УТВЕРЖДАЮ

Директор ОГКОУ Ивановского детского дома «Звездный»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.А. Марычева

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2016 года

**Программа дополнительного образования кружка**

**«ПЛАНЕТА ИНФОЗНАЙКИ»**

**Срок реализации программы 3 года**

Программа рассчитана для детей 11 – 17 лет



**Автор программы:**

**Воронина Евгения Евгеньевна**

**Иваново - 2016 год**

**Пояснительная записка**

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимися определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей в научно - техническом направлении.

Современное общество предъявляет большие требования к системе образования.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания

Техническое и программное обеспечение детского дома позволяет на практике познакомить обучающихся с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

**Характеристика программы**

Курс «ПЛАНЕТА ИНФОЗНАЙКИ» предназначен для детей 11– 17 лет.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии. Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Образовательная программа согласована с основными нормативными документами, регулирующими функционирование и развитие системы дополнительного образования детей:

Конституцией РФ, статья 43 которой гарантирует реализацию права на образование для всех граждан России;

Конвенцией о правах ребенка (утверждена Генеральной Ассамблеей ООН 20. 11. 1989г.), определяющей направленность образования ребенка на развитие личности, талантов, умственных и физических способностей его; воспитания уважения и понимания мировой и национальной культуры;

Законом «Об образовании в Российской Федерации» (от 29. 12. 2012г., №273 - ФЗ), создающим правовые гарантии для функционирования и развития системы образования РФ;

Нормативными документами Федерального, муниципального и институционального уровней по дополнительному образованию.

Рабочая программа кружка «Планета Инфознайки» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся и рассчитана на работу в учебном классе, в котором 11 учебных мест и одно рабочее место – для руководителя.

Класс, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Класс оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

**Актуальность программы**

Актуальность программы состоит в том, что современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоёмкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Курс вносит значимый вклад в формирование информационного компонента обще учебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования.

***Целью программы*** является подготовка воспитанников к активной полноценной жизни, учёбе и работе в условиях технологически развитого общества и Интернета.

**Задачи программы:**

*Образовательные:*

Приобретение знаний о структуре исследовательской деятельности; способах поиска необходимой для исследования информации; о способах обработки результатов и их презентации;

Овладение способами деятельностей: учебно-познавательной, информационно-коммуникативной, рефлексивной

Помочь обучающим овладеть основными навыками создания и обработки графических и текстовых файлов.

Развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ.

Включить обучающихся в практическую исследовательскую деятельность.

Развивать мотивации к сбору информации.

 Приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией

Научить обучающихся пользоваться Интернетом.

*Воспитательные:*

Формировать потребности в саморазвитии.

Формировать активную жизненную позицию.

Воспитывать культуру общения.

*Развивающие:*

Способствовать развитию деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

Способствовать развитию чувства прекрасного.

Развивать у обучающихся навыки критического мышления и творческую активность.

**Направленность программы** – естественнонаучная. Программа имеет также практическую направленность и построена на следующих принципах:

**Доступности** – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

**Наглядности** – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больнее информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

**Сознательности и активности** – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

**Срок реализации**

Срок реализации программы «ПЛАНЕТА ИНФОЗНАЙКИ» - 3 года.

**Методы обучения**

Основным методом обучения в курсе «ПЛАНЕТА ИНФОЗНАЙКИ» является метод проектов. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности воспитанников.

Кроме разработки проектов под руководством руководителя воспитанникам предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. Учебно-методический комплекс содержит большое количество заданий разного уровня сложности. Это позволяет руководителю построить для каждого воспитанника индивидуальную образовательную траекторию.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий, участия в интеллектуальных и различных конкурсах, участие в проектной деятельности.

Основная методическая установка курса – обучение воспитанников навыкам самостоятельной, индивидуальной работы по практическому созданию проектов.

Конкретная программная среда рассматривается с позиции приобретения учащимися технологических навыков работы с программным инструментарием на основе моделирования объектов, процессов, информационных продуктов.

Преобладающий тип занятий – практикум. Все задания курса выполняются с помощью персонального компьютера в приложениях Microsoft office. На практических занятиях можно реализовать принцип межпредметных связей, что послужит закреплению знаний и умений, полученных обучающим на школьных предметах.

Форма занятий направлена на активизацию познавательной деятельности, на развитие творческой активности учащихся.

Формы работы - теоретические, практические, индивидуальные и групповые занятия, тренинги.

Каждая тема начинается с постановки задачи - характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся.

Основным методом занятий в данном кружке является метод проектов. Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере. За счет времени, отведенного на индивидуальную работу, возможен резерв для более глубоко изучения тем. Кроме того, отводится время для публичной презентации индивидуальных или групповых проектов учеников, где оценивается не только эффективность выполнения заданий, но и способность личности познавать окружающий мир, общение с другими в процессе работы.

*Примерная структура занятия:*

* Организационный момент (1 – 2 минуты).
* Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6 – 8 минут).
* Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (8 – 10 минут)
* Физкультминутка (Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз).
* Работа за компьютером (10 – 15 минут).
* Подведение итогов занятия.

**Ожидаемый результат**

Ожидаемые результаты обучения - это помочь обучающимся повысить свою компетентность в области создания собственных исследовательских проектов и web-сайта, а также приобрести начальную профессиональную подготовку по данному направлению, что повысит их социальную адаптацию после выпуска из детского дома.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в текстовом и графическом редакторе.

Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.

Повышение эффективности учебно-воспитательного процесса.

Совершенствование материально-технической базы.

***В результате первого обучения воспитанники должны знать и уметь:***

* Правила безопасной работы в компьютерном классе;
* Знать правила поведения в компьютерном классе;
* Основные части компьютера;
* Называть вид информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительная, звуковая и т.д.);
* Называть вид информации в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая, текстовая, графическая, табличная);
* Способы оформления проектов;
* Уметь осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию на диске, выводить информацию на печать);
* Уметь представлять текстовую, числовую и графическую информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать заданный простой текст (в текстовом редакторе), изображать заданные геометрические фигуры в цвете в графическом редакторе;
* создавать свои информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
* наращивать свои знания, сравнивая, обобщая и систематизируя полученную информацию и имеющиеся знания, обновляя представления о причинноследственных связях;
* осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках, Интернете; получать информацию из наблюдений, при общении;
* анализировать полученные сведения, выделяя признаки и их значения, определяя целое и части, применяя свертывание информации и представление ее в наглядном виде (таблицы, схемы, диаграммы);
* работать с программами Paint, Power Point;
* выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование и др.);
* работать с прикладной программой, используя мышь; осуществлять навигацию по программе, используя элементы управления (кнопки).

***В результате второго года обучения, обучающиеся должны знать и уметь:***

* основными методами, этапами проектирования;
* соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности при работе на компьютере;
* работать с различными источниками информации, что обеспечит формирование компьютерной компетентности, связанной с поиском, анализом, оценкой информации;
* работать с программой Power Point;
* способами эффективной работы в команде;
* опытом коллективной разработки и публичной защиты созданного проекта;
* участием в организации научно-практических конференций, открытых занятиях, творческих конкурсах;
* создавать проекты, слайды по шаблону и своему усмотрению;
* изменять настройки проекта и слайда;
* создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
* настраивать анимации текста, рисунков;
* добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию);
* создавать презентации из нескольких слайдов;
* вставлять схемы, таблицы, диаграммы;
* работать с сортировщиком слайдов;
* создавать управляющие кнопки в презентации;
* поиском необходимой информации в Интернете, применяя на практике меры по защите информации;
* создавать свои информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы).

***В результате третьего года обучения, обучающие должны знать и уметь:***

* знать историю развития ЭВМ;
* знать и понимать виды информационных процессов;
* уметь работать с программами Word, PowerPoint, Excel;
* оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
* структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
* создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности – в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;
* знать назначение и роль Интернета в развитии общества;
* знать технологию поиска информации в Интернете;
* уметь работать в браузере;
* знать понятие аппаратного обеспечения персонального компьютера;
* знать основные этапы обработки информации;
* знать перспективы развития компьютерной техники;
* уметь рассказать о характерных особенностях каждого этапа развития компьютерной техники;
* уметь привести примеры моделей ЭВМ каждого из четырех поколений;
* знать назначение и функциональные возможности приложения Power Point;
* уметь самостоятельно разрабатывать план презентации в соответствии с выбранной темой;
* уметь создавать и оформлять слайды, изменять настройки слайдов;
* уметь создавать и оформлять слайды, изменять настройки слайдов;
* уметь создавать управляющие элементы презентации: интерактивное оглавление;
* уметь создавать: интерактивное оглавление, гиперссылки;
* уметь создавать управляющие элементы презентации: кнопки управления;
* уметь создавать проекты.

**Учебно-тематический план**

***Первый год обучения***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятий** | **Количество часов** |
| **Теория** | **Практика** | **Итого** |
| 1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в компьютерном классе. Соблюдение норм личной гигиены | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 2. | Интерактивная игра «Планета ИНФОЗНАЙКИ» | - | 1 | 1 |
| **Знакомство с компьютером** |
| 3. | Роль компьютера в жизни человека. Презентация «Компьютер в жизни человека» | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 4. | Знакомство с компьютерном. Основные части компьютера. Их назначение. Работа на интерактивной доске | 1 | 1 | 2 |
| 5. | Правила работы за компьютером | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 6. | Устройства ввода и вывода информации | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 7. | Наш помощник – клавиатура. Назначение основных клавиш. Программа «Клавиатурный тренажер»  | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 8. | Память. Устройства необходимые для хранения документов в компьютере (диск CD, DVD, карта памяти, дискета, флэш-накопители) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 9. | Знакомство с операционной системой компьютера | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 10. | Рабочий стол. Параметры и настройка | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 11. | Понятия: папка, окно, ярлык, файл.Создание папок на рабочем столе | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 12. | Создание папок, ярлыков и документов на рабочем столе. Их свойства и назначения | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 13. | Повторение и обобщение по теме. Интерактивная игра «Мой компьютер» | - | 1 | 1 |
| **Информация вокруг нас** |
| 14. | Человек и информация. Виды информации. Роль информации в жизни человека | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 15. | Кодирование информации | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 16. | Способы передачи, обработки и хранения информации | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 17. | Дидактические игры | - | 1 | 1 |
| **Графические возможности компьютера** |
| 18. | Знакомство с графическим редактором Paint. Назначение, возможности. Панель опций, панель инструментов | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 19. | Работа с автофигурами в Paint | - | 1 | 1 |
| 20. | Заливка автофигур. Создание геометрического орнамента | - | 1 | 1 |
| 21. | Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения | 1 | 1 | 2 |
| 22. | Графический редактор Paint. Создание сюжетного рисунка на свободную тему | - | 2 | 2 |
| 23. | Обзор созданных рисунков (текущий контроль) | 0,5 | - | 0,5 |
| 24. | Создание рисунка «Сказочный мир» | 1 | 1 | 2 |
| 25. | Смотр рисунков «Сказочный мир» |  | 1 | 1 |
| 26. | Создание поздравительной открытки | 1 | 1 | 2 |
| 27. | Создание поздравительной открытки для мамы | - | 1 | 1 |
| 28. | Вставка готового изображения в программу | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 29. | Работа с готовым изображением в программе | - | 0,5 | 0,5 |
| 30. | Вставка картинки. Изменение размера картинки | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 31. | Вставка картинки. Изменение размера, поворота, наклона картинки | - | 0,5 | 0,5 |
| 32. | Вставка картинки. Создание сюжетного изображения на основе готовой картинки | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 33. | Создание сюжетного изображения на основе 2-х и более картинок | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 34. | Создание сюжетного изображения на тему «Мои любимые сказочные герои» | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 35. | Смотр рисунков на тему «Мои любимые сказочные герои» | 1 | - | 1 |
| 36. | Оформление (дизайн) изображений в программе Paint | 1 | 1 | 2 |
| 37. | Создание рамки для фотографии | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 38. | Оформление семейной фотографии | - | 1 | 1 |
| 39. | Создание генеалогического древа семьи | - | 1 | 1 |
| 40. | Презентация работ | 1 | - | 1 |
| 41. | Дидактические игры на повторение | - | 1 | 1 |
| 42. | Зачетные мероприятия. Подведение итогов | - | 1 | 1 |
| **Считаем на компьютере** |
| 43. | Число как средство представления информации времени, даты, разные форматы записи. Устанавливаем на компьютере дату и время | 1 | 1 | 2 |
| 44. | Помощники человека при счёте: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 45. | Работа в программе Калькулятор | 0,5 | 0,5 | 1 |
|  | **Итого:** | **18,5** | **31,5** | **50** |

***Второй год обучения***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятий** | **Количество часов** |
| **Теория** | **Практика** | **Итого** |
| 1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в компьютерном классе. Соблюдение норм личной гигиены. Зачем человеку компьютер? | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 2. | Интерактивная игра «Планета ИНФОЗНАЙКИ» | - | 1 | 1 |
| **Компьютерная система** |
| 3. | Компьютер, программы, интерфейс | 1 | 1 | 2 |
| 4. | Состав компьютерной системы | 1 | 1 | 2 |
| 5. | Что делает процессор? Система прерываний | 1 | 1 | 2 |
| 6. | Клавиатура. Работа клавиатуры. Структура клавиатуры. Регистровые клавиши. Настройка клавиатуры | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 7. | Дидактические игры | - | 1 | 1 |
| **Знакомство с программой PowerPoint** |
| 8. | Интерфейс Microsoft Office PowerPoint | 0,5 | - | 0,5 |
| 9. | Планирование презентации | 1 | - | 1 |
| 10. | Создание пустой презентации. Разметка и оформление слайда | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 11. | Влияние цвета на восприятие информации. Художественное оформление презентаций | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 12. | Анимация. Понятие и настройка анимации. Настройка презентации. Использование гиперссылки в показе слайдов | 1 | 1 | 2 |
| 13. | Использование звука и видео в презентации | 1 | 1 | 2 |
| 14. | Создание и редактирование схем, таблиц и диаграмм | 1 | 1 | 2 |
| 15. | Работать с сортировщиком слайдов. Создавать управляющие кнопки в презентации. | 0,5 | 2 | 2,5 |
| 14. | Создание презентации с помощью мастера. Создание презентации с помощью шаблона | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 15. | Сохранение презентации. Демонстрация презентации. Удаление презентации | - | 0,5 | 0,5 |
| 16. | Создание презентации на основе уже имеющейся презентации | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 17. | Создание презентации на тему «Мир профессий»Конкурсная работа | - | 2 | 2 |
| 18. | Конкурс презентаций(демонстрация и защита) | 0,5 | - | 0,5 |
| 19. | Интерактивная игра «Мир презентаций» | - | 1 | 1 |
| **Проектная деятельность** |
| 20. | Проект. Основы проектирование.Планирование учебного проекта | 1 | 1 | 2 |
| 21. | Информационные материалы к проекту | 1 | 1 | 2 |
| 21. | Проект «Мой город Иваново» | 1 | 2 | 3 |
| 22. | Презентация «Мой город Иваново» | 1 | - | 1 |
| 23. | Оформление презентации на тему «Мой город Иваново» |  | 2 | 2 |
| 24. | Защита презентаций по теме «Мой город Иваново» | - | 0,5 | 0,5 |
| 25. | Создание дидактических и методических материалов. Виды организационно-распорядительных документов | 1 | 1 | 2 |
| 26. | Обработка графической информации | 1 | 2 | 3 |
| 27. | Созданий публикаций | 1 | 1 | 2 |
| 28. | Электронные таблицы в проектной работе | 1 | 2 | 3 |
| **Всемирная паутина** |
| 29. | Возможности интернета. Инструменты и средства | 1 | 2 | 3 |
| 30. | Введение в технологию создания сайтов. Способы проектирование модели сайта (функции, эскиз, карта) | 1 | 2 | 3 |
| 31. | Виды сайтов. Создание страниц сайта | 1 | 2 | 3 |
| 32. | Сборка и установка сайта. Web-дизайн сайта. Internet и авторское право | 1 | 3 | 4 |
| 33. | Зачетные мероприятия. Подведение итогов | - | 2 | 2 |
|  | **Итого:** | **23,5** | **42** | **65,5** |

***Третий год обучения***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятий** | **Количество часов** |
| **Теория** | **Практика** | **Итого** |
| 1. | Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Правила поведения в компьютерном классе. Соблюдение норм личной гигиены | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 2. | История развития ЭВМ | 1 | 1 | 2 |
| 3. | Основные части компьютера | 1 | 1 | 2 |
| 4. | Устройства ввода информации | 1 | 1 | 2 |
| 5. | Устройства вывода информации  | 1 | 1 | 2 |
| 6. | Офисные программы | 1 | 1 | 2 |
| **Текстовый процесс Microsoft Word** |
| 7. | Текстовый процессор Word. Обработка текстовой информации. Оформление текста в виде таблицы и печать документа | 2 | 2 | 4 |
| 8. | Включение в текстовый документ графических объектов. Оформление текста-объявления, создание поздравительной открытки, создание календаря | 1 | 2 | 3 |
| 9. | Создание брошюры, листовки, памятки | 1 | 2 | 3 |
| 10. | Компьютерная графика  | 2 | 2 | 4 |
| 11. | Учимся проектировать проекты. Учебные проекты с использованием Microsoft Office | 2 | 2 | 4 |
| **Освоение среды табличного процессора Excel** |
| 12. | Общая характеристика табличного процессора | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 13. | Создание и редактирование табличного документа | 1 | 1 | 2 |
| 14. | Форматирование табличного документа | 1 | 1 | 2 |
| 15. | Использование функций и логических формул. Представление данных в виде диаграмм | 1 | 1 | 2 |
| 16. | Создание табличного документа «Расписание» | - | 1 | 1 |
| **Графический редактор PowerPoint** |
| 17. | Растровая и векторная Графика | 1 | - | 1 |
| 18. | Интерфейс и основные возможности графическогоредактора | 1 | 1 | 2 |
| 19. | Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды Power Point | 1 | 1 | 2 |
| 20. | Понятие шаблона презентации. Рекомендации по созданию презентации. Выбор шаблона при помощи Мастера автосодержания | 1 | 1 | 2 |
| 21. | Разработка плана презентации Power Point. | 1 | 1 | 2 |
| 22. | Заполнение презентации информацией по теме: поиск материалов в Интернете; заполнение слайдов текстом | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 23. | Заполнение презентации информацией по теме: оформление слайдов рисунками и фотографиями | 0,5 | 1 | 1,5 |
| 24. | Создание элементов управления презентацией: настройка интерактивного оглавления с помощью гиперссылок; обеспечение возврата к оглавлению | 0,5 | 2 | 2,5 |
| 25. | Создание элементов управления презентацией: добавление гиперссылок на документы Word | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 26. | Создание элементов управления презентацией: добавление управляющих кнопок на все слайды | 1 | 1 | 2 |
| 27. | Оформление экспресс-теста: создание вопросов и ответов; настройка реакции на выбранные ответы в виде гиперссылок; возвращение на слайд с вопросами | 1 | 2 | 3 |
| 28. | Разработка проекта в среде Microsoft Power Point | - | 4 | 4 |
| 29. | Защита проекта, созданного в среде Microsoft Power Point | 1 | - | 1 |
| **Глобальные и локальные сети** |
| 30. | Основы информационной безопасности при работе в телекоммуникативных сетях. Антивирусная защита информации | 2 | 2 | 4 |
| 31. | Возможности Интернета | 1 | 1 | 2 |
| 32. | Среда браузера Internet Explorer | 1 | 1 | 2 |
| 33. | Глобальные и локальные сети: создание, настройка и Использование | 2 | 1 | 3 |
| 34. | Поиск информации в сети Интернет | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 35. | Информационные системы и модели | 1 | 1 | 2 |
|  | **Итого:** | **31,5** | **42** | **73,5** |

**ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**Материально-техническое обеспечение реализации**

**программы.**

Операционная система - Windows 7.

Программы – Microsoft Windows, MS Word, Paint, Калькулятор, антивирусная программа, клавиатурный тренажер, мультимедиа проигрыватель, браузер

Технические средства - мультимедийный проектор, компьютеры, внешние носители информации, Интернет, цифровой фотоаппарат, интерактивная доска, принтер, устройства вывода звуковой информации – наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией.

**Литература**

1. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель / М.И. Фролов. – М.: Бином, 2006
2. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель / М.И. Фролов. – М.:

Бином, 2002.

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>
2. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2005. – М.: ОЛМА – ПРЕСС Образование, 2005. – 800 с.: ил.
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере, 7 –е издание. – СПБ.: Питер, 2003. – 655 с.: ил.