

Частное учреждение дополнительного профессионального образования
«Учебный центр «Мезон»

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
ЧУ ДПО «УЦ «Мезон»
Протокол № 2 от 22.05.2024

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЧУ ДПО «УЦ «Мезон»
_____ Елгаева С.А.
Приказ №24 от 24.05.2024



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
ИНФО-ГЕНИЙ

Возраст детей: 10 - 11 лет

Срок реализации: 1 год

Сорокина Татьяна Александровна
преподаватель

Вологда

2024

Содержание

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	3
Пояснительная записка.....	3
Цель и задачи программы.....	4
Учебный план.....	6
Содержание учебного плана.....	9
Планируемые результаты.....	10
Комплекс организационно-педагогических условий.....	11
Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год.....	11
Условия реализации программы.....	12
Формы аттестации	12
Оценочные материалы.....	13
Методическое обеспечение	20
Воспитательный компонент.....	20
Информационные ресурсы и список литературы.....	21

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Программа «ИНФО-ГЕНИЙ» разработана как один из курсов в рамках Детской компьютерной школы Учебного центра «Мезон».

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации».
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 21 от 28.09.2020);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №629 от 27.07.2022);
- Устав ЧУ ДПО «УЦ «Мезон».

Актуальность программы

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Основные направления курса «ИНФО-ГЕНИЙ» – это прежде всего:

- развитие логического мышления
- творческое мышление и азы программирования в среде Scratch.
- изучение стандартных программ Калькулятор, Word Pad.
- изучение программы Paint.net (работа со слоями)
- изучение новых возможностей создания презентаций

На уроках данного курса обучающиеся осознанно и целенаправленно учатся работать с информацией (осуществлять ее поиск, анализировать, классифицировать и пр.), отличать форму от содержания, т. е. смысла, узнавать и называть объекты окружающей действительности своими именами в терминах информатики.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Развить познавательные интересы, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности учащихся, определяющих формирование компетентной личности, способной к жизнедеятельности и самоопределению в информационном обществе.

Задачи программы:

Дидактические задачи:

1. Формирование умений и навыков работы в стандартных приложениях Windows.
2. Научить обучающихся основам решения алгоритмических задач в различных средах.
3. Научить самостоятельно находить нужную информацию в Интернет и электронных энциклопедиях, формировать умение применять свои знания.

Образовательные задачи:

1. Формирование знаний о возможностях компьютера.
2. Формирование знаний, умений и навыков применения компьютера в качестве средства для решения практических задач.
3. Формирование умений работать с информацией при помощи прикладных компьютерных программ.

Развивающие задачи:

1. Развитие познавательных интересов.
2. Развитие творческой активности.
3. Развитие инициативности в принятии оптимальных решений в различных задачах.

Воспитательные задачи:

1. Воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений.
2. Воспитание чувства ответственности за выполненную работу.
3. Воспитание культуры межличностного общения.

Учебная программа рассчитана на детей 10-11 лет. Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся данного возраста, специфику развития их мышления, внимания.

Курс «ИНФО-ГЕНИЙ» для начальной школы дает возможность получения новых знаний, решает задачи развивающего и мировоззренческого характера. Задания, используемые на уроках, позволяют решать следующие задачи:

- повышение интереса к предмету изучения и теме,
- развитие логического мышления,
- умения анализировать и делать выводы.

На занятиях изучаются основы работы с компьютером, решаются алгоритмические задачи и этюды. Обучающиеся работают в среде Scratch, изучают Paint.net (работа со слоями), знакомятся с «Исполнителями». Ребята учатся использовать стандартные приложения, электронные энциклопедии, специализированные детские порталы и применять их в создании презентаций и рефератов.

Программа реализуется в течении 1 учебного года (с сентября по май). Всего: 34 занятия (51 академический час). Занятия проходят один раз в неделю в течении 60 минут (1,5 академических часа), 1 академический час = 40 минут. Количество обучающихся в группе – 8 - 12 человек.

Учебный план

№	Содержание	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Работа с графической информацией.	15	1	14	
	Инструктаж по ТБ. Интернет: поиск, копирование рисунков. Создание презентации. Вставка рисунков из интернет, рисование фигур, создание и форматирование текста.	1,5	0,5	1	
	Paint.net: выделение объектов, слои, инструменты	3	0	3	
	Интернет. Расширенный поиск и сохранение рисунков.	1,5	0	1,5	Практическая работа
	Создание презентации. Вставка рисунков, обработанных в Paint.net.	1,5	0	1,5	
	Paint.net: коррекция, эффекты.	1,5	0	1,5	
	Paint.net: текст, обобщение.	1,5	0	1,5	
	Графический планшет: рисование в Paint.net.	1,5	0	1,5	Практическая работа
	Повторение, обобщение.	1,5	0,5	1	Практическая работа
	Контрольная работа: «Работа с графической информацией».	1,5	0	1,5	Контрольная работа
2.	Алгоритмизация. Элементы программирования	18	2	16,0	
	Алгоритм. Свойства алгоритма. Линейный алгоритм.	1,5	1,5	0	
	Язык программирования Scratch. Построение	3	0	3	Практическая работа

№	Содержание	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	линейных алгоритмов в среде Scratch.				
	Циклический алгоритм. Построение циклических алгоритмов в среде Scratch.	3	0	3	Практическая работа
	Разветвленный алгоритм. Построение разветвленных алгоритмов в среде Scratch.	1,5	0,5	1	
	Применение трёх типов алгоритмов в среде Scratch.	3	0	3	
	Scratch -проекты	4,5	0	4,5	Практическая работа
	Контрольная работа «Элементы программирования в Scratch»	1,5	0	1,5	Контрольная работа
3.	Работа с текстовой информацией	12	1	11	
	Word Pad. Интерфейс. Редактирование и форматирование текста.	3	0,5	2,5	
	Калькулятор. Режимы работы калькулятора.	1,5	0	1,5	Практическая работа
	Поиск и вставка текстовой информации из Интернет в WordPad.	1,5	0,5	1	
	Совместная работа приложений (WordPad, Paint.NET).	1,5	0	1,5	Практическая работа
	Контрольная работа «Совместная работа приложений (WordPad, Paint.NET, Калькулятор)»	1,5	0	1,5	Контрольная работа
	Создание рефератов в текстовом редакторе WordPad.	1,5	0	1,5	Практическая работа

№	Содержание	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Комплексная работа.	1,5	0	1,5	Контрольная работа
4.	Мультимедиа презентация	6	0,5	5,5	
	Создание презентации в программе MS Power Point.	6	0,5	5,5	Практическая работа
	Всего:	51	4,5	46,5	

Содержание учебного плана

Тема 1. Работа с графической информацией – 15 часов.

Теория. Программа Paint.NET: интерфейс, инструменты. Понятие покадровой анимации.

Практика. Научиться пользоваться инструментами выделения, работать с выделенной областью. Научиться работать со слоями. Научиться пользоваться инструментами рисования. Научиться работать с текстом. Научиться печатать изображения. Научиться искать изображения в сети Интернет, сохранять их и копировать. Научиться создавать покадровую анимацию, создавать слайд-шоу.

Тема 2. Алгоритмизация. Элементы программирования – 18 часов.

Теория. Алгоритм. Виды алгоритмов. Составление алгоритма различными способами. Исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика. Выполнение простых алгоритмов и составление своих. Решение задач и выполнение заданий в среде программирования Scratch.

Тема 3. Работа с текстовой информацией – 12 часов.

Теория. Программа WordPad: интерфейс, инструменты. Понятие реферата, презентации.

Практика. Научиться редактировать, форматировать текст. В программе Калькулятор научиться работать с различными режимами: вычисление дат;

преобразование единиц измерения; вычисление расхода топлива, ипотеки.

Научиться совместно использование приложения для написания реферата.

Тема 4. Мультимедиа презентация – 6 часов.

Теория. Понятия «Презентация», «Мультимедиа». Интерфейс. Типы слайдов.

Практика. Научиться создавать интерактивные презентации. Форматирование текста. Редактирование изображений. Вставка изображений. Добавление и настройка звука. Настройка переходов и анимации.

Планируемые результаты:

По окончании обучения на данном курсе обучающиеся должны:

- Иметь представление об алгоритме (типах, свойствах алгоритма)
- Иметь представление об исполнителе и связанных с ним понятиях: команде, системе команд, способе представления команд.
- Уметь создавать текстовые документы: форматировать и редактировать текст, добавлять в документы рисунки;
- Уметь выполнять расчеты на калькуляторе.
- Уметь пользоваться инструментарием графических редакторов; создавать и редактировать рисунки.
- Уметь создавать коллажи компьютерных рисунков в рамках графических редакторов.
- Уметь создавать презентации и слайдшоу на базе изучаемых программ.
- Осуществлять поиск необходимой информации в интернет и сохранять ее;
- Уметь пользоваться электронными энциклопедиями;
- Уметь пользоваться принтерами;
- Уметь организовывать свое время и рабочее пространство.
- Уметь правильно воспринимать задачи, предлагаемые учителем или компьютером и решать их.

Для оценки результатов обучения используются методы: практические и контрольные работы, компьютерное тестирование, наблюдения за деятельностью учащихся.

При успешном освоении программы обучающемуся предоставляется Свидетельство об обучении.

Комплекс организационно-педагогических условий:

Календарный учебный график

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим учебных занятий
сентябрь	май	34	51	1 раз в неделю по 1,5 акад. часа

Каникулярные и праздничные дни в соответствии с производственным календарем, разработанным правительством РФ и рекомендациями Департамента образования Вологодской области. Календарный учебный график может меняться, в зависимости от специальных распоряжений Правительства РФ и Департамента образования Вологодской области.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения уроков необходим класс, оснащенный компьютерной техникой. ПК должны быть объединены в локальную сеть и подключены к сети Интернет. Дополнительное оборудование для каждого ПК: наушники и микрофоны.

На компьютеры должны быть установлены: операционная система, офисные программы, программа PaintNET, программа Scratch. Класс должен быть оборудован магнитно-маркерной доской, мультимедиа проектором, принтером.

Кадровое обеспечение

Дополнительную общеобразовательную программу реализуют высококвалифицированные преподаватели с высшим педагогическим образованием со специализацией «Информатика» имеющие большой опыт работы.

Формы аттестации

Форма организации обучения – фронтальная. Обучающиеся выполняют инструкции преподавателя синхронно. На теоретических занятиях используются демонстрации, которые дети видят на экране или на мониторах компьютеров на рабочих местах.

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, практические учебные занятия.

В ходе реализации программы, ведется постоянный контроль за выявлением новых знаний и умений.

Объект контроля: знания; умения

Виды контроля	Цель контроля	Формы контроля
Текущий	Определить степень усвоения материала, выявить отстающих/опережающих обучение. Скорректировать методы, средства обучения	Фронтальная и индивидуальная
Промежуточный	Определить степень достижения результатов обучения и воспитания учащихся	Индивидуальная, ученик выполняет своё задание, без чьей – либо помощи.

Оценочные материалы

В ходе реализации программы, ведется постоянный контроль знаний, умений, навыков, который осуществляется как в ходе выполнения конкретной деятельности, так и по ее результатам. Промежуточная аттестация проводится после изучения каждой темы.

Контрольная работа №1: «Работа с графической информацией в программе Paint.net».

1. Откройте программу **Paint.net**.
2. Откройте файл **Фон.jpg** из папки **Student:\ГЕНИЙ\10 урок**.
3. Уберите логотип Смешариков.
4. Откройте рисунок **Заяц.jpg**. Раскрасьте рисунок по образцу.
5. Вставьте рисунок зайца в документ **Фон**.
6. Сохраните документ в своей папке под именем **Зайка**.
7. В **новом слое** нарисуйте корзинку, облачко. Сохраните документ.

8. Найдите в Интернет и вставьте рисунки: солнышко, цветочки, грибочки, бабочки, птички, пучок морковки (не забывайте изменять размер, копировать слои). Сохраните документ.
9. В **новом слое** создайте текст (оформите по образцу: измените цвет, размер, наклон).

10. Сохраните документ. Пригласите преподавателя для проверки.

Критерии оценки:

Требование	Баллы
Знание интерфейса и использование строки Меню	1
Владение специфическими инструментами программы: градиент; волшебная палочка, клонирующая кисть, текст	1
Работа со слоями в программе Paint.net	1
Копирование рисунков из Интернет, обработка и вставка	1
Логичность информации, аккуратность в оформлении.	1

Контрольная работа № 2 «Элементы программирования в Scratch»

В контрольной работе 2 варианта практической части:

Вариант 1. В программе Scratch создайте проект «Набережная»:

1. В качестве фона возьмите рисунок-побережье (папка **Outdoors**, фон **city-with-water1**).
2. В проекте участвуют три спрайта, которые запускаются одновременно:
 - a. Первый спрайт-самолет (папка Transportation) движется горизонтально в небе, отталкиваясь от краев.
 - b. Второй спрайт-бабочка (папка Animals) меняет костюм (машет крыльями) и реагирует на движение мышки.
 - c. Третий спрайт-яхта (папка Transportation) реагирует на клавиши вверх, вниз, влево, вправо клавиатуры.
3. На свое усмотрение добавьте для спрайтов звуки.
4. Продумайте взаимодействие между спрайтами, например: бабочка, встречаясь с самолетом исчезает (или в кого-то превращается), и т.п
5. Пригласите преподавателя для проверки.

Вариант 2. В программе Scratch создайте проект «Заколдованный лес»:

1. В качестве фона возьмите рисунок-сиреневый лес (папка **Nature**, фон **woods**).
2. В проекте участвуют три спрайта, которые запускаются одновременно:

- a. Первый спрайт-летучая мышь (папка Animals) меняет костюм (машет крыльями) и движется горизонтально в небе, отталкиваясь от краев.
 - b. Второй спрайт-ведьмочка (папка Fantasy) реагирует на движение мышки.
 - c. Третий спрайт-кот (папка Animals) реагирует на клавиши вверх, вниз, влево, вправо клавиатуры.
3. На свое усмотрение добавьте для спрайтов звуки.
 4. Продумайте взаимодействие между спрайтами, например: кот, встречаясь с ведьмочкой исчезает (или превращается в жабу), и т.п.
 5. Пригласите преподавателя для проверки.

Выполнены задания	Оценка
все 3 спрайта движутся как надо	5
2 спрайта движутся как надо	4
1 спрайт движется как надо	3
ничего не движется...	2

Контрольная работа № 3 «Совместная работа приложений (WordPad, Paint.net, Калькулятор)

В контрольной работе 2 варианта: в каждом по 2 задания.

Задание 2 одинаковое для обеих вариантов

Вариант 1: **Задание 1.**

1. Запустите программу WordPad.
2. В программе WordPad откройте файл **Овоци.rtf**, который находится по адресу **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**
3. Установите поля в документе все по 10 мм.
4. Используя Калькулятор, ответьте на вопросы задачи (полные ответы должны быть записаны ниже).
5. Сохраните документ в своей папке под именем **Решение**.
6. Примените форматирование:
 - Для всего текста: отступы слева 0, справа 0, междустрочный интервал 1.
 - Все заголовки **Задача, Вопросы, Ответы**: шрифт Tahoma, размер 25, подчеркнутый, цвет сочный красный, выравнивание по центру;
 - Текст задачи: шрифт Candara, размер 20, курсив, цвет сочный зеленый, выравнивание по ширине, отступ красной строки 1 см;
 - Вопросы к задаче: шрифт Verdana, размер 17, курсив, цвет сочный синий, выравнивание по левому краю, примените нумерованный список;
 - Ответы на вопросы: шрифт Palatino Linotype, размер 18, цвет сочный оранжевый, выравнивание по левому краю.
7. Создайте рисунок к задаче:
 - a. В программе **Paint.NET** откройте документ **Теплица.jpg** (из папки **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**)
 - b. В **Интернет** найдите изображения всех растений (из задачи), вставьте их в документ **Теплица**.
8. Вставьте рисунок **Теплица** в документ **Решение** после заголовка **Задача**.
9. К рисунку примените выравнивание по центру.
10. Сохраните изменения. **Пригласите преподавателя для проверки.**

Задание 2.

1. В программе WordPad откройте файл **Путешествие.rtf**, который находится по адресу **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**.
2. В программе **Калькулятор** выполните необходимые расчеты.
3. После каждого вопроса запишите подробный ответ.
4. Сохраните документ в своей папке под именем **Расчеты**.
5. Примените форматирование:
 - Все вопросы: шрифт Calibri, размер 18, цвет синий, выравнивание по ширине.
 - Все ответы: шрифт Constantia, размер 20, курсив, цвет красный.
6. В программе **Paint.NET** откройте файл **Парковка.jpg**, который находится по адресу **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**.
7. Найдите в Интернет **ТРИ** изображения машин разных марок. Скопируйте их в файл **Парковка**, разместите машины на стоянке. Подпишите марки машин.
8. Вставьте рисунок в документ WordPad в конце текста.
9. Картинку выровняйте по центру. Сохраните изменения. Пригласите.

Вариант 2. Задание 1.

1. Запустите программу WordPad
2. В программе WordPad откройте файл **Ферма.rtf**, который находится по адресу **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**
3. Установите поля в документе все по 10 мм.
4. Используя Калькулятор, ответьте на вопросы задачи, полные ответы должны быть записаны ниже.
5. Сохраните документ в своей папке под именем **Решение**.
6. Примените форматирование:
 - Для всего текста: отступы слева 0, справа 0, междустрочный интервал 1.
 - Заголовки **Задача, Вопросы, Ответы**: шрифт Arial, размер 25, подчеркнутый, синего цвета, выравнивание по центру.
 - Текст задачи: шрифт Verdana, размер 20, курсив, цвет сочный зеленый, выравнивание по ширине, отступ красной строки 2 см.
 - Вопросы: шрифт Corbel, размер 17, полужирный, цвет сочный красный, выравнивание по левому краю.
 - Ответы на вопросы: шрифт Times, размер 18, цвет сочный лиловый, выравнивание по левому краю, примените нумерованный список.
7. Создайте рисунок к задаче:
 - a. В программе **Paint.NET** откройте документ **Загоны.jpg** (из папки **Student:\ГЕНИЙ\28 урок**)
 - b. В **Интернет** найдите изображения всех животных (из задачи), вставьте их в документ **Загоны**.
8. Вставьте рисунок **Загоны** в документ **Решение** после заголовка **Задача**.
9. К рисунку примените выравнивание по центру.
10. Сохраните изменения. **Пригласите преподавателя для проверки.**

Критерии оценки:

Требование	Баллы
------------	-------

Копирование, вставка и форматирование текста.	1
Оформление страницы (параметры, масштаб)	0.5
Использование калькулятора.	0,5
Поиск рисунков к задачам в Интернет	1
Обработка рисунков в программе Paint.NET и вставка в WordPad	1
Логичность информации, аккуратность в оформлении.	1

Комплексная итоговая контрольная работа

В контрольной работе 2 варианта

1 вариант Задание 1

1. Запустите WordPad. Установите поля страницы: все по 1 см.
2. Напишите заголовок Медведи (не форматируйте!).
3. Сохраните документ в своей папке под именем Медведи.rtf
4. **Сверните документ Медведи.rtf**
5. Из папки **Student:\Гений\Экзамен** файл **Дикая природа_1.txt**
6. Скопируйте текст в документ WordPad **Медведи.rtf** Изменения сохраните.
7. В Интернет найдите изображение **бурого медведя**. Вставьте его в документ WordPad. При необходимости измените размеры изображения.
8. В интернет найдите и откройте **Мегаэнциклопедию Кирилла и Мефодия**. Найдите статью про медведей.
9. Выделите текст (3 и 4 абзацы): описание медведей и где распространены (**со слов: Длина тела современных медведей...**)
10. Скопируйте текст и вставьте в WordPad. **Сохраните документ.**
11. В Интернет найдите **стихи о медведе**. Скопируйте понравившееся стихотворение и вставьте его в документ WordPad.
12. **Сораните документ. Пригласите преподавателя.**
13. Выделите **весь текст** и отформатируйте: отступы слева 0 см, справа 0 см; первая строка 1 см; междустрочный интервал 1; **НЕ добавлять** интервал после абзаца; выравнивание по ширине.
14. Виды медведей оформите *маркированным списком*.
15. Отформатируйте документ:
 - ❖ **Весь текст:** шрифт Georgia, размер 14.
 - ❖ **Заголовок:** шрифт Arial, размер 24, цвет сочный синий, полужирный, подчеркнутый, выравнивание по центру, первая строка 0 см.
 - ❖ **Список:** шрифт Verdana, размер 16, цвет сочный синий, курсив.
 - ❖ **Стихотворение:** шрифт Monotype Corsiva, размер 18, цвет сочный лиловый, выравнивание по центру, первая строка 0 см.
16. **Сохраните документ. Пригласите преподавателя.**
17. Найдите в интернет картинку (среднего размера) с **изображением медвежат**. Скопируйте и вставьте рисунок в программу **Paint.net**.
18. Найдите в интернет **изображение бочонка с медом** (маленькое, с белым фоном). Скопируйте его и вставьте в новый слой рисунка с медвежатами.

19. Удалите белый фон. Скопируйте слой несколько раз, разместите бочонки на рисунке.
20. Напишите на изображении: ***Мишки тоже любят мед!*** Отформатируйте текст на свое усмотрение
21. Скопируйте изображение и вставьте его в текстовый документ (ниже стихотворения).
22. При необходимости измените размеры изображения.
23. Оба изображения выровняйте по центру.
- 24. Пригласите преподавателя для проверки.**

Задание 2. В программе **Scratch** создайте проект «Медвежонок»

1. В качестве фона возьмите рисунок **grand-canyon** (папка **Nature**).
2. В проекте участвуют три спрайта, которые запускаются одновременно:
 - a. Первый спрайт-**попугай** (костюмы в папке **Костюмы\Animals**) машет крыльями и движется за мышкой.
 - b. Второй спрайт-**Медведь** (костюмы в папке **D:\ГЕНИЙ\Спрайты**) ходит вперед-назад, реагируя на клавиши влево, вправо клавиатуры.
 - c. Третий спрайт – на ваше усмотрение
3. На свое усмотрение добавьте для спрайтов звуки.
4. Продумайте взаимодействие между спрайтами.
5. **Продемонстрируйте работу преподавателю.**

Вариант 2. Задание 1

1. Запустите WordPad. Установите поля страницы: все по 1 см.
2. Напишите заголовок Журавли (не форматируйте!)
3. Сохраните документ в своей папке под именем Журавли.rtf
4. **Сверните документ Журавли.rtf**
5. Из папки **Student:\Гений\Экзамен** файл **Дикая природа_2.txt**
6. Скопируйте текст в документ WordPad. Изменения сохраните.
7. В Интернет найдите изображение **журавля-красавки**. Вставьте его в документ WordPad. При необходимости измените размеры изображения.
8. В интернет найдите и откройте **Мегаэнциклопедию Кирилла и Мефодия**. Найдите статью про журавлей.
9. Выделите текст (1 и 2 абзацы): описание журавлей и где распространены
10. Скопируйте текст и вставьте в WordPad. **Сохраните документ.**
11. В Интернет найдите **стихи про журавлей**. Скопируйте понравившееся стихотворение и вставьте его в документ WordPad.
- 12. Сохраните документ и пригласите преподавателя.**
13. Выделите **весь текст** и отформатируйте: отступы слева 0 см, справа 0 см; первая строка 1 см; междустрочный интервал 1; **НЕ добавлять** интервал после абзаца; выравнивание по ширине.
14. Виды журавлей сделайте *маркированным списком*.
15. Отформатируйте документ:
 - ❖ **Весь текст:** шрифт Georgia, размер 14.

- ❖ **Заголовок:** шрифт Arial, размер 24, цвет сочный синий, полужирный, подчеркнутый, выравнивание по центру, первая строка 0 см.
- ❖ **Список:** шрифт Verdana, размер 16, цвет сочный синий, курсив.
- ❖ **Стихотворение:** шрифт Monotype Corsiva, размер 18, цвет сочный лиловый, выравнивание по центру, первая строка 0 см.

16. Сохраните документ. Пригласите преподавателя.

17. Найдите в интернет картинку (среднего размера) с **изображением журавлиной стаи**. Скопируйте и вставьте рисунок в программу **Paint.net**.
18. Найдите в интернет **изображение парашютиста** (маленькое, фон белый). Скопируйте его и вставьте в новый слой рисунка с журавлиной стаей.
19. Удалите белый фон. Скопируйте слой несколько раз, разместите парашютистов на рисунке.
20. Напишите на изображении: **Журавль прилетел и теплынь принёс**. Отформатируйте текст на свое усмотрение
21. Скопируйте изображение и вставьте его в текстовый документ (ниже стихотворения).
22. При необходимости измените размеры изображения.
23. Оба изображения выровняйте по центру.
24. Пригласите преподавателя для проверки.

Задание 2. В программе **Scratch** создайте проект «Журавль»

1. В качестве фона возьмите рисунок **canyon** (папка **Nature**).
2. В проекте участвуют три спрайта, которые запускаются одновременно:
 - Первый спрайт – **Слон** (костюмы в папке **Костюмы\Animals**) ходит вперед-назад, реагируя на клавиши влево, вправо клавиатуры.
 - Второй спрайт – **Журавль** (костюмы в папке **D:\ГЕНИЙ\Спрайты**) машет крыльями и движется за мышкой.
 - Третий спрайт – на ваше усмотрение.
3. На свое усмотрение добавьте для спрайтов звуки.
4. Продумайте взаимодействие между спрайтами.
5. Пригласите преподавателя для проверки.

Критерии оценки:

Требование	Баллы
Копирование, вставка и форматирование текста.	1
Обработка рисунков в программе Paint.NET и вставка в WordPad	1
Поиск информации и рисунков в Интернет.	1
Задание в программе Scratch	1
Сохранение заданий и аккуратность в исполнении	1

Методы обучения:

1. Объяснительно-иллюстративный (рассказ, беседа, демонстрация, ...)
2. Репродуктивный (воспроизведение знаний, действие по алгоритму)
3. Проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися)
4. Проектный метод (разработка проектов, создание творческих работ)

Формы и виды занятий:

Изучения нового материала:

- ✓ Лекция
- ✓ Беседа

Совершенствование знаний, умений и навыков:

- ✓ Практическое занятие
- ✓ Занятие по углублению знаний

Обобщение и систематизация:

- ✓ Практическое занятие
- ✓ Занятие по систематизации и обобщению знаний

Контроль знаний:

- ✓ Контрольная работа

Воспитательный компонент

Реализуется посредством учета следующих принципов:

- ✓ Формирование целостного, социально-ориентированного взгляда на мир, потребности в саморазвитии
- ✓ Формирование уважительного отношения к иному мнению
- ✓ Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, культуры общения, навыков сотрудничества
- ✓ Формирование и пропаганда здорового образа жизни, активной жизненной позиции

Календарный план воспитательной работы

Сроки проведения	Название мероприятия	Форма проведения
------------------	----------------------	------------------

сентябрь	«Неделя безопасности»	Беседы по правилам дорожной безопасности, пожарной безопасности
декабрь	«Вологда новогодняя»	Творческий конкурс
сентябрь-май	Участие в муниципальных и российских творческих конкурсах	Творческий конкурс

Информационные ресурсы и список литературы

Список литературы

1. Информатика . Учебник. 3-4 класс/Под ред. проф.Н.В.Макаровой. – СПб.:Лидер, 2009.
2. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / М. Н. Бородин. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Василенко, С. Эффектная и эффективная презентация. Практическое пособие / С. Василенко – Москва: Дашков и Ко, 2014. – 134 с.
4. Леонтьев, В. П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003 / В. П. Леонтьев. – Москва: «ОЛМА-ПРЕСС», 2003 г.

Интернет-ресурсы

1. <http://school-collection.edu.ru> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
2. Информатика на пять. [Электронный ресурс]: сайт информатики и ИКТ. – Режим доступа: <http://www.5byte.ru/>.
3. Клякс@.net. [Электронный ресурс]: информационно-образовательный сайт учителя информатики и ИКТ. – Режим доступа: <http://www.klyaksa.net/>.