Управление образования администрации

Яшкинского муниципального jrheuf

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Оздоровительно-образовательный туристский центр

Яшкинского муниципального района»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

(технической направленности)

«Инфознайки»

Возраст учащихся 8-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик: Кондратенко Ольга Александровна

Педагог дополнительного образования

Яшкино

2020 год

**Содержание**

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план программы «Инфознайки»
3. Содержание программы «Инфознайки»
4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы:
5. Список литературы, рекомендованный учащимся в помощь освоения программы
6. Список литературы, использованной при составлении данной программы (рекомендованный педагогам)
7. Приложение №1 «Календарно-тематический план».

**Пояснительная записка**

Выдающийся философ XX века Бертран Рассел заметил: «Если вы не думаете о своем будущем, у вас его не будет…».

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность детей обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение. Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать доклад, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернет, подготовить компьютерную презентацию. Данный курс успешно решает данную проблему, так как в ней заложены начальные приёмы знакомства с компьютером на основе интегрированной графической среды Перового и Логомир. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без их любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Программа охватывает целый ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Рабочая программа «Инфознайки» ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc и Логомир разработанной и реализованной под руководством американского психолога С. Пейперта в 1989 г. в Массачусетском технологическом институте. Она была создана не просто как формализованный язык программирования, а как среда, в которой дети могли бы научиться естественному общению с компьютером.

Образовательная программа дополнительного образования «Инфознайки» технической направленности рассчитана на обучение детей и подростков 8-10 лет. Срок реализации программы 1 год.

Дети осваивают первоначальные навыки в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды Перлового и Логомир, учатся работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, основам алгоритмизации и программирования, приобщаются к проектно-творческой деятельности.

*Решение данных задач способствует:*

* выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации;
* формированию алгоритмического мышления школьников;
* развитию навыков проектно-творческой деятельности;
* воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в группе. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

**Цель программы:** формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение обучающимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

**Задачи:**

1. научить учащихся первоначальным навыкам программирования с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого и ЛогоМир.
2. способствовать развитию умения работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
3. способствовать развитию у учащихся навыков проектно-творческой деятельности.

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

**Программа:**

- обеспечивает возможности учащимся самостоятельно осуществлять деятельность, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;

- создает условия для гармоничного развития личности и еѐ самореализации на основе готовности к непрерывному образованию;

-обеспечивает условия успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

* самостоятельность работы;
* осмысленность действий;
* разнообразие освоенных задач.

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах.

# 3. Описание места учебного предмета (курса) в учебном плане.

Рабочая программа рассчитана на 192 часа в год (2 часа 3 раза в неделю).

В основу обучения положены практические занятия, проводимые в классе, оснащенном современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. Продолжительность занятия – 40 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. Основными формами обучения являются фронтальная, индивидуальная, групповая и самостоятельная работа. При этом используются следующие методы обучения: объяснение, учебная демонстрация, практические работы, консультации. Каждая тема курса начинается с постановки педагогом задачи, которую нужно будет выполнить учащимся. Далее педагог объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий.

Практическая часть занятия проводится по одному заданию для всех одновременно. Работы выполняются на компьютере (компьютерный практикум).

**Требования к знаниям, умениям и навыкам учащихся первого года обучения**

**Знают:**

* архитектуру ПК;
* основные понятия информационных технологий;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания презентации PowerPoint;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания видеоматериалов «MovieMaker»;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания видеоматериалов «Microsoft Word»;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы «ПервоЛого»;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы «Лого»Миры»;
* основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы «Scratch».

**Умеют:**

* работать с мышью, клавиатурой и основными группами клавиш;
* создавать и работать с программой для создания изображений в Paint.
* создавать и работать с программой для создания презентации PowerPoint;
* работать с программе для создания видеоматериалов «MovieMaker»;
* работать в программе «ПервоЛого»;
* работать в программе «Лого»Миры»;
* работать в программе «Scratch».

**Ожидаемые результаты:**

* каждый учащийся сможет свободно работать с компьютером, быстро и эффективно;
* наличие у учащихся знаний о назначении, функциональных возможностях и элементах программного обеспечения персонального компьютера.
* учащиеся, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать видеоролик.

**Особенности организации учебного процесса**

В соответствии с планом массовых мероприятий различного уровня военно-патриотического, физкультурно-спортивного и туристско-краеведческого направления возможно участие воспитанников объединения в них, а также в профильных сменах оздоровительных лагерей.

**Формы подведения итогов обучения по дополнительной образовательной программе**

Изучение каждого модуля курса заканчивается выполнением итогового проекта. Проект может выполняться как индивидуально, так и группой учащихся (командой). Тема проекта выбирается исполнителями самостоятельно и согласовывается с преподавателем. Критерием успешного освоения курса является качество выполнения итогового проекта. Лучшие работы могут быть представлены в конкурсах и олимпиадах.

**Материально-техническое обеспечение программы:**

Компьютерный класс, в котором проводятся дополнительные занятия, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Компьютерный класс оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Занятия проводятся в компьютерном классе, оснащенном в соответствии с нормами СанПин, компьютеры расположены рядами, выдержано освещение, проветривание, используются ионизаторы.

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

1. наличие индивидуальных компьютеров (ноутбук) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. лицензионное программное обеспечение
3. выход в Интернет.
4. методические пособия, дидактические материалы.

Учебно-тематический план

1 год обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Разделы и темы** | **Количество часов** | | |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| **Раздел I Введение** | **3** | **1** | **4** |
| Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | - | 2 |
| Тема 1.2 Здоровье и компьютер | 1 | 1 | 2 |
| **Раздел II Анатомия компьютера** | **8** | **4** | **12** |
| Тема 2.1 История развития вычислительной техники и применение ЭВМ | 2 | - | 2 |
| Тема 2.2 Архитектура и структура компьютера | 2 | - | 2 |
| Тема 2.3 Системный блок | 1 | 1 | 2 |
| Тема 2.4 Устройства ввода информации. Слепой метод | 1 | 1 | 2 |
| Тема 2.5 Устройства вывода информации | 2 | - | 2 |
| Тема 2.6 Заключительное занятие по разделу: «Анатомия компьютера» | - | 2 | 2 |
| **Раздел III: Графические редакторы** | **7** | **9** | **16** |
| Тема 3.1 Введение в графику | 2 | - | 2 |
| Тема 3.2 Знакомство с графическим редактором Paint | 1 | 1 | 2 |
| Тема 3.3 Геометрические фигуры Paint | 1 | 1 | 2 |
| Тема 3.4 Инструменты Paint | 1 | 1 | 2 |
| Тема 3.5 Операции с графическими объектами в Paint | 1 | 1 | 2 |
| Тема 3.6 Создание текста в Paint | 1 | 1 | 2 |
| Тема 3.7 Рисунок в Paint |  | 2 | 2 |
| Тема 3.8 Заключительное занятие по разделу: «Графические редакторы» | - | 2 | 2 |
| **Раздел IV Среда ПервоЛого** | **2** | **26** | **28** |
| Тема 4.1 Знакомство со средой ПервоЛого | 2 | - | 2 |
| Тема 4.2 Работа с рисунком и формами черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 4.3 Объекты, управление объектами | - | 2 | 2 |
| Тема 4.4 Взаимодействие объектов, сложные ветвящиеся алгоритмы | - | 2 | 2 |
| Тема 4.5 Работа с текстом | - | 2 | 2 |
| Тема 4.6 Работа с графической информацией | - | 2 | 2 |
| Тема 4.7 Работа со звуковой информацией | - | 2 | 2 |
| Тема 4.8 Работа творческого мультимедийного проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 4.9 Сбор информации для создания мультимедийного проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 4.10 Работа с рисунком и формами индивидуального проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 4.11 Работа со звуковой информацией для проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 4.12 Работа с текстом для проекта в «Перволого» | - | 2 | 2 |
| Тема 4.13 Защита проекта на выбранную тему | - | 2 | 2 |
| Тема 4.13 Заключительное занятие по разделу «ПервоЛого» | - | 2 | 2 |
| **Раздел V Среда «ЛогоМиры»** | **4** | **22** | **26** |
| Тема 5.1 Знакомство со средой «ЛогоМиры» | 2 | - | 2 |
| Тема 5.2 Черепашка и чепашья графика | 2 | - | 2 |
| Тема 5.3 Работа с полем форм Черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 5.4 Программирование Черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 5.5 Обработка текстовой информации | - | 2 | 2 |
| Тема 5.6 Организация цикла в среде ЛогоМиры | - | 2 | 2 |
| Тема 5.7 Разработка творческого мультимедийного проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 5.8 Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта | - | 2 | 2 |
| Тема 5.9 Работа с черепашкой, черепашьей графикой | - | 2 | 2 |
| Тема 5.10 Работа с полем форм Черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 5.11 Программирование Черепашки, обработка текстовой информации | - | 2 | 2 |
| Тема 5.12 Организация цикла в среде Лого Миры | - | 2 | 2 |
| Тема 5.13 Заключительное занятие по теме «Среда Логомир» | - | 2 | 2 |
| **Раздел VI «MovieMaker»** | **6** | **8** | **14** |
| Тема 6.1 Знакомство с интерфейсом «MovieMaker» | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.2 Вставка рисунков, текста, фото, звука, видео. | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.3 Настройка эффектов и анимации | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.4 Создание пробного видеофильма | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.5 Демонстрация пробного видеофильма. Работа над ошибками. | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.6 Создание фильма на предложенную тему. | 1 | 1 | 2 |
| Тема 6.7 Заключительные занятия по теме «MoveMarket» | - | 2 | 2 |
| **Раздел VII Программа Scratch** | **2** | **12** | **14** |
| Тема 7.1 Знакомство с программой Scratch | 2 | - | 2 |
| Тема 7.2 Работа с рисунками и формами черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 7.3 Объекты, управление объектами | - | 2 | 2 |
| Тема 7.4 Работа с графической информацией | - | 2 | 2 |
| Тема 7.5 Работа со звуковой информацией | - | 2 | 2 |
| Тема 7.6 Изменение объектов черепашки | - | 2 | 2 |
| Тема 7.7 Итоговое занятие по Scratch | - | 2 | 2 |
| **Раздел VIII Программа Microsoft Word** | **1** | **9** | **10** |
| Тема 8.1 Знакомство с программой Microsoft Word. Работа над проектом Календарь. | 1 | 1 | 2 |
| Тема 8.2 Создание буклета по теме: «Конституция 1 часть» | - | 2 | 2 |
| Тема 8.3 Создание буклета по теме: «Конституция 2 часть» |  | 2 | 2 |
| Тема 8.4 Создание буклета по теме: « Берегите лес» | - | 2 | 2 |
| Тема 8.5 Итоговое занятие «первый шаг в текстовый редактор» | - | 2 | 2 |
| **Раздел IX Компьютерная сеть Internet.** | **3** | **1** | **4** |
| Тема 9.1Всемирная компьютерная сеть Internet. Электронная почта. | 2 | - | 2 |
| Тема 9.2 Поиск информации в сети Internet (поисковые системы). Электронная почта. | 1 | 1 | 2 |
| **Раздел X MS PowerPoint** | **5** | **27** | **32** |
| Тема 10.1 Знакомство с программой для создания презентации MSPowerPoint. | 2 | - | 2 |
| Тема 10.2 Правила создания презентации Макеты, дизайн. Ошибки в оформлении презентации. | 2 | - | 2 |
| Тема 10.3 Поиск информации в сети интернет | - | 2 | 2 |
| Тема 10.4 Создание презентации «Здравствуй школа» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.5 Работа с эффектов анимации | 1 | 1 | 2 |
| Тема 10.6 Работа с эффектов анимации «Здравствуй школа» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.7 Создание проекта «Моя семья» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.8 Поиск информации в сети интернет |  | 2 | 2 |
| Тема 10.9 Создание проекта «Мой родной поселок» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.10 Создание презентации «Аквариум. Работа в Paint» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.11 Подбор рисунков и анимации. Создание аквариума | - | 2 | 2 |
| Тема 10.12 Создание презентации по теме: «Русские сказки - Колобок» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.13 Поиск информации в сети Internet. Работа с фоном. Вставка рисунков. | - | 2 | 2 |
| Тема 10.14 Работа с добавлением эффектов анимации. Конвертор звука. | - | 2 | 2 |
| Тема 10.15 Защита презентаций по теме: «Русские сказки – Колобок» | - | 2 | 2 |
| Тема 10.16 Итоговое занятие по теме: **«MS PowerPoint» .** | - | 2 | 2 |
| **Раздел XII Заключение** | - | **32** | **32** |
| Тема 11.01 Повторение «Анатомия компьютера» | - | 2 | 2 |
| Тема 11.02 Повторение «Графические редакторы» | - | 2 | 2 |
| Тема 11.03 Повторение «Среда ПервоЛого» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.04 Повторение «Среда «ЛогоМиры» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.05 Повторение « «MovieMaker» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.06 Повторение «Программа Scratch» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.07 Повторение «Программа Microsoft Word» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.08 Повторение «Компьютерная сеть Internet» | - | 4 | 4 |
| Тема 11.09 Повторение «MS PowerPoint» | - | 2 | 2 |
| **Всего:** |  |  | **192** |

# 3. Содержание программы «Инфознайки».

**3.1 Содержание разделов**

**Раздел 1** Вводное занятие. Техника безопасности. Здоровье и компьютер. Основные части ПК.

*Теоретическая часть:* Правила техники безопасности при работе за компьютером.

**Раздел 2** **Анатомия компьютера**.

*Теоретическая часть*. История развития вычислительной техники и применение ЭВМ. Архитектура и структура компьютера. Системный блок. Устройства ввода информации. Слепой метод. Устройства вывода информации. Заключительное занятие по разделу: «Анатомия компьютера».

*Практическая часть.* Занятие на компьютерном тренажере. Тестирование по разделу: «Анатомия компьютера».

**Раздел 3 Графические редакторы**

*Теоретическая часть*. Введение в графику. Знакомство с графическим редактором Paint.

*Практическая часть.* Геометрические фигуры Paint. Инструменты Paint. Операции с графическими объектами в Paint. Создание текста в Paint. Рисунок в Paint. Заключительное занятие по разделу: «Графические редакторы».

**Раздел 4** **«Среда Перволого»**

*Теоретическая часть*. Знакомство со средой ПервоЛого.

*Практическая часть* Работа с рисунком и формами черепашки. Объекты, управление объектами. Взаимодействие объектов, сложные ветвящиеся алгоритмы. Работа с текстом. Работа с графической информацией. Работа со звуковой информацией. Работа творческого мультимедийного проекта. Сбор информации для создания мультимедийного проекта. Работа с рисунком и формами индивидуального проекта. Работа со звуковой информацией для проекта. Работа с текстом для проекта в «Перволого». Защита проекта на выбранную тему. Заключительное занятие по разделу «ПервоЛого»

**Раздел 5 Среда «ЛогоМиры».**

*Теоретическая часть*. Знакомство со средой «ЛогоМиры».

*Практическая часть* Черепашка и чепашья графика. Работа с полем форм Черепашки. Программирование Черепашки. Обработка текстовой информации. Организация цикла в среде ЛогоМиры. Разработка творческого мультимедийного проекта. Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта. Работа с черепашкой, черепашьей графикой. Работа с полем форм Черепашки. Программирование Черепашки, обработка текстовой информации. Организация цикла в среде Лого Миры. Заключительное занятие по теме «Среда Логомир».

**Раздел 6 «MovieMaker».**

*Теоретическая часть*. Знакомство с интерфейсом «MovieMaker».

*Практическая часть* Вставка рисунков, текста, фото, звука, видео. Настройка эффектов и анимации. Создание пробного видеофильма. Демонстрация пробного видеофильма. Работа над ошибками. Создание фильма на предложенную тему. Заключительные занятия по теме «MoveMarket».

**Раздел 7 Программа Scratch.**

*Теоретическая часть*. Знакомство с программой Scratch.

*Практическая часть* Работа с рисунками и формами черепашки. Объекты, управление объектами. Работа с графической информацией. Работа со звуковой информацией. Изменение объектов черепашки. Итоговое занятие по Scratch.

**Раздел 8 Программа Microsoft Word.**

*Теоретическая часть*. Знакомство с программой Microsoft Word.

*Практическая часть* Работа над проектом Календарь. Создание буклета по теме: «Конституция 1 часть» Создание буклета по теме: «Конституция 2 часть» Создание буклета по теме: « Берегите лес» Итоговое занятие «Первый шаг в текстовый редактор»

**Раздел 9** **Компьютерная сеть Internet.**

*Теоретическая часть*.Всемирная компьютерная сеть Internet. Электронная почта. *Практическая часть* Поиск информации в сетиInternet (поисковые системы). Электронная почта.

**Раздел 10 Программа MS PowerPoint.**

*Теоретическая часть*.Знакомство с программой для создания презентации MSPower Point.

*Практическая часть* Правила создания презентации Макеты, дизайн. Ошибки в оформлении презентации. Поиск информации в сети интернет Создание презентации «Здравствуй школа» Работа с эффектов анимации.Работа с эффектов анимации «Здравствуй школа»Создание проекта «Моя семья» Поиск информации в сети интернет Создание проекта «Мой родной поселок» Создание презентации «Аквариум. Работа в Paint» Подбор рисунков и анимации. Создание аквариума Создание презентации по теме: «Русские сказки - Колобок» Поиск информации в сети Internet. Работа с фоном. Вставка рисунков. Работа с добавлением эффектов анимации. Конвертор звука. Защита презентаций по теме: «Русские сказки – Колобок» Итоговое занятие по теме: **«MS PowerPoint» .**

**Раздел 11 Заключение.**

*Практическая часть* Повторение разделов с 1 по 11. Повторение «Анатомия компьютера» Повторение «Графические редакторы» Повторение «Среда ПервоЛого» Повторение «Среда «ЛогоМиры» Повторение « «MovieMaker» Повторение «Программа Scratch» Повторение «Программа Microsoft Word» Повторение «Компьютерная сеть Internet» Повторение «MS PowerPoint».

**Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь освоения программы**

# ПервоЛого 3.0: справочное пособие. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И2006, М.: Институт новых технологий .

1. ЛогоМозаика. Яковлева Е.И. 2006, М.: Институт новых технологий.
2. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
3. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
4. Учебник (руководство) по html.
5. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
6. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. ДенисовА. Microsoft Internet Explorer 5 :справочник.- СПб.:Питер, 2000.
8. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.-СПб.:Питер, 2000.
9. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г

# Список литературы, использованной при составлении данной программы (рекомендованный педагогам)

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». http://www.medmedia.ru/printarticle.html
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. *ДугЛоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
15. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47

***Сайты в помощь педагогу:***

1. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

2.[ЛогоМиры 3.0. - Сайт любителей программ Лого](https://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAAahUKEwivxZy38qLIAhWGiywKHZOID6k&url=http%3A%2F%2Fxn--c1apibbbh.xn--p1ai%2Flogo-miri_30%2F&usg=AFQjCNGsaTUTA-FtFE4xNy6bXuY_y3Ojrw&bvm=bv.104317490,d.bGg)<http://xn--c1apibbbh.xn--p1ai/logo-miri_30/>

3. ЛогоМиры<http://kirina-85.narod.ru/teoria/1.html>

4. [Программные продукты - Институт Новых Технологий](https://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0CC8QFjAFahUKEwivxZy38qLIAhWGiywKHZOID6k&url=http%3A%2F%2Fwww.int-edu.ru%2Flogo%2Fproducts.html&usg=AFQjCNHhj6eMOqb7eAMFMuXcAo70ZNlK2w&bvm=bv.104317490,d.bGg)

5. <http://www.int-edu.ru/object.php?m1=3&m2=284&id=196>

6.www.klyaksa.net

7.www.metod-kopilka.ru

8.www.pedsovet.org

9.www.uroki.net

10. www.intel.ru

Приложение

Календарно-тематический план «Инфознайки».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Разделы и темы** | **Количество часов** | **Дата** |
| **Раздел I Введение** | **4** |  |
| Тема 1.1 Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 |  |
| Тема 1.2 Здоровье и компьютер | 2 |  |
| **Раздел II Анатомия компьютера** | **12** |  |
| Тема 2.1 История развития вычислительной техники и применение ЭВМ | 2 |  |
| Тема 2.2 Архитектура и структура компьютера | 2 |  |
| Тема 2.3 Системный блок | 2 |  |
| Тема 2.4 Устройства ввода информации. Слепой метод | 2 |  |
| Тема 2.5 Устройства вывода информации | 2 |  |
| Тема 2.6 Заключительное занятие по разделу: «Анатомия компьютера» | 2 |  |
| **Раздел III: Графические редакторы** | **16** |  |
| Тема 3.1 Введение в графику | 2 |  |
| Тема 3.2 Знакомство с графическим редактором Paint | 2 |  |
| Тема 3.3 Геометрические фигуры Paint | 2 |  |
| Тема 3.4 Инструменты Paint | 2 |  |
| Тема 3.5 Операции с графическими объектами в Paint | 2 |  |
| Тема 3.6 Создание текста в Paint | 2 |  |
| Тема 3.7 Рисунок в Paint | 2 |  |
| Тема 3.8 Заключительное занятие по разделу: «Графические редакторы» | 2 |  |
| **Раздел IV** **Среда ПервоЛого** | **28** |  |
| Тема 4.1 Знакомство со средой ПервоЛого | 2 |  |
| Тема 4.2 Работа с рисунком и формами черепашки | 2 |  |
| Тема 4.3 Объекты, управление объектами | 2 |  |
| Тема 4.4 Взаимодействие объектов, сложные ветвящиеся алгоритмы | 2 |  |
| Тема 4.5 Работа с текстом | 2 |  |
| Тема 4.6 Работа с графической информацией | 2 |  |
| Тема 4.7 Работа со звуковой информацией | 2 |  |
| Тема 4.8 Работа творческого мультимедийного проекта | 2 |  |
| Тема 4.9 Сбор информации для создания мультимедийного проекта | 2 |  |
| Тема 4.10 Работа с рисунком и формами индивидуального проекта | 2 |  |
| Тема 4.11 Работа со звуковой информацией для проекта | 2 |  |
| Тема 4.12 Работа с текстом для проекта в «Перволого» | 2 |  |
| Тема 4.13 Защита проекта на выбранную тему | 2 |  |
| Тема 4.13 Заключительное занятие по разделу «ПервоЛого» | 2 |  |
| **Раздел V Среда «ЛогоМиры»** | **26** |  |
| Тема 5.1 Знакомство со средой «ЛогоМиры» | 2 |  |
| Тема 5.2 Черепашка и чепашья графика | 2 |  |
| Тема 5.3 Работа с полем форм Черепашки | 2 |  |
| Тема 5.4 Программирование Черепашки | 2 |  |
| Тема 5.5 Обработка текстовой информации | 2 |  |
| Тема 5.6 Организация цикла в среде ЛогоМиры | 2 |  |
| Тема 5.7 Разработка творческого мультимедийного проекта | 2 |  |
| Тема 5.8 Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта | 2 |  |
| Тема 5.9 Работа с черепашкой, черепашьей графикой | 2 |  |
| Тема 5.10 Работа с полем форм Черепашки | 2 |  |
| Тема 5.11 Программирование Черепашки, обработка текстовой информации | 2 |  |
| Тема 5.12 Организация цикла в среде Лого Миры | 2 |  |
| Тема 5.13 Заключительное занятие по теме «Среда Логомир» | 2 |  |
| **Раздел VI «MovieMaker»** | **14** |  |
| Тема 6.1 Знакомство с интерфейсом «MovieMaker» | 2 |  |
| Тема 6.2 Вставка рисунков, текста, фото, звука, видео. | 2 |  |
| Тема 6.3 Настройка эффектов и анимации | 2 |  |
| Тема 6.4 Создание пробного видеофильма | 2 |  |
| Тема 6.5 Демонстрация пробного видеофильма. Работа над ошибками. | 2 |  |
| Тема 6.6 Создание фильма на предложенную тему. | 2 |  |
| Тема 6.7 Заключительные занятия по теме «MoveMarket» | 2 |  |
| **Раздел VII Программа Scratch** | **14** |  |
| Тема 7.1 Знакомство с программой Scratch | 2 |  |
| Тема 7.2 Работа с рисунками и формами черепашки | 2 |  |
| Тема 7.3 Объекты, управление объектами | 2 |  |
| Тема 7.4 Работа с графической информацией | 2 |  |
| Тема 7.5 Работа со звуковой информацией | 2 |  |
| Тема 7.6 Изменение объектов черепашки | 2 |  |
| Тема 7.7 Итоговое занятие по Scratch | 2 |  |
| **Раздел VIII Программа Microsoft Word** | **10** |  |
| Тема 8.1 Знакомство с программой Microsoft Word. Работа над проектом Календарь. | 2 |  |
| Тема 8.2Создание буклета по теме: «Конституция 1 часть» | 2 |  |
| Тема 8.3 Создание буклета по теме: «Конституция 2 часть» | 2 |  |
| Тема 8.4 Создание буклета по теме: « Берегите лес» | 2 |  |
| Тема 8.5 Итоговое занятие «Первый шаг в текстовый редактор» | 2 |  |
| **Раздел IX** Компьютерная сеть Internet. | **4** |  |
| Тема 9.1 Всемирная компьютерная сеть Internet. Электронная почта. | 2 |  |
| Тема 9.2 Поиск информации в сетиInternet (поисковые системы). Электронная почта. | 2 |  |
| **Раздел X MS PowerPoint** | **32** |  |
| Тема 10.1 Знакомство с программой для создания презентации MSPowerPoint. | 2 |  |
| Тема 10.2 Правила создания презентации Макеты, дизайн. Ошибки в оформлении презентации. | 2 |  |
| Тема 10.3 Поиск информации в сети интернет | 2 |  |
| Тема 10.4 Создание презентации «Здравствуй школа» | 2 |  |
| Тема 10.5 Работа с эффектов анимации | 2 |  |
| Тема 10.6 Работа с эффектов анимации «Здравствуй школа» | 2 |  |
| Тема 10.7 Создание проекта «Моя семья» | 2 |  |
| Тема 10.8 Поиск информации в сети интернет | 2 |  |
| Тема 10.9 Создание проекта «Мой родной поселок» | 2 |  |
| Тема 10.10 Создание презентации «Аквариум. Работа в Paint» | 2 |  |
| Тема 10.11 Подбор рисунков и анимации. Создание аквариума | 2 |  |
| Тема 10.12 Создание презентации по теме: «Русские сказки - Колобок» | 2 |  |
| Тема 10.13 Поиск информации в сети Internet. Работа с фоном. Вставка рисунков. | 2 |  |
| Тема 10.14 Работа с добавлением эффектов анимации. Конвертор звука. | 2 |  |
| Тема 10.15 Защита презентаций по теме: «Русские сказки – Колобок» | 2 |  |
| Тема 10.16 Итоговое занятие по теме: **«MS PowerPoint» .** | 2 |  |
| **Раздел XII Заключение** | **32** |  |
| Тема 11.01 Повторение «Анатомия компьютера» | 2 |  |
| Тема 11.02 Повторение «Графические редакторы» | 2 |  |
| Тема 11.03 Повторение «Среда ПервоЛого» | 4 |  |
| Тема 11.04 Повторение «Среда «ЛогоМиры» | 4 |  |
| Тема 11.05 Повторение « «MovieMaker» | 4 |  |
| Тема 11.06 Повторение «Программа Scratch» | 4 |  |
| Тема 11.07 Повторение «Программа Microsoft Word» | 4 |  |
| Тема 11.08 Повторение «Компьютерная сеть Internet» | 4 |  |
| Тема 11.09 Повторение «MS PowerPoint» | 2 |  |
| **Всего:** |  | **192** |