УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
НАДЕЖДИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
Индивидуальный предприниматель Жураковская Евгения Сергеевна

УТВЕРЖДАЮ:

_____Е.С. Жураковская

1 августа 2024г.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

Возраст обучающихся: 7–9 лет

Срок реализации программы: 1 год

Лапина Олеся Павловна, методист
Плоткина Мария Дмитриевна, методист
Тамбовцева Александра Ильинична, методист
Вознесенская Наталья Владимировна,
ведущий методист

п. Зима Южная
2024

Раздел№ 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Компьютерная грамотность – это способность использовать цифровые технологии, инструменты коммуникации и сети, управление информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей, развитию сотрудничества и коллективной работы в цифровой среде, учитывая основы информационной безопасности, а также этические и правовые нормы работы с информацией.

Важным моментом подготовки детей к жизни в мире информационных технологий является развитие у них навыков работы с информацией в цифровой среде – поиск, анализ, создание и управление. Ребёнок овладевает разными способами получения и обработки информации, и меняет своё отношение к новому классу техники и к миру предметов в целом.

Для успешного обучения и жизни в мире информационных технологий важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом открываются при работе с компьютером.

Информатизация образования открывает новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что ребёнок будет ежедневно взаимодействовать с информационными технологиями. Поэтому необходимо обучать ребёнка осознанному и полезному взаимодействию с цифровым миром.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы: государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения – стартовый. Ребёнок со стартовым уровнем знания компьютера умеет включать компьютер, пользоваться клавиатурой и мышью, набирать текст без редактирования, пользоваться интернетом для общения в социальных сетях.

Адресат программы – программа рассчитана на обучающихся Надеждинского муниципального района в возрасте от 7 до 9 лет. В этом возрасте учащиеся способны длительное время концентрировать внимание на предмете или задании, умеют писать, читать, считать и решать простые математические задачи, что позволяет выполнять задания быстрее и качественнее. В этом возрасте дети охотно изучают компьютерные технологии, программы, приложения.

Особенности организации образовательного процесса

Срок освоения программы – 1 год. Объём программы – 72 часа.

Количество часов в неделю – 2.

Занятия проходят 1 раз в неделю и длятся 2 академических часа. Дети занимаются в учебном кабинете с педагогом, работая за компьютером не более 40 минут за время занятия (не более 20 минут без перерыва). Предусмотрена работа с рабочими тетрадями. Основные формы работы —групповая, индивидуальная.

Программа реализуется с помощью учебной платформы Алгоритмики.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие технического мышления у детей 7-9 лет Надеждинского муниципального района через взаимодействие с цифровой средой – приложениями, сервисами и инструментами.

Задачи программы:

Воспитательные:

1. Воспитывать обучающегося, обладающего информационной культурой.

2. Воспитывать стремление к познавательной активности, исследовательских и прикладных способностей.

3. Воспитывать у обучающихся самостоятельность, инициативность, целеустремлённость.

Развивающие:

1. Развивать память, внимание, воображение, алгоритмическое и креативное мышление.

2. Формировать первичные представления об информационной безопасности и правовых аспектах работы с информацией.

3. Развивать навык уверенного и безопасного использования ПК и онлайн-сервисов.

4. Развивать умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения повседневных задач.

Обучающие:

1. Обучать осознанному и полезному взаимодействию с цифровым миром.

2. Обучать навыкам работы с информацией в цифровой среде – поиск, анализ, создание и управление.

3. Обучать основным принципам работы компьютера, работе с основным программным обеспечением.

4. Формировать знания о видах информации (текстовая, аудиовизуальная и т. п.).

5. Обучать основам цифровой безопасности и правилам информационной этики.

6. Знакомить с цифровыми сервисами, с помощью которых можно создавать свои проекты.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	**Базовая подготовка**	**8**	**2**	**6**	
1.1	Что такое информация и как компьютер с ней работает	2	0,5	1,5	Классический тест, опрос

1.2	Организуем хранение информации на компьютере	2	0,5	1,5	Сопоставление
1.3	Как перенести информацию с одного компьютера на другой	2	0,5	1,5	Заполнение пропусков, сортировка
1.4	Техника «Стопмоушн». Итоговый проект	2	0,5	1,5	Проект
2	**Цифровые рисунки**	**8**	**2**	**6**	
2.1	Знакомьтесь — пиксель	2	0,5	1,5	Сортировка
2.2	Рисуем в растровом редакторе Pixilart	2	0,5	1,5	Ответ в свободной форме
2.3	Рисуем в векторном редакторе AutoDraw	2	0,5	1,5	Опрос, заполнение пропусков
2.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Проект
3	**Коммуникация в социальных сетях**	**8**	**2**	**6**	
3.1	Персональная информация	2	0,5	1,5	Классификация
3.2	Создаём своё сообщество на платформе Алгоритмика	2	0,5	1,5	Классический тест, сортировка
3.3	Правила общения в социальной сети	2	0,5	1,5	Опрос
3.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Проект
4	**Поиск информации в сети Интернет**	**8**	**2**	**6**	
4.1	Как информация хранится в сети Интернет	2	0,5	1,5	Заполнение пропусков
4.2	Как искать информацию в сети Интернет	2	0,5	1,5	Ответ в свободной форме
4.3	Проверяем надёжность информации	2	0,5	1,5	Сопоставление
4.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Проект
5	**Презентации для устных выступлений**	**8**	**2**	**6**	
5.1	Презентация. Приложение Google Презентации	2	0,5	1,5	Классический тест
5.2	Графика в презентации Google Презентации	2	0,5	1,5	Сортировка
5.3	Слайды	2	0,5	1,5	Презентация, сопоставление
5.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Презентация

6	**Табличное представление информации**	**8**	**2**	**6**	
6.1	Составление таблиц	2	0,5	1,5	Классический тест
6.2	Знакомство с табличным редактором Google Таблицы	2	0,5	1,5	Классификация
6.3	Решение математических задач при помощи табличного редактора Google Таблицы	2	0,5	1,5	Опрос
6.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Презентация
7	**Инфографика**	**8**	**2**	**6**	
7.1	Знакомство с сервисом Canva	2	0,5	1,5	Классический тест, классификация
7.2	Переходим от таблиц к графическому представлению информации	2	0,5	1,5	Опрос
7.3	Переходим от текстовой информации к графике	2	0,5	1,5	Презентация
7.4	Итоговый проект	2	0,5	1,5	Проект
8	**Использование компьютерных программ для учёта финансов**	**6**	**2**	**4**	
8.1	Деньги и бюджет	2	1	1	Классический тест
8.2	Безналичные финансы	2	0,5	1,5	Презентация
8.3	Проектное занятие. Планируем расходы на вечеринку	2	0,5	1,5	Проект
9	**Нейросети рисунки и комиксы**	**10**	**3**	**7**	
9.1	Знакомство с нейросетями	2	1	1	Классический тест
9.2	Генерация картинок и сцены	2	0,5	1,5	Сортировка
9.3	Проработка персонажа	2	0,5	1,5	Классификация
9.4	Окончательная сборка и анимации	2	0,5	1,5	Опрос
9.5	Создание выпускной фотокниги	2	0,5	1,5	Проект
	Итого:	**72**	**19**	**53**	

Содержание учебного плана

1. Раздел: Базовая подготовка

1.1. Тема: Что такое информация и как компьютер с ней работает

Теория. Информация. Виды информации. Общие принципы работы компьютера с информацией. Техника безопасности при работе с компьютером. Цифровой сервисом Google, приложение Google Почта.

Практика. Выполнение кодирования информации путём решения заданий на платформе Алгоритмика. Отправка информации по электронной почте с помощью приложения Google почта.

1.2. Тема: Организуем хранение информации на компьютере

Теория. Файл. Типы файлов. Файловая система. Принципы хранения файлов. Поиск файлов. Флеш-накопители.

Практика. Организация хранение файлов на компьютере в папках по разным критериям (расширение (тип) файла, дата изменения, по собственному принципу). Поиск файлов. Отправка файла по электронной почте Google почта. Сохранение файлов с использованием флеш-накопителей.

1.3. Тема: Как перенести информацию с одного компьютера на другой

Теория. Облачное хранилище. Принципы хранения файлов в облаке. Права доступа.

Практика. Запись и перенос информации со съёмного диска на компьютер. Прикрепление файла к письму. Перенос информации в облачное хранилище. Загрузка файлов в облачное хранилище Google Диск. Предоставление доступа к файлам.

1.4. Тема: Техника «Стопмоушн». Итоговый проект

Теория. Понятие «Проект», принципы создания проекта, возможности оформления информации в проекте. Техника «Стопмоушн». Приложение GifMake.

Практика. Создание проекта в стиле «Стопмоушн» с использованием приложений GigMake, Google Диск, Google Почта.

2. Раздел: Цифровые рисунки

2.1. Тема: Знакомьтесь – пиксель

Теория. Пиксель. Свойства пикселя. Связь между размером пикселей и качеством изображения.

Практика. Создание изображения на компьютере в технике пиксель-арт с использованием платформы Алгоритмика. Загрузка файла в облако Google Диск.

2.2. Тема: Рисуем в растровом редакторе Pixilart

Теория. Растровый графический редактор Pixilart. Принципы работы.

Практика. Создание изображений по образцу в растровом графическом редакторе Pixilart.

2.3. Тема: Рисуем в векторном редакторе AutoDraw

Теория. Отличие растровой и векторной графики. Векторный редактор AutoDraw.

Практика. Создание изображений по образцу в векторном графическом редакторе AutoDraw.

2.4. Тема: Проект по результатам 2 раздела

Теория. Принципы оформления проектов, используя растровый и векторный редакторы Pixilart, Autodraw. Возможности оформления изображений в проекте.

Практика. Создание проекта с использованием графических редакторов Pixilart, Autodraw.

3. Раздел: Коммуникация в социальных сетях

3.1. Тема: Персональная информация

Теория. Персональные данные. Согласие на обработку персональных данных. Отличие персональной информацию от любой другой. Обезличивание.

Практика. Правильное заполнение профиля электронной почты Google Почта.

3.2. Тема: Создаём своё сообщество на платформе Алгоритмика

Теория. Социальная сеть. Персональные данные в социальных сетях. Сообщества. Личная страница. Правила создания сообщества в социальной сети.

Практика. Создание своей группы в социальной сети «Алгоритмика» на платформе Алгоритмика. Заполнение личной страницы в социальной сети «Алгоритмика».

3.3. Тема: Правила общения в социальной сети

Теория. Этика. Этика общения в социальной сети. Приложение Google Календарь. Правила пользования приложением Google Календарь.

Практика. Правильное заполнение сообщения с персональной информацией в социальной сети. Планирование мероприятий с помощью приложения Google Календарь.

3.4. Тема: Итоговый проект

Теория. Правила использования персональной информации в социальной сети. Правила создания проекта – «Планирование мероприятия в сообществе»

Практика. Создание проекта «Планирование мероприятия в сообществе», используя социальную сеть «Алгоритмика», приложения Google Календарь.

4. Раздел: Поиск информации в сети Интернет

4.1. Тема: Как информация хранится в Интернете

Теория. Понятие «Интернет». Сайт. Текстовые блоки. Картинки. Поисковая система.

Практика. Создание собственного сайта с помощью платформы Алгоритмика.

4.2. Тема: Как искать информацию в сети Интернет

Теория. Поисковые системы. Правила поиска информации в Интернете.

Практика. Поиск информации по заданной теме в сервисе Google.

4.3. Тема: Проверяем надёжность информации

Теория. Достоверность информации. Отличие достоверной информации от недостоверной. Внешние признаки надёжности источника информации.

Практика. Проверка информации на надежность при поиске информации по заданной теме, используя сервис Google.

4.4. Тема: Итоговый проект

Теория. Правила создания проекта с использованием информации с сети Интернет.

Практика. Создание общего сайта учеников группы с помощью платформы Алгоритмика.

5. Раздел: Презентации для устных выступлений

5.1. Тема: Презентация. Приложение Google Презентации

Теория. Презентация. Слайд. Правила оформление слайдов. Шаблон слайда.

Практика. Оформление текстовой информации в форме презентации с использованием приложения Google Презентации.

5.2. Тема: Графика в презентации Google Презентации

Теория. Графическое оформление презентации. Рамка слайда. Фон слайда.

Практика. Создание презентации-шпаргалки с различным графическим оформлением слайдов в презентации при помощи приложения Google Презентации.

5.3. Тема: Слайды

Теория. Правила оформления презентации. Нахождение ошибок в оформление презентации. Заголовок. Текст. Картинка. Скриншоты.

Практика. Внесение изменений в готовую презентацию на основе заданной темы.

5.4. Тема: Итоговый проект

Теория. Правила создания проекта с использованием презентации с помощью приложения Google Презентации.

Практика. Создание презентации с использованием графических слайдов, текстовой информации с помощью приложения Google Презентации.

6. Раздел: Табличное представление информации

6.1. Тема: Составление таблиц

Теория. Таблица. Отличие табличного представления от текстового. Форматирование таблицы.

Практика. Представление текстовой информации в виде таблицы из двух колонок на платформе Алгоритмика.

6.2. Тема: Знакомство с табличным редактором Google Таблицы

Теория. Табличный редактор Google Таблицы. Отличие табличного редактора Google Таблицы от текстового редактора Google Документы. Адресация ячеек. Изменение размеров ячейки. Проверка знаний с помощью классификации элементов.

Практика. Организация хранения текстовой информацию в табличном редакторе Google Таблицы.

6.3. Тема: Решение математических задач при помощи табличного редактора Google Таблицы

Теория. Возможности решений математических задач при помощи табличного редактора Google Таблицы.

Практика. Решение математических задач при помощи табличного редактора Google Таблицы.

6.4. Тема: Итоговый проект

Теория. Правила создания проекта «Играем в Морской бой» в табличном редакторе Google Таблицы.

Практика. Создание проекта «Играем в Морской бой» при помощи табличного редактора Google Таблицы.

7. Раздел: Создание инфографики

7.1. Тема: Знакомство с сервисом Canva

Теория. Плакат. Виды плакатов. Шаблоны.

Практика. Оформление плаката с помощью шаблонов сервиса Canva.

7.2. Тема: Переходим от таблиц к графическому представлению информации

Теория. Инфографика. Виды инфографики.

Практика. Преобразование табличной информации в форму инфографики при помощи сервиса Canva.

7.3. Тема: Переходим от текстовой информации к графике

Теория. Возможности оформления текстовой информации в форме инфографики.

Практика. Оформление текстовой информации в форме инфографики.

7.4. Тема: Итоговый проект

Теория. Правила создания проекта в виде презентации с использованием инфографики.

Практика. Создание проекта в виде презентации с использованием инфографики с помощью сервиса Canva.

8. Раздел: Использование компьютерных программ для учёта финансов

8.1. Тема: Деньги и бюджет

Теория. Понятия «Деньги», «Бюджет», «Валюта».

Практика. Создание презентации «Игра в магазин» с использованием приложений Google Презентации, Google Диск, сервисы Pixilart, Google Таблицы.

8.2. Тема: Безналичные финансы

Теория. Понятие «Безналичные финансы». Что такое безналичный платеж. Виды безналичных платежей: оплата банковской картой, СМС-оплата, электронный кошелёк.

Практика. Создание презентации «Считаем монеты» при помощи приложений Google Таблицы, Google Презентации, Google Диск.

8.3. Тема: Проектный урок. Планируем расходы на вечеринку.

Теория. Правила создания итогового проекта «Планируем расходы на вечеринку».

Практика. Создание проекта в виде презентации «Планируем расходы на вечеринку» с использованием приложениями Google Таблицы, Google Презентации, Google Диск.

8.4. Тема: Создание выпускной фотокниги

Теория. Правила создания проекта «Создание выпускной книги».

Практика. Создание проекта «Создание выпускной книги» с использованием приложений Google Таблицы, Google Презентации, Google Диск.

9. Раздел: Нейросети рисунки и комиксы

9.1. Тема: Знакомство с нейросетями

Теория. Нейросети, как они работают, где и для чего используются. Текстовая нейросеть YaGPT. Комикс и как он устроен. Этапы создания комикса. Принципы построения истории комикса. Стандартная структуру повествования. Формулировка текстовых вопросов для получения нужного материала.

Практика. Составление промптов для получения нужной информации Разработка сюжета для своего комикса и фиксация его в Google Документах. Подготовка сценария с помощью YaGPT.

9.2. Тема: Генерация картинок и сцены

Теория. Нейросети для генерации картинок. Нейросеть Kandinsky. Ошибки и неточности, которые могут возникнуть в процессе работы с нейросетью. Процесс работы в интерфейсе Kandinsky. Инструменты Google Презентаций для решения узкой задачи с комиксом. Изображения локаций. Инструменты «Фигуры», «Выноски». Временные персонажи. Процесс сборки.

Практика. Формулировка текстовых запросов для генерации изображений. С помощью нейросети подготовка изображения локаций для комикса. Генерация с помощью изображения локаций и сбор комикса из картинок на фон сцен, реплик из сценария и временных персонажей. Создание презентации в Google Презентациях с расставленными сценами и репликами комикса.

9.3. Тема: Проработка персонажа

Теория. Базовая анатомия человека. Базовая анатомия тела и мимики лица. Вокруг каких узлов своего тела может двигаться человек. Изменения лица в зависимости от эмоций человека. Необходимость прорисовки отдельной версии персонажа для каждой сцены. В каких позах могут находиться персонажи.

Практика. Упражнения на позы и эмоции. Изготовление несколько зарисовок и использование их при рисовании персонажа. Подготовка нескольких анатомически приближённых к реальности персонажей с разными эмоциями. Работа с мышью, клавиатурой в сервисе AutoDraw. Использование инструмента AutoDraw для выполнения конкретной задачи по рисованию персонажа. Рисование главного героя в AutoDraw.

9.4. Тема: Окончательная сборка и анимации

Теория. Термин «анимация». Из каких параметров состоит анимация. Использование анимации в комиксе. Возможности инструмента «Анимация» в Google Презентациях. Добавление анимации нескольким объектам в Google Презентациях. Проблема наличия белого фона у рисунков из AutoDraw. Использование сервиса Photopea для удаления белого фона у рисунков. Использование инструмента анимации в Google Презентациях для анимации сцен. Последние шаги перед завершение комикса.

Практика. Удаление фона с рисунков персонажей. Работа в Google Презентациях. Сбор комикса до конца: добавление изображения персонажей, предварительно удалив фон, и добавление к кадрам анимации, чтобы добавить

комиксу немного динамики и драматизма, добавление рисунка в презентацию. Добавление анимации объектам на слайдах комикса. Демонстрация комиксов учащихся.

9.5. Тема: Создание выпускной фотокниги

Теория. Правила оформления фотокниги при помощи редактора презентаций. Правила работы с текстовым редактором, редактором презентаций, поисковым сервисом Google Картинки, файлами на Google Диске.

Практика. Заполнение анкеты о себе в текстовом документе: придумывание и печать ответов; добавление аватарки при помощи поискового сервиса Google Картинки. Перенос анкеты из текстового документа на свою страницу в фотокниге: использование комбинации «быстрых клавиш»; изменение размера текстовых блоков, если это необходимо; форматирование текста, согласно заданию, Голосование в группе «Мой класс» за шаблоны фотокниги при помощи лайков. Распределение страницы фотокниги между учениками при помощи жребия. Добавление своей фотографии страницу: скачивание фотографии на компьютер; удаление фона; добавление фотографии на слайд. Оформление страницы при помощи стикеров. Оформление своей страницы в общей выпускной фотокниге. Рассказ каждого учащегося о себе на основе страницы из фотокниги. Создание общей фотографии и добавление её на последнюю страницу в фотокниге.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты

Обучающийся будет способен:

- самостоятельно планировать и осуществлять деятельность, связанную с цифровой средой.

У обучающегося будет сформировано:

- понятие цифровой культуры;

- устойчивый интерес к исследовательской деятельности.

Метапредметные результаты

Обучающийся будет уметь:

- эффективно планировать свою деятельность при создании проекта;

- применять изученные технологии в школьных и повседневных задачах;

- выполнять логические операции: сравнение, анализ, обобщение, установление аналогий.

Обучающийся приобретёт:

- навыки анализа информации;

- навыки представления результатов своей деятельности публично;

- навыки использования цифровой грамотности в учебно-исследовательской и других видах деятельности;

- умение слушать собеседника, понимать вопросы, задавать вопросы;

- навыки применения критического и алгоритмического мышления;

- умение использовать инструменты цифровых сервисов, приложений, программ.

Предметные результаты

Обучающийся будет знать:

- принципы работы персонального компьютера и основного программного обеспечения;

- виды информации и способы взаимодействия с информацией.

Обучающийся будет уметь:

- безопасно взаимодействовать в сети интернет;

- эффективно пользоваться поисковыми системами;

- создавать презентации, таблицы, тексты, графические объекты, рисунки;

- использовать цифровые сервисы и приложения Google, Canva, Pixilart, AutoDraw, GifMake.

Обучающийся будет владеть:

- основами проектной деятельности.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет;
- персональные компьютеры или ноутбуки по количеству обучающихся;
- проектор;
- логины и пароли для доступа на обучающую платформу «Алгоритмики»;
- приложение «Алгоритмики»;
- цифровой сервис Google, приложения Google Таблицы, Google Документы, Google Презентации, Google Почта, Google Диск, сервис Canva, GifMake;
- доска, маркер.

Учебно-методическое и информационное обеспечение:

- поурочные методические рекомендации к занятиям (теория, практика);
- тематические презентации;
- рабочие тетради «Компьютерная грамотность» (изд. Алгоритмики);
- задания на платформе «Алгоритмики» с автопроверкой;
- бонусные задания на платформе «Алгоритмики»;
- цифровой сервис Google, приложения Google Таблицы, Google Документы, Google Презентации, Google Почта, Google Диск, Google Календарь, сервис Canva, приложение GifMake.

2.2. Оценочные материалы и формы аттестации

Осуществляется текущий контроль, промежуточная аттестация, создаётся итоговый проект на основании пройденных модулей. Текущий контроль осуществляется с помощью нескольких инструментов:

- на каждом занятии: опрос, выполнение заданий на платформе (классический тест, ответ в свободной форме, сортировка, сопоставление, заполнение пропусков в шаблоне), выполнение заданий в печатной тетради

(сортировка, заполнение пропусков в шаблоне, сопоставление, ответ в свободной форме, классический тест).

Промежуточный контроль:

- в конце каждого раздела: проведение презентации, финальных проектов раздела и их оценка; групповая оценка работ (презентация); создание индивидуального или группового проекта.

Для контроля сформированности результатов освоения программы используются следующие формы аттестации:

- **классический тест** – выбор одного или нескольких правильных ответов в шаблоне с вопросами;

- **заполнение пропусков** – шаблон текста с пропусками для заполнения;

- **классификация** – шаблон с элементами для группировки объектов в соответствии с их общими признаками;

- **сопоставление** – шаблон с элементами для сравнения двух элементов для того, чтобы показать их сходства или различия;

- **сортировка** – шаблон с элементами для последовательного расположения или формирования в группы элементов в зависимости от выбранного критерия;

- **ответ в свободной форме**, в т. ч. прикрепление файла – шаблон для внесения ответа в свободной форме;

- **опрос** – шаблон для проверки знаний посредством устных или письменных вопросов;

- **презентация** – представление информации в форме текста, таблицы, слайдов;

- **проект** – уникальный индивидуальный или групповой план, направленный на достижение конкретной цели, практического применения полученных знаний.

2.3. Методические материалы

Построение всех занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации деятельности учащихся путём создания проблемных ситуаций, использования учебных игр, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

Образовательные технологии, реализуемые в тесной взаимосвязи и используемые в программе:

- игровая, задачная и проектная;
- обучение от общего к частному;
- поощрение вопросов и свободных высказываний по теме;
- уважение и внимание к каждому ученику;
- создание мотивационной среды обучения;
- создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся:

- фронтальная – подача учебного материала всему коллективу учащихся;
- индивидуальная – самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учащихся и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- групповая – выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение.

2.4. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		36
Количество учебных дней		72
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	15.09.2024-30.12.2024
	2 полугодие	10.01.2025-31.05.2025

Возраст детей, лет	7-9
Продолжительность занятия, академический час	2
Режим занятия	1 раз/нед
Годовая учебная нагрузка, час	72

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 7 класс. Базовый уровень – 5-е изд., переработанное. М.: Издательство «Просвещение», 2023.

2. Левина Л.Т. Компьютерный букварь для ржавых чайников. М.: Издательство АСТ, 2019.

3. Леонов В. Простой и понятный самоучитель Word и Excel – 3-е изд. М.: Эксмо, 2021.

4. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика, 2–4 классы, ФГОС. М.: Просвещение, 2019.