


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГУБКИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС «СТАРТУМ»
ГОРОДА ГУБКИНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» августа 2023 г.
Протокол №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «ОК «СтартУМ»
 Т.В. Солдатова
Приказ от «01» сентября 2023 г № 938

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: стартовый

Автор-составитель программы:
Соколова Наталья Сергеевна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная программа «Основы компьютерной грамотности» имеет **техническую направленность** и ориентирована на научно-техническую подготовку детей начальной школы, формирование творческого технического мышления, профессиональной ориентации обучающихся.

Программа способствует техническому, интеллектуальному развитию обучающихся; формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности. Обучающиеся приобретут специальные знания и навыки работы на компьютере.

Нормативные документы, на основании которых разработана программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629);
- Положение о структурном подразделении дополнительного образования «Станция юных техников» МБОУ «Образовательный комплекс «СтартУМ».

Актуальность программы

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы для автоматизации трудоемких операций, связанных с подготовкой документов, организацией документооборота.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении. Программа предлагает выбор обучающимся разные виды деятельности при работе на ПК: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint, в программе PowerPoint, развитие творческой активности детей.

Педагогическая целесообразность программы заключается в особенностях организации образовательного процесса: изучение теоретического материала

происходит через практическую деятельность. Практическая работа является преобладающей, что способствует закреплению полученных навыков.

Новизна программы

Программа «Основы компьютерной грамотности» призвана дополнить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания. Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

Адресат программы

Программа «Основы компьютерной грамотности» рассчитана на детей 7-10 лет. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому учебный материал преподносится в игровой форме. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация. Набор учащихся осуществляется на бесконкурсной основе, в объединение принимаются все желающие.

Объем программы

Срок реализации программы -1 год.

Общее количество учебных часов -144 часа.

Форма обучения—очная.

Формы организации учебного процесса.

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами.

Режим занятий

Установленная недельная учебная нагрузка обучения —4 часа;

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Цель программы: повышение уровня ИКТ-компетенции обучающихся средствами прикладной информатики.

Предметные задачи:

- освоить приемы работы в программах: Paint, Word, PowerPoint;
- создать у обучающихся представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с ПК;
- научить использовать ПК для работы с документацией (оформление текстов, графических изображений);
- познакомить с технологией мультимедиа.

Планируемые результаты

Будут сформированы навыки учебного труда на ПК, самостоятельного

добывания знаний из литературных источников и Интернет-ресурсов. Обучающиеся освоят основные приемы работы в программах: Paint, Word, PowerPoint

Образовательные результаты:

обучающиеся будут **знать** (теоретические основы):

- знать технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- устройство компьютера (внутреннее и внешнее)
- знать способы хранения информации и организацию хранения информации;
- алгоритмы и приемы работы редакторах Word, Paint, PowerPoint
- знать общие правила и приемы работы на периферийных устройствах (копировальная техника: сканер, принтер)
- знать внешние носители информации и приемы работы с ними (флеш-карты, usb –устройства)
- знать основные сферы применения компьютеров;
- основные компьютерные термины;
- правила поведения в сети и поиск информации в Интернет.

обучающиеся будут **уметь**:

- уметь точно выполнять действия по инструкции педагога;
- уметь делать выбор в режиме "меню" и управлять объектами на экране монитора;
- уметь получать вариативные решения;
- уметь делать правильные умозаключения и аргументировать свои выводы;
- уметь работать в редакторах Word, Paint, PowerPoint.

Личностные результаты:

сформируется положительное отношение к обучению;

- пополнится «копилка личных достижений»;
- обучающиеся будут выполнять практические задания с элементами творчества;
- повысится самооценка;
- обучающиеся будут знать приемы самоконтроля;
- будут принимать участие в конкурсах и олимпиад по информатике;
- станут активными гражданами-патриотами любимого города, родного края;
- обучающиеся будут уметь создавать работы в программах Word, Paint, PowerPoint;
- у обучающихся разовьются познавательные способности, мышление, память, воображение.

По итогам обучения учащийся получает следующие компетенции:

Личностные компетенции:

- формирование ответственного отношения к обучению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Метапредметные компетенции:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение практически применять полученные знания в ходе учебной и проектной деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий

Предметные компетенции:

Формирование знаний, умений и навыков при решении задач информатики и программирования разных видов;

-приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

-формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойства;

-развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.

Учебный план

№ п/п	Разделы и темы занятий	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. <i>Цели и задачи программы</i>	2	2		Устный опрос
2.	Введение. Устройство компьютера	10	4	6	Опрос, выполнение практических заданий
2.1	История информатики	2	2	0	
2.2	Устройство компьютера (внутреннее и внешнее)	8	2	6	
3.	Процесс работы на ПК	8		8	Опрос, выполнение практических заданий
3.1	Что такое алгоритм?	2		2	
3.2	Меню, панель инструментов, окна	2		2	
3.3	Операции с файлами и папками	2		2	

3.4	Координатная сетка	2		2	
4.	Графический редактор Paint «Художник»	30	6	24	Опрос, выполнение практических заданий
4.1	Знакомство с графическим редактором Paint «Художник»	2	1	1	
4.2	Выбор и изменение палитры	2	1	1	
4.3	Атрибуты и действия с рисунком	26	4	22	
5.	Текстовый редактор Word	16	3	13	Опрос, выполнение практических заданий
5.1	Знакомство с текстовым редактором Word	2	1	1	
5.2	Шрифт, размер, цвет, выравнивание	2	1	1	
5.3	Форматирование и редактирование текста	12	1	11	
6.	Программа PowerPoint	42	2	40	Опрос, выполнение практических заданий
6.1	Знакомство с программой PowerPoint. Конструкто слайдов.	2		2	
6.2	Создание презентаций различных сложностей.	42		40	
7.	Копировальная техника	34	2	32	Опрос, выполнение и защита творческих проектов
7.1	Знакомство со сканером	2	1	1	
7.2	Сканирование изображения	4		4	
6.3	Сканирование текста	2		2	
7.4	Знакомство с принтером, распечатывание текста	2	1	1	
7.5	Работа над самостоятельным проектом	24		24	
8.	Заключительное занятие	2	2		
	Итого часов:	144	19	125	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности при работе с компьютером. Правила поведения в учреждении. Правила пожарной безопасности. Антитеррористическая безопасность. Проведение водного инструктажа по ТБ.

Практика: Компьютерный тест «Азбука безопасности». Просмотр учебного видео «Правила поведения в компьютерном кабинете» и последующее обсуждение. Практическое задание «Действуй по алгоритму».

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

2. Введение. Устройство компьютера

Теория: История информатики. Знакомство с устройством компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь). Назначение составляющих частей компьютера (блок питания, процессор, материнская плата, видеокарта). Назначение составляющих частей компьютера (оперативная память, жесткий диск). Рабочий стол компьютера. Назначение папок. Интерфейс ОС Windows

Практика: Включить и выключить компьютер в присутствии педагога. Создать папку, дать название. Создать документ Word с именем файла.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

3. Процесс работы на ПК

Практика: Рабочий стол компьютера. Меню, панель инструментов, окна. Операции с файлами и папками. Назначение папок. Создание файла. Создание папки с вложенными файлами. Создать папку, дать название. Создать документ Word с именем файла. Координатная сетка. Графический диктант.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

4. Графический редактор Paint «Художник»

Теория: Знакомство с графическим редактором Paint «Художник».

Практика: Инструменты Paint. Выбор и изменение палитры. Атрибуты и действия с рисунком. Рисование с использованием примитивов. Рисование с использованием 2-4 инструментов. Рисование с использованием инструментов, палитры, копирования. Создание рисунков по заданным темам. Композиция. Текстиграфика. Рисование по образцу: «Кошечка», «Бегемот», «Инопланетянин», «Наш город». Открытка для мамы.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

5. Текстовый редактор Word

Теория: Знакомство с текстовым редактором Word. Шрифт, размер, цвет, выравнивание. Форматирование и редактирование текста.

Практика: Операции с папками и файлами. Работа с текстом. Набор заданного текста. Набор, форматирование и редактирование текста. Практическое задание «Немного о себе». Копирование текста. Копирование и форматирование скопированного фрагмента текста. Практическое задание «Копирование».

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

6. Программа PowerPoint

Теория: Знакомство с программой PowerPoint. Конструктор слайдов.

Практика: Создание презентации на тему «Мой класс». Вставка текста и картинок в слайд. Эффекты анимации. Переходы. Работа с фоном. Настройка

времени. Создание презентации на тему «Моя семья». Создание презентации на тему: «Зимний Губкин». Создание презентации на тему «Губкин – мой город любимый». Поиски информации для презентации в сети Интернет. Час развивающих игр.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

7. Копировальная техника.

Теория: Знакомство со сканером, принтером.

Практика: Распознавание текста и перевод его в Word, вставка сканированных картинок в текст. Сканирование изображения. Сканирование текста. Сканирование, распознавание текста и картинок; перенос текста в Word. Распечатывание текста. Итоговый тест «Инфознайки». Защита творческих самостоятельных работ. Подведение итогов работы и анализ совместной творческой деятельности детей, родителей, педагогов.

8. Заключительное занятие

Практика: Подведение итогов учебного года (совместно с родителями). Анализ итоговых практических работ обучающихся. Награждение обучающихся и их родителей.

Оборудование: Ноутбук, мультимедийный проектор.

Календарный учебный график

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных занятий	Режим занятий
1 сентября	30 мая	36	72	2 раза в неделю по 2 часа

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническая база муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников», центра цифрового образования детей «IT-куб».

Оборудование:

Рабочее место педагога в составе:

- Ноутбук - 1;

Рабочее место обучающегося в составе:

- Ноутбук – 12;

- Наушники – 12;

Презентационное оборудование:

- Мультимедийный проектор -1.

Дополнительное оборудование:

- Доска магнитно-маркерная - 1;
- Флипчарт магнитно-маркерный на треноге – 1;
- Комплект кабелей и переходников - 1;
- Комплект комплектующих и расходных материалов – 1.

Мебель:

- Стол модульный – 12;
- Стул на металлическом каркасе – 12;
- Стеллаж офисный – 1;
- Стол письменный – 1;
- Кресло офисное – 1.

Программное обеспечение:

- Программное обеспечение: MSWindows, MSWord, Интернет, MS PowerPoint.

Информационное обеспечение:

[\[Клякс@.net\]](mailto:Klyaks@.net)[\[ИнформатикаиИКТ\]](#)
<http://pae-alina.narod.ru/>
<http://www.agakids.ru/http://children.kulichki.net/>
<http://club112.fastbb.ru/>
<http://www.agakids.ru/games/>
<http://sashka.iatp.org.ua/sashka/index.html>

KINDER.RU - Крупнейший российский каталог детских ресурсов Сети.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы обучения

По источнику знаний:

- словесные—рассказ, беседа;
- наглядные—показ, работа по образцу;
- практические—упражнение, выполнение работы по алгоритму, схеме;

По характеру познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративный—применяется при обучении детей в сочетании с другими методами, когда все воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный — обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый—дети принимают участие в коллективном поиске, решают поставленные задачи совместно с педагогом; продуктивный—придумывание упражнений, творческих заданий.

Методы воспитания

- метод создания воспитывающих ситуаций — перед ребёнком встаёт проблема

выбора определённого решения;

- ситуация успеха—предоставление каждому ребёнку максимальной возможности испытать радость успеха, яркое ощущение своей нужности, востребованности и полезности.

Педагогические технологии

- игровые—организация активизирующей деятельности обучающихся;
- технология проблемного обучения—проблемное изложение программного материала;
- педагогика сотрудничества—совместный поиск истины, сотворчество;
- технология индивидуализации обучения— выбор способов, темпов, приёмов обучения обусловлен индивидуальными особенностями детей;
- здоровьесберегающие технологии—формирование
- у учащихся необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни, использование полученных знаний в жизни;
- информационно-коммуникационные технологии — формирование положительного отношения к учебной деятельности через просмотр презентаций, выполнение обучающимися упражнений, творческих заданий на компьютере.
- технология индивидуального обучения—выбор способов, темпов, приемов обучения, обусловленный индивидуальными особенностями детей;
- технология проектной деятельности—достижение дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая завершается реальным, осязаемым, практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Алгоритм учебного занятия

Занятия по данной программе имеют форму комбинированных занятий, которые проводятся согласно расписания, во время их проведения учитывается то, что детям приходится работать за компьютером, поэтому режим занятий строится так, чтобы нагрузка на детей не была слишком большой. Работа за компьютером прерывается обсуждениями, беседами, физ. минутками, чтобы дети могли отдохнуть от компьютера. На каждом занятии даются задания на развитие логического мышления, смекалки, памяти, зрительного и слухового восприятия.

Практические занятия по закреплению умений и навыков работы проходят в форме творческих занятий, занимают около 80% от всего времени занятия.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

Входная диагностика (сентябрь) – в форме собеседования, позволяет выявить уровень подготовленности ребят для занятия данным видом деятельности. Проводится на первом занятии данной программы.

Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся. Проводится в форме опроса, выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация – проводится в середине учебного года по изученным темам, для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа. Результаты промежуточной аттестации фиксируются в оценочном листе.

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года (май) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: защита творческого самостоятельного проекта. Результаты итогового контроля фиксируются в оценочном листе и протоколе.

Тесты для промежуточной и итоговой аттестации.

1. Вопрос первый: что такое IT (ИТ)?

Интернет Технологии

Интересные Технологии

Информационные Технологии

Источники Тока

2. Какой вид компьютера считается стационарным (выглядит как довольно большая «коробка», к которой подключается монитор, клавиатура и мышь)?

Планшет (англ. Tablet computer)

Нетбук (англ. Netbook)

Настольный компьютер (англ. Desktop)

Бумбокс (англ. Boombox)

Ноутбук (англ. Laptop)

3. Какой вид компьютера имеет большой сенсорный экран, не имеет клавиатуры, но к некоторым моделям её можно подсоединить?

Планшет (англ. Tablet computer)

Нетбук (англ. Netbook)

Настольный компьютер (англ. Desktop)

Ноутбук (англ. Laptop)

Ультрабук (англ. Ultrabook)

4. Какой компьютер выглядит, как ноутбук, только заметно легче, дольше работает от аккумулятора, но имеет невысокую производительность?

Планшет (англ. Tablet computer)

Нетбук (англ. Netbook)

Настольный компьютер (англ. Desktop)

Ноутбук (англ. Laptop)

Ультрабук (англ. Ultrabook)

5. Какое устройство компьютера хранит информацию даже когда выключено питание?

Процессор

Жесткий диск

Оперативная память

Монитор

Все устройства

6. Какое устройство компьютера выполняет большую часть вычислений?

Искусственный интеллект

Процессор

Жесткий диск

Оперативная память

Монитор

7. Какое устройство компьютера хранит программы и данные, только когда компьютер включен?

Процессор

Жесткий диск

Оперативная память

Монитор

8. Как называется корпус компьютера, в котором находится большинство компонентов (он защищает эти компоненты от внешних воздействий – нога, любопытный кот, летящий мячик и т.д.)?

Процессор

Системный блок

Монитор

Блок питания

9. Где находится кнопка RESET (принудительная перезагрузка компьютера)?

На мониторе

Внутри компьютера

На задней панели корпуса

На передней панели корпуса

10. Какое устройство выглядит как удлинитель, имеет несколько розеток и один или несколько выключателей?

Источник бесперебойного питания

Сетевой фильтр

Стабилизатор напряжения

Блок питания

11. Какое устройство не только отфильтровывает помехи, но и поддерживает работу компьютера при отключении электроэнергии?

Ух ты, разве такое бывает?

Источник бесперебойного питания

Сетевой фильтр

Стабилизатор напряжения

Блок питания

12. Какая правильная последовательность подключения перечисленных устройств?

В розетку - ИБП, в ИБП - сетевой фильтр, в сетевой фильтр - шнур блока питания

В розетку - сетевой фильтр, в сетевой фильтр - ИБП, в ИБП - шнур блока питания

Не имеет значения

13. Как выполнить принудительное выключение компьютера?

Коротким нажатием кнопки «Reset» («Сброс») на системном блоке

Коротким нажатием (менее одной секунды) кнопки питания на передней панели системного блока

Зажать кнопку «Reset» («Сброс») на системном блоке и держать более 5 секунд

Зажать кнопку питания на передней панели системного блока и держать более 5 секунд

14. Как выполнить принудительную перезагрузку компьютера?

Коротким нажатием кнопки «Reset» («Сброс») на системном блоке

Коротким нажатием (менее одной секунды) кнопки питания на передней панели системного блока

Зажать кнопку «Reset» («Сброс») на системном блоке и держать более 5 секунд

Зажать кнопку питания на передней панели системного блока и держать более 5 секунд

15. Какое устройство снабжает электрической энергией все другие компоненты внутри системного блока?

Центральный процессор

Блок питания

Видеокарта

Сетевая карта

Системная плата

16. Как называется самая большая печатная плата, которая связывает все компоненты компьютера?

Центральный процессор

Блок питания

Видеокарта

Сетевая карта

Системная плата

17. Какое устройство предназначено для подключения к компьютерной сети?

Центральный процессор

Блок питания

Видеокарта

Сетевая карта

Системная плата

18. Какое устройство предназначено для обработки графических объектов, которые выводятся в виде изображения на экране монитора?

Центральный процессор
Видеокарта
Фотошоп
Сетевая карта
Системная плата

19. Где хранятся все программы (в том числе и операционная система) и данные, пока компьютер выключен?

На DVD-диске
На флэшке
В проводах
На гибком диске
На жестком диске

20. Как называется устройство, которое преобразуют электрический сигнал, полученный со звуковой карты компьютера в звуковые колебания (т.е. в звук)?

Клавиатура
Микрофон
Кардридер
Веб-камера
Акустическая система

21. Без какого устройства не обойтись, если нужно скопировать снимки с фотоаппарата, а шнура к нему нет?

Микрофон
Специальный маленький молоточек и напильник
Клавиатура
Кардридер
Веб-камера

22. Как называется устройство, которое создает свою домашнюю сеть и соединяет её с глобальной сетью Интернет?

Провайдер
Роутер
USB-модем
Сетевая карта

23. Выберите стандарт беспроводной связи компьютерной техники, в котором для передачи данных используется радиосвязь:

DOCSIS
ADSL
HTML
Wi-Fi

24. Какое устройство лучше всего справляется с печатью цветных фотографий?

Струйный принтер
Любава ПП-305-01
Лазерный принтер
Плоттер

25. Какое устройство лучше использовать для печати большого количества текстовых черно-белых документов?

Струйный принтер

М-100 «Спектр»

Лазерный принтер

Плоттер

26. Как называется устройство для исследования какого-либо объекта и преобразования его изображения в цифровой вид?

Принтер

Сканер

Калькулятор

Мультиметр

Монитор

27. Выберите правильную аббревиатуру периферийного устройства компьютера, совмещающего функции принтера, сканера, копировального аппарата и факса:

ПСК

ФБУ

МФУ

ЦРУ

28. Какое главное преимущество МФУ (многофункционального устройства)?

Качество сканирования

Скорость работы

Стоимость

Возможность подобрать модули по отдельности

29. Для чего нужна программа PC Wizard 2012?

Вылечить компьютер от вирусов

Показать пароли всех пользователей

Зашифровать информацию пользователя

Показать информацию об устройствах

Диагностический инструментарий

Практическое задание «Клоун»

Цель: нарисовать в графическом редакторе Paint клоуна по образцу.

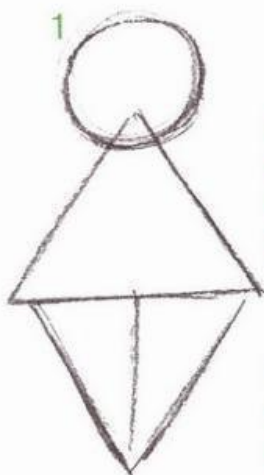
Критерии оценки:

Отлично – выполнено аккуратно и точно

Хорошо – выполнено с небольшими недостатками

Удовлетворительно – выполнено, но не аккуратно и не близко к образцу.

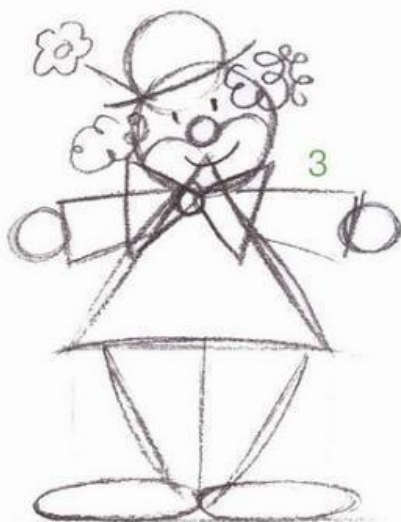
Клоун



А здесь треугольников нужно три.
Один круг вверху и ещё – посмотри.
Ну-ка, скажи мне, кто он?
Это, конечно, клоун!



Теперь рисуй ему рукава
и башмаки огромные,
шляпа круглая, как голова,
и рыжий парик у клоуна.



На шляпе цветок, кружок –
красный нос,
В горошек его штанишки.
Он вышел на сцену и произнёс:
«Привет, девчонки, мальчишки!»



Список литературы

Литература для педагога

1. Авторская программа Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов.
2. Программы по информатике Рудченко Т.А. «Информатика, 1-4», Семенов А.Л. «Информатика, 3-4».
3. Русинович М., Соломон Д. Внутреннее устройство Microsoft Windows: Windows Server 2003, Windows XP и Windows 2000. Мастер-класс. / Пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Издательско-торговый дом «Русская Редакция»; СПб.:

Питер, 2005.

4. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г., Windows: Лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективным приемам работы с компьютером. – М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком - Пресс, 2001.

5. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс; Издание 2-е, перераб. и доп., 2012. - 368 с.

6. Симонович, С.В; Евсеев, Г.А.. Практическая информатика / - М.: АСТ-Пресс Книга, 2011. - 480 с.

Интернет-ресурсы:

1. <http://school-collection.edu.ru> (раздел «Информатика»)
2. <http://www.metod-kopilka.ru> (библиотека методических материалов для учителя)<http://www.teachvideo.ru> (компьютерные видео уроки)
3. <http://www.ict.edu.ru/> (информационно-коммуникационные технологии в образовании)

Литература для обучающихся и их родителей

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016. - 160 с.
2. Босова А.Ю., Босова Л.Л., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007.
3. Босова Л.Л., Михайлова Н.И., Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007.
4. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2003 год.
5. Левин А.Ш. Самоучитель работы на компьютере. - 9-е изд.— СПб.: Питер, 2006.
6. Соловьева Л.Ф. Информатика и ИКТ. – М.: ВНУ, 2007.

Интернет – ресурсы

1. [\[Клякс@.net\]](mailto:Klyaks@.net)[\[ИнформатикаиИКТ\]](#)
2. <http://pae-alina.narod.ru/>
3. <http://www.agakids.ru/http://children.kulichki.net/>
4. <http://club112.fastbb.ru/>
5. <http://www.agakids.ru/games/>
6. <http://sashka.iatp.org.ua/sashka/index.html>
7. KINDER.RU - Крупнейший российский каталог детских ресурсов Сети.