

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета от
31 марта 2025 г.
протокол № 3

Утверждаю
Директор МБУ ДО СЮТ
_____ Н. А. Саянова
приказ от 30 апреля 2025 г. № 123

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ I»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год, 72 часа
Возрастная категория: от 10 до 17 лет
Состав группы: от 8 человек
Форма обучения очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется: на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 38789

Автор-составитель
Петрухина Надежда Станиславовна
педагог дополнительного
образования

пгт Ахтырский, 2025 г.

**Паспорт
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Информационные технологии I»**

Наименование муниципалитета	Абинский район
Наименование организации	МБУ ДО СЮТ
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	38789
Полное наименование программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информационные технологии I»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	на бюджетной основе
ФИО авторов составителей	Петрухина Надежда Станиславовна
Краткое описание программы	теоретические и практические знания по информатике расширяют знания обучающихся в занимательной форме; обучающиеся приобретают знания по работе на ПК, учатся программировать, выполнять творческие проекты.
Форма обучения	очная
Уровень содержания	ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	1 год 72 часа
Возрастная категория	10-17 лет
Цель программы	формирование у обучающихся информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления посредством вовлечения их в проектную и исследовательскую деятельность.
Задачи программы	<p>Предметные :</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование системного и объектно-ориентированного мышления; • формирование навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью ЭВМ; • расширение и углубление базовых знаний учащихся по информатике. <p>Личностные:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • стимулирование мотивации учащихся к получению знаний; • формирование потребности учащихся в познании и восприятии информации в процессе информационной деятельности; • формирование творческой активности учащихся и самостоятельности в процессе обучения; • развитие памяти, внимания, творческого воображения, умения работать с дополнительной литературой; правильно выбирать источники дополнительной информации; <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие теоретического, творческого и операционного мышления, умения применять полученные знания при решении задач различной направленности; • развитие познавательного интереса, творческой активности, логического и алгоритмического мышления учащихся через установление причинно-следственных связей; • формирование творческой личности с активной жизненной позицией, стремящейся к самообразованию и творчеству;
Ожидаемые результаты	<p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; - умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения; <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования

	<p>на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;</p> <p>Предметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование информационной и алгоритмической культуры; - формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; - развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; - формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
Особые условия	на обучение зачисляются все желающие, в том числе дети, попавшие в трудную жизненную ситуацию и находящиеся в социально опасном положении, дети с ограниченными возможностями здоровья.
Возможность реализации в сетевой форме	нет
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	при необходимости возможна реализация в электронном формате с применением дистанционных технологий.
Материально-техническая база	<p>Материально-техническое оснащение</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.кабинет информатики с наличием ПК. 2.Операционная система Windows (AltLinux). 3.Мультимедиапроектор с экраном 4. Принтер. 5. Пакет офисных приложений MS Office 2007 (OpenOffice.org).

РАЗДЕЛ №1

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информационные технологии I» разработана в соответствии со следующими нормативными и распорядительными документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 24.06.2023 года);

2. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 31.07.2020 года);

3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

4. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. №474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;

5. Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);

6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р;

7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р;

8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3;

9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.12.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

10. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

11. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей»;

12. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

14. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 г. № ВК- 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

15. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 г. № ТС – 551/07«О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

16. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.202№ДГ 245/06"О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");

17. Устав МБУ ДО СЮТ

Данная программа объединения разработана на основе авторской программы Козловой Н.Н. «Технология работы на компьютере», г. Армавир 1999 год.

Задания по темам подобраны с учётом возраста обучающихся, их интересов.

Вид программы – модульная.

Программа представляет собой совокупность 2-х модулей реализующихся в очной форме

№ п.п.	Название модуля	Форма обучения	Кол-во часов	Для обучающихся
1	Компьютер и программное обеспечение	очная	34	1 года обучения
2	Офисное программное обеспечение	очная	38	1 года обучения

Направленность (профиль) программы

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана для обучающихся интересующихся информатикой, информационными технологиями, программированием.

Программа рассчитана на один год обучения (72 часа).

Программа имеет выраженную техническую направленность, личностно-ориентированная, личностно-значимая.

21 век – век информации, и научиться владеть информацией с помощью персонального компьютера это главная задача во всех областях деятельности человека.

Отличительная особенность образовательной программы заключается в том, что в занимательной форме обучающиеся приобретают знания по работе на ПК, учатся программировать, выполнять творческие проекты.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что теоретические и практические знания по информатике расширяют знания обучающихся по школьной программе.

Актуальность программы Программа направлена на социально-экономическое развитие муниципального образования и региона в целом.

Своевременность, необходимость, востребованность со стороны обучающихся и родителей, заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время очень рано. Для большинства обучающихся компьютерный мир очень привлекателен. Но зачастую весь интерес к компьютеру сводится только к играм. Поэтому задача руководителя объединения правильно направить интерес обучающихся, развить их потребности не только в развлекательной области, но и творческой и развивающей.

Уровень программы – ознакомительный. Ребята учатся работать как пользователи. Объединение «Информационные технологии I», поможет обучающимся больше узнать об истории вычислительной техники, ее эволюции.

Обработка текстов продолжает оставаться одним из главных применений персональных компьютеров, а Word является одним из самых мощных текстовых редакторов. Как нетрудно догадаться из названия текстового редактора, Word позволяет создавать письма, отчеты, проекты, рекламные письма – т.е. практически любую печатную продукцию. С помощью Word можно справиться с этой работой предельно просто и быстро.

В нашей жизни очень часто приходится выполнять различные подсчеты и расчеты. Все хотят сделать эту работу быстрее и меньшим числом ошибок. Excel позволяет нам, не будучи конструкторами ракет, работать так же безошибочно, как если бы мы ими были.

Освоение редакторов и электронной таблицы даст полезные трудовые качества, не только будущему программисту, но и работающим в любой другой области. Для закрепления знаний после прохождения темы дается практическое задание. Приветствуется, когда учащиеся сами оформляют, с помощью компьютерных программ какое-либо задание из школы.

Объем и срок освоения программы

Общее количество часов в год: 72 часа; в неделю по два занятия по 1 часу, или одно занятие в неделю по 2 часа, с перерывами 15 минут, через каждые 45 минут. Обучающиеся имеют разные знания и умения, поэтому в программе большое внимание уделяется индивидуальному подходу в работе с обучающимися.

Наполняемость: группы обучения комплектуются в количестве от 8 человек.

Форма реализации программы – очная.

Форма организации деятельности обучающихся индивидуальная, групповая.

Режим занятий - рассчитан с учетом проведения в неделю одного занятия продолжительностью 2 академических часа, годовой нагрузкой в 72 часа.

Новизна программы заключается в комплексном использовании современных информационных технологий и метода проектов как средства модернизации познавательного процесса и способа интеллектуального развития обучающегося.

Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы колеблется от 10 до 17 лет. В объединение могут быть приняты все желающие.

Особенности организации образовательного процесса

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

В программе предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (по индивидуальному учебному плану).

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы – формирование у обучающихся информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления посредством вовлечения их в проектную и исследовательскую деятельность.

Задачи программы

Предметные :

- формирование системного и объектно-ориентированного мышления;
- формирование навыков грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью ЭВМ;
- расширение и углубление базовых знаний учащихся по информатике.

Личностные:

- стимулирование мотивации учащихся к получению знаний;
- формирование потребности учащихся в познании и восприятии информации в процессе информационной деятельности;

- формирование творческой активности учащихся и самостоятельности в процессе обучения;
- развитие памяти, внимания, творческого воображения, умения работать с дополнительной литературой; правильно выбирать источники дополнительной информации;

Метапредметные:

- развитие теоретического, творческого и операционного мышления, умения применять полученные знания при решении задач различной направленности;
- развитие познавательного интереса, творческой активности, логического и алгоритмического мышления учащихся через установление причинно-следственных связей;
- формирование творческой личности с активной жизненной позицией, стремящейся к самообразованию и творчеству;
- формирование потребности и умения работать в коллективе, воспитание ответственности за общее дело;
- воспитание у учащихся доброжелательности, чувства товарищества.

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Механизм и критерии оценки освоения программы

Контроль знаний, умений и навыков обучения осуществляется по следующим критериям: усвоение теоретического материала, владение практическими умениями и навыками, владение специальной терминологией, креативность выполнения практических заданий и творческих проектов, владение коммуникативной культурой. Текущий контроль проводится в процессе обучения на занятиях.

Ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- из чего состоит ЭВМ и на чем основаны накопление, обработка и передача информации внутри машины
- что такое операционная система
- что такое файловая система
- для чего предназначены графические, текстовые редакторы, табличный процессор

Обучающийся должен уметь:

- правильно включать и выключать ЭВМ
- работать с файлами
- печатать тексты, создавать простейшие графические изображения, и красочно их оформлять
- выполнять подсчеты и расчеты, каких-либо данных и удобных представлений результатов

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса:

- развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

- целенаправленному формированию таких общеучебных понятий как, «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа» и др.;

- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

В ходе изучения курса достигаются следующие образовательные результаты:

Метапредметные результаты:

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

- умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками, работать индивидуально и в группе;

- находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;

- формулировать аргументировать и отстаивать свое мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план 1 модуль

№ п.п.	Наименование разделов, тем	Кол-во часов			Форма организации занятий	Формы Аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1. Вводное занятие (1 час)						
1.1.	Введение.	1	1		Беседа инструктаж	Текущий контроль. Пед. наблюдение.
2. Компьютер и программное обеспечение (32 часа)						
2.1.	Общие сведения о ПК.	7	3	4	Беседа Практика	Текущий контроль. Опрос.
2.2.	Программное обеспечение	7	5	2	Беседа Практика	Текущий контроль. Опрос.
2.3.	ОС Windows	10	3	7	Беседа Практика	Текущий контроль. Опрос.
2.4.	Графический редактор Paint	8	1	7	Беседа Практика Игра	Текущий контроль. Опрос.
3. Заключительное занятие (1 час)						
3.1.	Заключительное занятие. Подведение итогов	1		1	Беседа Практика	Итоговая аттестация. Подведение итогов
Итого за учебный модуль:		34	13	21		

Учебно-тематический план 2 модуль

№ п.п.	Наименование разделов, тем	Кол-во часов			Форма организации занятий	Формы Аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1. Вводное занятие (1 час)						
1.1.	Введение.	1	1		Беседа инструктаж	Текущий контроль. Пед. наблюдение.
2. Офисное программное обеспечение						
2.1.	Текстовый редактор MS Word	11	3	8	Беседа Практика.	Текущий контроль. Опрос.
2.2.	Табличный процессор MS Excel	11	3	8	Беседа Практика Игра	Текущий контроль. Опрос.
2.3.	Мастер презентаций PowerPoint	8	2	6	Беседа Практика игра	Текущий контроль. Опрос.
2.4.	Мастер публикаций Publisher	5	1	4	Беседа Практика.	Текущий контроль. Опрос.
3. Заключительное занятие (1 час)						
	Итоговые занятия	2		2	Беседа Практика	Зачет Проект
Итого за учебный модуль:		38	10	28		

1.5 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

Содержание программы

Содержание учебно-тематического модуля 1

1. Вводное занятие (1 час)

1.1. Введение(1 час)

Теория: Краткий обзор этапов развития вычислительной техники. Вводный инструктаж по правилам техники безопасности. Ознакомление с планом работы объединения на учебный год.

Практика: Ознакомить с приемами пользования клавиатурой и мышью с помощью обучающих программ: «Аленка» – клавиатурный тренажер; карточные пасьянсы - тренировка с мышью.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Педагогическое наблюдение

2. Компьютер и программное обеспечение (32 часа)

2.1. Общие сведения о ПК (7 часов)

Теория: Дать представление, что такое информатика. Из чего состоит компьютер (внешняя и внутренняя архитектура ЭВМ). Азы общения с компьютером. Системы счисления.

Практика: Порядок включения и выключения ЭВМ. С помощью игры провести тренировку работы рук на клавиатуре. Арифметические действия в различных системах счисления

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос. (Приложение № 1)

2.2. Программное обеспечение (7 часов)

Теория: Для выполнения любой задачи ЭВМ нужна программа. Управляющая программа, или операционная система, называемая Windows, должна быть запущена прежде, чем можно будет запустить любую другую программу. Понятие, что такое операционная система. Основные составные части OS. Начальная загрузка OS. Прикладное программное обеспечение,

Практика: Использование команд в эмуляторе DOS. Ввод команд, запуск и выполнение команд. Форматирование диска. Создание системного диска. Установка системных драйверов устройств.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос. (Приложение № 2)

2.3. Операционная система Windows (10 часов)

Теория: Знакомство с основными возможностями операционной системы MSWindows . Как использовать MSWindows в повседневной работе. Изучить, что такое объекты windows.

Практика: Настройки рабочего стола, настройки звуков, времени, мыши. Работа с калькулятором, с меню окна, панелью инструментов. Операции с файлами и папками (копирование, перемещение, удаление).

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос.

Практическая часть

1. Подведите указатель мыши к любой пиктограмме (небольшая цветная картинка значка или ярлыка) и щелкните левой клавишей мыши. Пиктограмма должна изменить цвет, т. е. стать выделенной.

2. Щелкните по другую пиктограмму. Осталась ли выделенной первая пиктограмма?

3. Нажмите клавишу Shift и, не отпуская ее, щелкните по очереди по нескольким пиктограммам. Что произошло?

4. Щелкните вне пиктограмм. Выделение снялось со всех пиктограмм.

5. Прodelайте тоже самое при нажатой клавише Ctrl. Что произошло?

6. Упорядочите значки на рабочем столе *по имени, типу, размеру, дате, автоматически*. Для этого щёлкните правой клавишей мыши в свободной области рабочего стола. В появившемся **контекстном меню** выберите соответствующий пункт *Упорядочить значки*. Проанализируйте каждый пункт

7. Нажмите левую клавишу мыши на любом ярлыке и, не отпуская ее, переместите ярлык в другое место рабочего стола. (Если у вас установлен *автоматический* режим упорядоченья значков, то отмените его).

8. Переместите все значки, и ярлыки с левой части рабочего стола в правую и разместите их в ряд.

9. Верните все значки, и ярлыки в исходное положение. Подумайте, как можно это сделать быстро.

10. Откройте окно *Мой компьютер*. Обратите внимание на то, что с открытием окна, на панели задач, расположенной, скорее всего, в нижней части рабочего стола, сразу появляется кнопка *Мой компьютер*.

11. Пощёлкайте по кнопкам управления окном *Развернуть* и *Восстановить*. Какие изменения вы заметили? Каково назначение этой кнопки?

12. Щёлкните по кнопке *Свернуть*. Рассмотрите внимательно содержимое рабочего стола и найдите на панели задач кнопку *Мой компьютер*.

13. Нажмите на кнопку *Мой компьютер* на панели задач. Окно *Мой компьютер* восстановило свой размер.

14. Щёлкните по кнопке *Закреть*. Каково, по-вашему, назначение этой кнопки? Можно ли найти кнопку *Мой компьютер* на панели задач?

15. Откройте окно *Мой компьютер*. Щёлкните по значку системного меню, расположенного в левой части зоны заголовков. Выпишите все команды системного меню и нарисуйте рядом с ними вид соответствующих кнопок (если такие имеются).

16. Раскройте окно *Мой компьютер* так, чтобы его размеры были меньше размеров экрана. Затем переместите указатель мыши к заголовку окна и, удерживая нажатой левую клавишу мыши, переместите окно. Расположите окно *Мой компьютер* в самом центре рабочего стола.

17. Подведите указатель мыши к правой границе окна *Мой компьютер*, чтобы указатель принял форму двойной стрелки \leftrightarrow . Переместите границу окна вправо при нажатой левой клавише мыши. Окно увеличилось в ширину.

18. Самостоятельно измените высоту окна.

19. Измените размер окна, подведя указатель мыши к углу.

20. Измените, размер окна *Мой компьютер* таким образом, чтобы появились полосы прокрутки. Воспользуйтесь полосами прокрутки для того, чтобы просмотреть содержимое окна.

21. Закройте окно *Мой компьютер*. Откройте окно *Мой компьютер* заново и проверьте, какой размер имеет вновь открытое окно.

22. Разверните окно *Мой компьютер*. Расположите в рабочей области окна объекты в следующем виде: *Крупные значки, мелкие значки, список, таблица*. Это можно сделать несколькими способами команды. **Вид:** строки меню, динамического меню, кнопку на панели инструментов.

23. Откройте несколько окон *Мой компьютер, Корзина, Мои документы*. Вызовите динамическое меню (щёлкнув правой клавишей мыши на свободном месте Панели задач) и попробуйте расположить окна: *каскадом, сверху вниз, слева направо*.

24. Сделайте активным окно *Мой компьютер, Корзина, Мои документы*.

25. Сверните все открытые окна через динамическое меню выбрав команду *Свернуть все окна*.

26. Установите указатель мыши на свободное место *Панели задач*, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перетащите контур *Панели задач* вверх экрана. Отпустите кнопку мыши. Таким же способом переместите *Панель задач* влево, вправо, затем верните ее на прежнее место.

27. Установите указатель мыши на верхнюю границу *Панели задач*, указатель мыши при этом превратится в двойную стрелочку \updownarrow . Нажмите левую кнопку мыши и потяните контур *Панели задач* вверх до упора. Отпустите кнопку мыши. Затем верните ее на прежнее место. Переместив *Панель задач* вверх, влево или вправо, таким же способом измените ее размеры. Верните все в исходное состояние.

28. Установите указатель мыши на индикатор **часы** в правом углу *Панели задач*, и задержите на несколько секунд. Посмотрите, какую дату показал ваш компьютер.

29. Откройте диалоговое окно **Свойства: Дата и время**, дважды щелкнув левой кнопкой мыши по индикатору **часы**. Если ваш компьютер показывает неверную дату, то установите текущую дату, и щелкните по кнопке **ОК**.

30. Откройте диалоговое окно **Свойства: Дата и время**. Поменяйте текущее время на 06 часов, 30 минут и 15 секунд. Для этого щелкните мышью в рамочке под часами на показании текущего часа и с помощью кнопок-стрелочек, нажимая на них левой кнопкой мыши, добейтесь цифры 06. После этого щелкните мышью на показании текущих минут и точно так же, как с часами, цифру 30. Щелкните мышью на секундах и установите цифру 15. Щелкните по кнопке **Отмена**, чтобы не испортить текущее время.

31. Щелкните по индикатору клавиатуры и в раскрывшемся списке выберите другой язык.

32. Для завершения работы компьютера необходимо щелкнуть левой клавишей мыши по кнопке **Пуск** на *Панели задач* и появившемся *Главном меню* выбрать команду *Завершение работы*. В появившемся диалоговом окне *Завершение работы Windows* выберите пункт выключить компьютер и нажмите кнопку **Да**. После появления надписи *Теперь питание компьютера можно выключи* выключите компьютер.

Настройка мыши.

Для того чтобы настроить поведение мыши необходимо:

1. В **Главном меню** выберите команды **Настройка =>Панель управления**.

2. В окне папки *Панель управления* дважды щелкните по значку **Мышь**.

3. Появится окно **Свойства: Мышь** с активной вкладкой **Кнопки мыши**.

4. Активизируйте вкладку **Перемещение**.

5. Установите флажок опции **Отображать шлейф** и щелкните по кнопке **Применить**. Вы тут же увидите, что при перемещении указателя мыши у нее появится шлейф.

6. Снимите флажок с опции **Отображать шлейф** и щелкните **ОК**.

Попробуйте самостоятельно изменить настройки в работе мыши на других вкладках и запишите выводы в тетрадь. Восстановите все сделанные вами изменения в прежнее состояние.

2.4. Графический редактор Paint (8 часов)

Теория: Графический редактор Paint предназначен для создания простейших графических, изображений. Научиться создавать простейшие иллюстрации, в основном схемы, которые можно встраивать в текстовые документы. Освоение компьютерной графики лучше начинать с этой программы, поскольку более мощные графические редакторы могут потребовать для полного изучения многие месяцы и даже годы. (Приложение № 3)

3. Заключительное занятие (1 час)

3.1. Заключительное занятие (1 час)

Теория: Подведение итогов

Практика: Работа с объектами Windows (файлами и папками). Работа в графическом редакторе.

Формы и виды контроля: Опрос. Тестирование. Приложение № 4)

Содержание учебно-тематического модуля 2

1. Вводное занятие (1 час)

1.1. Введение (1 час)

Теория: Ознакомление с планом работы объединения. Текущий инструктаж по правилам техники безопасности.

Практика: Ознакомить с офисным программным обеспечением.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Педагогическое наблюдение

2. Офисное программное обеспечение (35 часов)

2.1. Текстовый редактор MS Word (11 часов)

Теория: Обработка текстов продолжает оставаться одним из главных применений персональных компьютеров, а Word является одним из самых мощных текстовых редакторов. Как запустить текстовый редактор Word. Знакомство с редактором. Как спрятать (или отобразить) панели инструментов. Как сохранить результаты своего труда, Предварительный просмотр и печать документов. Выход из Word.

Практика: Запуск текстового редактора Word., отображение панели инструментов, сохранение результатов своего труда, предварительный просмотр и печать документов. Выход из Word. Создание, редактирование и сохранение документов. Форматирование текста. Работа с таблицами. Вставка в текст графические объекты, формулы. Настройка параметров абзаца. Создание и изменение стиля документа.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос. (Приложение №5)

2.2. Электронная таблица MS Excel (11 часов)

Теория: Что такое электронные таблицы, какие задачи можно решать с их помощью и как они могут облегчить вам жизнь. Как создать рабочий лист.

Используем формулы и функции для расчетов. Как превратить ряд чисел в диаграмму, использование программы «Мастер диаграмм». Распечатка таблиц.

Практика: создать рабочий лист, использование формулы и функции для расчетов, решение задач, превращение ряда чисел в диаграмму, использование программы «Мастер диаграмм», распечатка таблиц.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос. (Приложение №6)

2.3. Мастер презентаций MS PowerPoint (8 часов)

Теория: Для проведения выступления перед аудиторией создана программа подготовки материалов презентаций PowerPoint, которая может создавать любые иллюстрации. Как подготовить успешно презентацию. Работа с PowerPoint. Вставка готовых иллюстраций. Размещение текста в слайдах.

Практика: Работа в программе PowerPoint. Вставка готовых иллюстраций. Размещение текста в слайдах. Создание проекта.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос. (Приложение № 7)

2.4. Мастер публикаций MSPublisher (5 часов)

Теория: Знакомство с редактором публикаций MSPublisher. В Publisher можно создать газету, книгу, и даже web-сайт. Однако поле деятельности, на котором программа проявляет себя лучше всего – это так называемая «офисная графика». Использование Publisher позволяет всего за несколько минут решить задачи, для которых тому же Word понадобятся часы. (Приложение № 8)

3. Заключительное занятие (2 часа)

3.1. Заключительное занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов. Иногда приходится слышать о том, что пользователю компьютера нет необходимости знать внутренние механизмы обработки информации. Ведь мы пользуемся ежедневно многими техническими средствами информации – телефоном, телевизором – не вникая в принцип их действия, выполняя лишь общие правила эксплуатации. Однако для подавляющего большинства лиц, использующих компьютер как инструмент для обработки разнообразной информации такой уровень недостаточен

Практика: Повторение пройденного материала за год темы об информации и формах представления ее в ЭВМ. Защита творческого проекта

Формы и виды контроля: Зачет проекта. Подведение итогов за учебный год.

РАЗДЕЛ 2
«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ,
ВКЛЮЧАЮЩИХ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ»

2.1 УЧЕБНЫЙ - КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК

№ п.п.	Дата		Тема занятия	Количество часов		
	План	Факт		Всего	Теория	Практика
Модуль 1						
1. Вводное занятие (1 час)						
Введение (1 час)						
1			Техника безопасности.	1	1	-
2.Компьютер и программное обеспечение (32 часа)						
2.1. Общие сведения о ПК (7 часов)						
2			Элементы управления ПК: (клавиатура).	1	-	1
3			Элементы управления ПК: (мышь).	1	-	1
4			Устройство ПК.	1	1	-
5			Клавиатура.	1	-	1
6			Измерение информации.	1	-	1
7			Системы счисления	1	1	-
8			Подведение итогов.	1	1	-
2.2. Программное обеспечение (7 часов)						
9			Типы программного обеспечения.	1	1	-
10			Файловая система.	1	1	-
11			Форматирование диска.	1	-	1
12			Дефрагментация диска.	1	1	-
13			Вирусы.	1	1	-
14			Архивация файлов.	1	-	1
15			Подведение итогов.	1	1	-
2.3. Операционная система Windows (10часов)						
16			Лицензионное программное обеспечение	1	1	-
17			Знакомство с основными возможностями ОС.	1	1	-
18			Объекты Windows.	1	1	-
19			Манипулятор Мышь.	1	-	1
20			Окно.	1	-	1
21			Навигация в Windows.	1	-	1

22			Настройки Windows.	1	-	1
23			Стандартные программы Windows	1	-	1
24			Закрепление навыков.	1	-	1
25			Контрольные вопросы.	1	-	1
2.4. Графический редактор Paint (8 часов)						
26			Формирование изображений	1	1	-
27			Палитры RGB и SMYK	1	-	1
28			Векторная и растровая графика.	1	-	1
29			Инструменты графического редактора Paint.		-	1
30			Создание графических примитивов.	1		1
31			Редактирование растровых изображений.	1	-	1
32			Конкурс рисунков.	1	-	1
33			Подведение итогов.	1	-	1
3. Заключительное занятие (1 час)						
3.1. Заключительное занятие (1 час)						
34			Подведение итогов	1	-	1
Итого за учебный модуль				34	13	21
Модуль 2						
1. Вводное занятие (1 час)						
1.1. Введение (1 час)						
35			Введение. Инструктаж по ТБ.	1	1	-
2. Офисное программное обеспечение (35 часов)						
2.1. Текстовый редактор MSWORD(11 часов)						
36			Знакомство с редактором. Предназначение редактора.	1	1	-
37			Кодирование текста.	1	1	-
38			Панели инструментов. Создание документа.	1	-	1
39			Редактирование документа.	1	-	1
40			Форматирование документа.	1	-	1
41			Стилевое форматирование.	1	-	1
42			Работа с таблицами.	1	-	1
43			Вставки объектов (рисунки).	1	-	1
44			Вставка объектов (Объекты WordArt, формулы).	1	-	1

45			Оформление реферата.	1	-	1
46			Контрольные вопросы.	1	1	-
2.2. Табличный процессор MSEXCEL – 11 часов						
47			Введение.	1	1	-
48			Создание таблиц, панели инструментов.	1	1	-
49			Типы данных.	1	1	-
50			Организация вычислений.	1	-	1
51			Относительный и абсолютный адрес.	1	-	1
52			Форматирование табличного документа.	1	-	1
53			Встроенные функции.	1	-	1
54			Логические функции.	1	-	1
55			Сортировка и поиск данных.	1	-	1
56			Построение графиков.	1	-	1
57			Закрепление навыков.	1	-	1
2.3. Мастер презентаций PowerPoint (8 часов)						
58			Введение.	1	1	-
59			Технология мультимедиа	1	1	-
60			Создание презентации по шаблону.	1	-	1
61			Создание презентации.	1	-	1
62			Вставка анимации.	1	-	1
63			Создание интерактивной презентации.	1	-	1
64			Закрепление навыков.			
65			Итоговое занятие			
2.4. Мастер публикаций Publisher(6 часов)						
66			Введение.	1	1	-
67			Визитная карточка.	1	-	1
68			Буклеты.	1	-	1
69			Объявления.	1	-	1
70			Этикетки и наклейки.	1	-	1
3. Заключительные занятия (2 часа)						
3.1. Итоговые занятия (2 часа)						
71			Проект.	1	-	1
72			Зачет.	1	-	1
Итого за учебный модуль:				38	10	28
Итого:				72	23	49

2.2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Способы определения результативности – Педагогическое наблюдение.

Виды контроля – текущий, итоговый.

Формы подведения итогов реализации программы

Итоги реализации отдельного курса программы подводятся в одной из следующих форм: тестирование, опрос.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. Вводный контроль (сентябрь).
2. Текущий контроль (промежуточный).
3. Итоговый контроль (май).

Вводный контроль осуществляется в виде собеседования, анкетирования, чтобы выявить уровень знаний и умений учащихся и иметь возможность откорректировать распределение учащихся по группам.

Текущий контроль осуществляется в ходе практических занятий по итогам выполнения работ.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года в виде защиты творческого проекта.

Формы подведения итогов

Защита творческих проектов.

2.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика результативности и качества освоения программы.

Во время образовательного процесса используются следующие методы отслеживания результативности и качества освоения программы:

1. Педагогическое наблюдение (с какими знаниями ребенок пришел на занятия и как эти знания развиваются и совершенствуются в течении образовательного процесса).

2. Педагогический анализ проводится по степени активности и результатам участия детей в выставках разного уровня, в тематических мероприятиях.

3. Педагогический мониторинг. Для успешной реализации программы предлагается непрерывное и систематическое отслеживание результатов деятельности ребенка. Цель мониторинга – изучить процесс достижения детьми планируемых результатов освоения данной программы на основе выявления динамики формирования у воспитанников интегративных качеств, а также определенных умений и навыков.

** Приложения 1-8.*

2.4 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методы обучения:

1). по способу организации занятий – словесные, наглядные, практические;

2). по уровню деятельности обучающихся – объяснительно - иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

Типы занятий: комбинированные, теоретические, практические.

Материально-техническое оснащение

1. кабинет информатики с наличием ПК.
1. Операционная система Windows(AltLinux).
2. Мультимедиапроектор с экраном
3. Принтер.
4. Пакет офисных приложений MS Office 2007 (OpenOffice.org).

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе должен хорошо знать преподаваемый предмет, иметь педагогическое образование.

Информационно-методический ресурс.

Информационно-методический ресурс реализации программы состоит из тестовых заданий, видеоматериалов презентаций, материалов из интернета.

Методические материалы

Методы, используемые при реализации программы в обучении:

- Практический (работа с компьютером и программным обеспечением).
- Наглядный (фото и видеоматериалы по информатике, распечатки Практических заданий, тестов).
- Словесный (инструктажи, беседы, разъяснения).
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный, игровой).
- Работа с литературой (изучение специальной литературы).

В программе применяются приемы: создание проблемной ситуации, построение алгоритма решения задачи, анализ действий и правильность программирования и т.д.

Современные педагогические технологии в сочетании с современными информационными технологиями могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед педагогом задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности. В качестве главного метода программы избран творческий метод.

Творческий метод используется в данной программе как важнейший художественно-педагогический метод, определяющий качественно результативный показатель ее практического воплощения. Творчество понимается как нечто сугубо своеобразное, уникальное, присущее каждому учащемуся и поэтому всегда новое. Это новое проявляет себя во всех формах

деятельности учащихся и в высшей степени проявляет себя во время работы над творческими проектами.

Таким образом, для выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрены следующие виды занятий, формы и методы обучения: объяснительно-иллюстративный, рассказ, беседа; практикумы, творческие мастерские и др.

Основные виды занятий тесно связаны, дополняют друг друга и проводятся в течение всего учебного года с учетом планируемых общих мероприятий и интересов обучающихся.

2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ

Сегодня под воспитанием в образовательной организации понимается создание условий для развития личности ребенка, его духовно-нравственного становления и подготовки к жизненному самоопределению.

Общие задачи и принципы воспитания представлены в Федеральном законе от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», где воспитательная деятельность рассматривается как компонента педагогического процесса в каждом общеобразовательном учреждении и охватывает все составляющие образовательной системы, что направленно на реализацию государственного, общественного и индивидуально-личностного заказа на качественное и доступное образование в современных условиях.

Цели воспитательной деятельности: формирование и развитие учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующей их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами как основы их воспитанности.

Задачи воспитательной деятельности:

- развитие морально-нравственных качеств обучающихся: честности, доброты, совести, ответственности, чувства долга;
- развитие волевых качеств обучающихся: самостоятельности, дисциплинированности, инициативности, принципиальности, самоотверженности, организованности;
- воспитание стремления к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- приобщение детей к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни. Рациональному и гуманному мировоззрению;
- формирование нравственного отношения в духе демократии к человеку, труду и природе;
- воспитание обучающихся в духе демократии, личностного достоинства, уважения прав человека, гражданственности и патриотизма.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы: гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, художественно-эстетическое, спортивно-оздоровительное, трудовое и профориентационное, здоровьесберегающее, социокультурное, экологическое, воспитание семейных ценностей и т.д.

Педагог разрабатывает план мероприятий по реализации программы.

План-график воспитательной работы в объединении «Информатика для начинающих»

дата		тема
сентябрь		Игра-приветствие
		Беседа: «Техника безопасности при работе в Компьютерном классе»
октябрь		Беседа: «Как вести себя на занятиях в объединении»
		Беседа: «Бережное отношение к имуществу СЮТ»
ноябрь		Беседа: «Правила перехода улиц и дорог»
		Беседа: «Поддержание чистоты и порядка в объединении»
декабрь		Беседа: «Главные правила вежливости в общении»
		Инсценировка детей на тему: «Самый вежливый у нас...».
		Беседа: «Подарок–символ уважения».
январь		«Золотые руки»-почему так говорят.
		Беседа: «Чаще улыбайся, если хочешь нравиться людям».
		Беседа: «Что такое справедливость».
февраль		Беседа-викторина «История Олимпийских игр»
		Беседа: «История авиации, флота ,бронетанковой техники».
		Беседа: «Закаляйся, если, хочешь быть здоров».
март		Беседа: «Масленица–древний славянский праздник»
		Беседа: «Урок вежливости»
апрель		Игровая минутка«1 апреля - день смеха»
		Беседа-викторина «Шагает эра программирования вперед»
май		Беседа: «Патриотизм и любовь к Родине».
		Беседа-размышление: «Мой лучший друг».
		Беседа: «Не пробовать, не начинать» (о вреде алкоголя и пагубных привычек).

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Дуванов А.А. «Основы web-дизайна и школьного «сайтостроения»: лекции 4-5 – М.: Педагогический университет «Первое сентября», - 2006.
 2. Дуванов А.А. «Основы web-дизайна и школьного «сайтостроения»: лекции 1-3 – М.: Педагогический университет «Первое сентября», - 2006.
 3. Дуванов А.А. «Основы web-дизайна и школьного «сайтостроения»: лекции 6-8 – М.: Педагогический университет «Первое сентября», - 2006.
- Информатики и ИКТ. Учебник. Начальный уровень /Под ред. Проф. Н.В. Макаровой. – СПб.: Лидер, 2010
4. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горянина К.И. Информатика 1 класс. (Информатика в играх и задачах). Методические рекомендации для учителя по курсу информатика и по курсу математика с элементами информатики. – Изд. 3-е, исп. – М.: Баласс, 2012.
 5. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горянина К.И. Информатика 2 класс. (Информатика в играх и задачах). Методические рекомендации для учителя по курсу информатика и по курсу математика с элементами информатики. – Изд. 3-е, исп. – М.: Баласс, 2012.
 6. Игралочка. Практический курс для дошкольников. Методические рекомендации. Часть 1 и 2 – Изд. 4-е, доп. И перераб./ Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова. – М.: Издательство «Ювента», 2012.
 7. Обработка текстовой информации: Практикум / О.Б. Богомолова, А.В. Васильев. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
 8. Информатика: тесты к олимпиадам и итоговому тестированию / авт.-сост. А.Ф.Чернов, А.А. Чернов. – Волгоград: Учитель, 2006.
 9. Тимофеевская М. Изучаем программирование. – СПб.: Питер, 2003.
 10. Гутман Г. Изучаем Basic. – СПб.: Питер. 2003
 11. Сборник задач по курсу информатики / под редакцией Л.И. Белоусовой. – М.: Издательство «Экзамен», 2007.
 12. Итоговые тесты по информатике: 10-11 классы: к учебникам Н.Д. Угриновича «Информатика и информационные технологии: 10-11 кл.» и А.Г. Гейна, А.И. Сенокосова, Н.А. Юнерман «Информатика: 10-11 кл.» М.В. Кошелев. – М.: Издательство «Экзамен», 2006.
 13. Информатика. 8 класс. Формирование компьютерных компетенций: практические работы / авт.-сост. Ю.И. Калашников, Е.Ю. Чурюмова. – Волгоград: Учитель, 2007.
 14. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. –сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2008.
 15. Информатика. 9 класс. Простейшие статистические характеристики. Начальные сведения из истории вероятностей. Решение прикладных (экономических) задач в Excel: сборник элективных курсов / авт.-сост. А.А. Чернов, А.Ф. Чернов. – Волгоград: Учитель, 2006.

16. Югова Н.Л., Камалов Р.Р. Поурочные разработки по информатике: 5 класс. – М.: ВАКО, 2010.
17. Югова Н.Л., Камалов Р.Р. Поурочные разработки по информатике: 6 класс. – М.: ВАКО, 2010.
18. Простейшие методы шифрования текста / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007.
19. Методы поиска и сортировки / М.С. Густокашин – М.: Чистые пруды, 2007.
20. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2007.
21. Информатика в играх и задачах. 4 класс: Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс, 2007.
22. Информатика. 3 класс: Методические рекомендации для учителя. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: Баласс, 2010.

Литература для обучающихся

1. Холкин В.Ю. Десятипальцевый метод набора вслепую на компьютере. Русский, английский, немецкий языки и цифровая клавиатура. Смешанный набор англо-русского текста: практическое пособие. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2007.
2. Компьютерные игры без программирования. – СПб.: Лениздат, «Ленинград», 2007.
3. Обработка текстовой информации: Практикум / О.Б. Богомолова, А.В. Васильев. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
4. Информатика: тесты к олимпиадам и итоговому тестированию / авт.-сост. А.Ф.Чернов, А.А. Чернов. – Волгоград: Учитель, 2006.
5. Итоговые тесты по информатике: 10-11 классы: к учебникам Н.Д. Угриновича «Информатика и информационные технологии: 10-11 кл.» и А.Г. Гейна, А.И. Сенокосова, Н.А. Юнерман «Информатика: 10-11 кл.» М.В. Кошелев. – М.: Издательство «Экзамен», 2006.
6. Информатика и ИКТ. Подготовка к ЕГЭ-2019. 20 тренировочных вариантов по демоверсии 2019 года: учебно-методическое пособие / Л.Н. Евич, П.О. Осипов; под ред. Л.Н. Евич, С.Ю. Кулабухова. – Ростов н/Д: Легион, 2018 г.
7. Word 2003 для «чайников».: Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004.

Оценочные материалы, практические задания)

Практическая работа

«Системы счисления в компьютерном калькуляторе»

Фамилия Имя:

Задание 1. С помощью стандартного приложения Калькулятора выполнить перевод номера года в 2, 8 и 16 – ю системы счисления.

Задание 2. Заполните таблицу, в каждой строке которой одно и тоже целое число должно быть записано в различных системах счисления.

Двоичная	Восьмеричная	Десятичная	Шестнадцатеричная
101010			
	127		
		269	
			9B

Задание 3: Вычислить

1) $10001001_2 + 10101_2$

2) $10000_2 - 11_2$

3) $1001_2 * 101_2$

4) $11110_2 : 110_2$

5) $74_8 * 7_8$

6) $6772_8 + 5733_8$

7) $5324_8 - 765_8$

8) $143_8 : 13_8$

9) $AB56_{16} + E97_{16}$

10) $CA56_{16} - A69_{16}$

11) $A6_{16} * E9_{16}$

12) $C8_{16} : 28_{16}$

Задание 4:

Имеется расписание поезда Москва-Анапа:

№ п/п	Станция назначения	Время прибытия на станцию	Время остановки, мин.	Время отправления со станции	Путь, км
1.	Москва	-	-	01:35	-
2.	Орел	07:18	1100_2	? ₁₀	$17D_{16}$
3.	Курск	09:48	C_{16}	? ₁₀	$575_8 + 234_8$
4.	Белгород	13:15	50_8	? ₁₀	$5AF_{16} - 1366_8$
5.	Ростов	0:25	24_8	? ₁₀	$A06_{16} / 10_2$
6.	Киевский	10:15	$1F_{16}$? ₁₀	$101_8 * 11001_2$
7.	Анапа	13:45	-	-	$71F_{16} - E0_{16}$

Определите время остановки и отправления со станции, а также путь (в километрах) до станции, выполнив соответствующие арифметические операции.

Задание 5.

1. Прилетел как-то к земной девушке красавице писанной ухажёр с планеты DOUBLE и ну замуж её звать и похвалиться, что де и зарабатывает он 1100000 долларов в месяц и апартаменты у него общей площадью 10100 квадратных метров, и одних машин у него 10 штук. Однако девица наша была с умом и учла, что всё это в двоичной системе. А сколько же по нашему будет? (Дайте ответ в двоичной и десятичной системах счисления).

2. В одном бидоне молока в 3 раза больше, чем в другом. Когда из одного бидона перелили в другой 5 литров, молока в бидонах стало поровну. Сколько литров молока было в каждом бидоне первоначально? (Числа даны в восьмеричной системе счисления, вычислите и дайте ответ в этой же системе счисления)

3. В двух мешках сахара было поровну. Если из первого мешка взять 11110 кг, а из второго 1010 кг, то в первом мешке останется в 10 раз меньше сахара, чем во втором. Сколько кг сахара было в каждом мешке? (Числа даны в двоичной системе счисления, вычислите и дайте ответ в этой же системе счисления и в десятичной).

Задание 6. Найдите среднее арифметическое чисел 306_8 , $5B_{16}$ и 110101_2 . Ответ представьте в десятичной системе счисления.

Задание 7. Расположить числа в порядке возрастания.

111_2 , $A2_{16}$, 34_8 , 76_{10}

Задание № 1

Соотнесите данные программы к своему классу программного обеспечения. Запишите в таблице под каждой буквой необходимые программы и опишите их назначение.

Paint, Windows Media Player, Калькулятор, DrWeb, Фортран, Си, Лисп, Windows Vista, Pascal, Win Rar, Касперский, Ассемблер, Avast, Блокнот, Skype, Алгол, ISQ, Linux, MS Office Word, операционные системы, Win Zip, Пролог , драйвера, C++, MS Office Excel, игры, переводчики, проигрыватели, Adobe PhotoShop, утилиты, Basic, Word Pad, Linux, Autocad, CCleaner, Scandisk, Delphi, MS DOS, FineReader

А системное	Б прикладное	В системы программирования

Задание № 2.

Контрольные вопросы по теме

1. Продолжите фразу: Компьютер представляет собой единство двух составляющих...
2. Что такое программное обеспечение?
3. Какая разница между ПО и собственно программой?
4. Виды программного обеспечения?
5. К какому виду ПО относятся утилиты?
6. Какова цель использования прикладных программ?
7. Перечислите несколько примеров прикладного ПО для создания текстовых и графических документов.
8. Какие программы называются прикладными программами специального назначения?

Задание № 3

По данной теме составьте кроссворд или тест от 10-15 слов или вопросов

Тестовые задания по теме «Аппаратное и программное обеспечение компьютера»

1. Структурно-функциональная схема компьютера включает в себя:

- А) процессор, внутренняя память, внешняя память, устройства ввода и вывода;
- Б) арифметическо-логическое устройство, устройство управления, монитор;
- В) микропроцессор, ВЗУ, ОЗУ, ПЗУ, клавиатура, монитор, принтер, мышь;
- Г) системный блок, монитор, ОЗУ, клавиатура, мышь, принтер;

2. Производительность компьютера характеризуется

- А) количеством операций в секунду;
- Б) временем организации связи между АЛУ и ОЗУ;
- В) количеством одновременно выполняемых программ;
- Г) динамическими характеристиками устройств ввода – вывода;

3. Адресным пространством называется

- А) соответствие разрядности внутренней шины данных МП и внешней шины
- Б) интервал времени между двумя последовательными импульсами
- В) число одновременно обрабатываемых процессором бит
- Г) объем адресуемой оперативной памяти

4. В оперативной памяти могут храниться

- А) данные и адреса; Б) программы и адреса
- В) программы и данные; Г) данные и файлы.

5. Какое из перечисленных устройств не относится к внешним запоминающим устройствам

- А) Винчестер Б) ОЗУ В) Дискета Г) CD-ROM

6. Назначение программного обеспечения

- А) обеспечивает автоматическую проверку функционирования отдельных устройств
- Б) совокупность программ, позволяющая организовать решение задач на ЭВМ
- В) организует процесс обработки информации в соответствии с программой
- Г) комплекс программ, обеспечивающий перевод на язык машинных кодов

7. Система программирования позволяет

- А) непосредственно решать пользовательские задачи
- Б) записывать программы на языках программирования
- В) использовать инструментальные программные средства
- Г) организовать общение человека и компьютера на формальном языке

8. Для долговременного хранения информации служит

- А) оперативная память; Б) дисковод
- В) внешняя память; Г) процессор

9. Панель прямоугольной формы, чувствительная к перемещению пальца и нажатию пальцем

- А) Тачпад; Б) Трекбол
- В) Плоттер

10. Драйвер – это

- А) специальный разъем для связи с внешними устройствами
- Б) программа для управления внешними устройствами компьютера
- В) устройство для управления работой периферийным оборудованием
- Г) программа для высокоскоростного подключения нескольких устройств

11. Какое устройство предназначено для обработки информации?

- А) Сканер; Б) Монитор; В) Клавиатура; Г) Процессор

12. Программное обеспечение это...

- А. совокупность устройств установленных на компьютере
- Б. совокупность программ установленных на компьютере
- В. все программы, которые у вас есть на диске
- Г. все устройства, которые существуют в мире

13. Что такое буфер обмена?

- А. Специальная область памяти компьютера, в которой временно хранится информация.
- Б. Специальная область монитора, в которой временно хранится информация.
- В. Жесткий диск.

Г. Это специальная память компьютера, которую нельзя стереть

14. К устройствам вывода информации относятся:

А. Монитор; Б. Цифровая камера; В. Принтер

15. Устройство, предназначенное для вывода сложных и широкоформатных графических объектов

А) Принтер; Б) Плоттер; В) Проектор

16. Устройство для оптического ввода в компьютер и преобразования в компьютерную форму изображений и текстов

А) Сканер; Б) Принтер; В) Плоттер;

17. Магистрально-модульный принцип архитектуры ПК подразумевает такую логическую организацию его аппаратных компонент, при которой:

А) каждое устройство связывается с другими напрямую, а также через одну центральную магистраль;

Б) все они связываются друг с другом через магистраль, включающую в себя шины данных, адреса и управления;

В) связь устройств друг с другом осуществляется через центральный процессор, к которому они все подключаются;

Г) устройства связываются друг с другом в определенной фиксированной последовательности (кольцом);

Д) каждое устройство связывается с другими напрямую.

18. Какие устройства ввода информации Вы знаете?

Ответы на карточку

Компьютер представляет собой единство двух составляющих: аппаратуры и программного обеспечения (ПО).

Программное обеспечение компьютера — это вся совокупность программ, хранящихся в его долговременной памяти. ПО компьютера может пополняться, изменяться.

Программное обеспечение - компьютерные программы и данные, предназначенные для решения определённого круга задач и хранящиеся в цифровом виде. А программы - это созданные и упорядоченные последовательности команд для достижения определенных задач.

Программное обеспечение ЭВМ можно разделить на три части: системное ПО, прикладное ПО и системы программирования

Системному ПО.

С помощью прикладных программ пользователь непосредственно решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию.

К прикладным программам относятся: редакторы текстовые и графические, системы управления базами данных (СУБД), табличные процессоры, сетевое ПО, игры.

Прикладные программы специального назначения — это программы, используемые в профессиональной деятельности, в обучении.

А системное	Б прикладное	В системы программирования
Paint, Windows Media Player Windows Vista, Блокнот, драйвера, WordPad, Linux утилиты, CCleaner, Scandisk.	Калькулятор, Dr Web, WinRAR Касперский, Avast,, Skype, Linux, MS Office Word операционные системы, WinZip, MS Office Excel, игры, переводчики, проигрыватели, Adobe PhotoShop, Autocad ICQ — компьютерная прикладная программа с графическим интерфейсом пользователя, официальный клиент службы мгновенного обмена сообщениями ICQ .	Фортран, Си, Лисп Pascal, Ассемблер,, Алгол, Пролог ,, C++, Basic., DELPHI

Практика: Ознакомить с основными инструментами редактора, настройка области рисования. Работа с примитивами и процедурой их рисования. Вставка текста в изображение, преобразование областей рисунков. Создание и редактирование рисунков.

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос.

Текущий контроль

Практическая работа :Рисунок “Кошечка”

1. Нарисовать скругленный прямоугольник (туловище).
2. Еще один такой же, но меньших размеров (голова).
3. С помощью инструмента “кривая” дорисовать выгнутую спинку, голову и хвост.
4. Используя “масштаб” и “ластик”, убрать лишние линии.
5. Используя инструменты “овал”, “прямая”, нарисовать носик, усы, глаз и ушки.
6. С помощью скругленного прямоугольника нарисовать лапки.
7. Раскрасить рисунок.

Приложение № 4

1.Процессор это:

- a. Устройство для вывода информации на бумагу
- б. Устройство обработки информации
- в. Устройство для чтения информации с магнитного диска

2.CD-ROM - это:

- a. Устройство чтения информации с компакт-диска
- б. Устройство для записи информации на магнитный диск
- в. Устройство для долговременного хранения информации

3. Принтер - это:

- a. Устройство для вывода информации на бумагу
- б. Устройство для долговременного хранения информации
- в. Устройство для записи информации на магнитный диск

4. Магнитный диск - это:

- a. Устройство для вывода информации
- б. Устройство для долговременного хранения информации
- в. Устройство для записи информации на магнитный диск

5. Сканер - это:

- а. Многосредный компьютер
- б. Системная магистраль передачи данных
- в. Устройство ввода изображения с листа в компьютер

6. Какое устройство компьютера моделирует мышление человека?

- а. Оперативная память
- б. Процессор
- в. Монитор

7. Клавиатура - это:

- а. Устройство обработки информации
- б. Устройство для ввода информации
- в. Устройство для хранения информации

8. Монитор - это:

- а. Устройство обработки информации
- б. Устройство для ввода информации
- в. Устройство для вывода информации

9. Что служит для долговременного хранения информации?

- а. Оперативная память
- б. Внешняя память
- в. Процессор

10. С помощью какого устройства можно вывести информацию?

- а. Сканер
- б. Процессор
- в. Дисковод

11. Мышь - это:

- а. Устройство обработки информации
- б. Устройство для хранения информации
- в. Устройство ввода информации

12. Магистрально-модульный принцип архитектуры современных персональных компьютеров подразумевает такую логическую организацию его аппаратных компонентов, при которой:

- а) каждое устройство связывается с другими напрямую;
- б) каждое устройство связывается с другими напрямую, а также через одну центральную магистраль;
- в) все они связываются друг с другом через магистраль, включающую в себя шины данных, адреса и управления;
- г) устройства связываются друг с другом в определенной фиксированной последовательности (кольцом);
- д) связь устройств друг с другом осуществляется через центральный процессор, к которому они все подключаются.

13. Память - это:

- а. Устройство для записи информации на магнитный диск
- б. Устройство для хранения информации
- в. Устройство для обработки информации

14. Характеристиками оперативной памяти являются:

- а. Объем, скорость считывания, тактовая частота
- б. Адресное пространство, тактовая частота, объем

15. По функциональному признаку различают следующие виды ПО:

- а. сетевое
- б. прикладное
- в. системное
- г. инструментальное

16. Интерфейс – это...

- а. совокупность средств и правил взаимодействия устройств ПК, программ и пользователя
- б. комплекс аппаратных средств
- в. элемент программного продукта
- г. часть сетевого оборудования

17. Каталог (папка) – это...

- а. команда операционной системы, обеспечивающая доступ к данным
- б. группа файлов на одном носителе, объединяемых по какому-либо критерию
- в. устройство для хранения группы файлов и организации доступа к ним
- г. путь, по которому операционная система определяет место файла

18. Драйвер - это

- а. устройство длительного хранения информации

- б. программа, управляющая конкретным внешним устройством:
- в. устройство ввода
- г. устройство, позволяющее подсоединить к компьютеру новое внешнее устройство
- д. устройство вывода

19.Электронный блок, управляющий работой внешнего устройства, называется:

- а. адаптером (контроллером)
- б. драйвером
- в. регистром процессора
- г. общей шиной
- д. интерфейсом

20.Комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для того, чтобы обеспечить пользователя и программ удобный способ общения с устройствами компьютера

- а. прикладные программы
- б. операционной системой
- в. утилитами
- г. системами программирования
- д. текстовыми редакторами

21.Компьютерным вирусом является...

- а. программа проверки и лечения дисков
- б. любая программа, созданная на языках низкого уровня
- в. программа, скопированная с плохо отформатированной диска специальная программа г.небольшого размера, которая может приписывать себя к другим программам, она обладает способностью " размножаться "

22.Функцию проверки правильности работы ЭВМ осуществляют:

- а. прикладные программы
- б. системные программы
- в. системы программирования

23.Архиваторы и антивирусники относятся к:

- а. прикладным программам
- б.системам программирования
- в.системному программному обеспечению

24.Операционная система выполняет функции:

- а. обеспечения организации и хранения файлов
- б. подключения устройств ввода/вывода
- в. обмена данными между компьютером и различными внешними (периферийными) устройствами
- г. организации диалога с пользователем, управления аппаратурой и ресурсами компьютера

25.Драйвер - это:

- а. Устройство для длительного хранения информации
- б. Устройство для ввода информации
- в. Программа, управляющая работой внешнего устройства

26.При отключении компьютера информация:

- а) исчезает из оперативной памяти;
- б) исчезает из постоянного запоминающего устройства;
- с) стирается на «жестком диске»;
- д) стирается на магнитном диске;
- е) стирается на компакт-диске.

27.Для долговременного хранения информации служит:

- а) оперативная память;
- б) процессор;
- с) внешний носитель;
- д) дисковод;
- е) блок питания.

28.Как обнаруживает вирус программа-ревизор?

- А) контролирует важные функции компьютера и пути возможного заражения
- В) отслеживает изменения загрузочных секторов дисков
- С) при открытии файла подсчитывает контрольные суммы и сравнивает их с данными, хранящимися в базе данных
- Д) периодически проверяет все имеющиеся на дисках файлы
- Е) все ответы правильные

29.Текущий каталог - это каталог ...

- А) в котором хранятся все программы операционной системы

- В) объем которого изменяется при работе компьютера
- С) с которым работает или работал пользователь на данном диске
- Д) в котором находятся файлы, созданные пользователем
- Е) правильных ответов нет

30.Под термином "поколение ЭВМ" понимают...

- А) все счетные машины
- В) все типы и модели ЭВМ, построенные на одних и тех же научных и технических принципах
- С) совокупность машин, предназначенных для обработки, хранения и передачи информации
- Д) все типы и модели ЭВМ, созданные в одной и той же стране
- Е) правильных ответов нет

31.Заражение компьютерными вирусами может произойти в процессе ...

- А) работы с файлами
- В) форматирования дискеты
- С) выключения компьютера
- Д) печати на принтере
- Е) правильных ответов нет

32.Оперативная память служит для ...

- А) обработки информации
- В) обработки одной программы в заданный момент времени
- С) запуска программ
- Д) хранения информации
- Е) правильных ответов нет

33. Языки высокого уровня появились ...

- A) в первой половине XX века
- B) во второй половине XX века
- C) в 1946 году
- D) в 1951 году
- E) правильных ответов нет

34. Что такое Кэш-память?

- A) память, предназначенная для долговременного хранения информации, независимо от того, работает ЭВМ или нет
- B) это сверхоперативная память, в которой хранятся наиболее часто используемые участки оперативной памяти
- C) память, в которой хранятся системные файлы операционной системы
- D) память, в которой обрабатывается одна программа в данный момент времени
- E) правильных ответов нет

35. Назовите устройства, входящие в состав процессора:

- a) оперативное запоминающее устройство, принтер;
- b) арифметико-логическое устройство, устройство управления;
- c) кэш-память, видеопамять;
- d) сканер, ПЗУ;
- e) дисплейный процессор, видеоадаптер.

Текущий контроль

ЗАДАНИЕ 1.

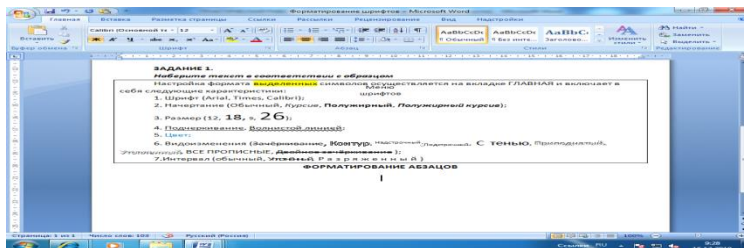
Наберите текст в соответствии с образцом

Настройка формата **выделенных** символов осуществляется на вкладке ГЛАВНАЯ и включает в себя следующие характеристики:

1. Шрифт (Arial, Times, Calibri);
2. Начертание (Обычный, Курсив, Полужирный, Полужирный курсив);
3. Размер (12, 18, 9, 26);
4. Подчеркивание, Волнистой линией;
5. Цвет;
6. Видоизменения (Зачёркивание, Контур, Надстрочный, Подстрочный, С тенью, ВСЕ ПРОПИСНЫЕ, Двойное зачёркивание);
7. Интервал (обычный, Уплотнённый, Разреженный)

ФОРМАТИРОВАНИЕ АБЗАЦОВ

Увеличить отступ



Наиболее часто используемые команды форматирования абзацев представлены в виде кнопок на панели ГЛАВНАЯ.

Уменьшить отступ

По левому краю



Междустрочный интервал

По центру

По правому краю

По ширине

Для организации отступа красной строки необходимо пользоваться линейкой.

Текущий контроль

Создайте файл лист МО Excel с название «Задание». (в своей папке).

1. Создайте таблицу № 1. Данные для заполнения приведены на обороте, вам нужно вычислить результат и построить диаграмму:

Рассчитайте стоимость покупки.

Перемножьте количество и цену за ед., далее автоматически рассчитайте остальные значения.

Формула всегда начинается со знака =.

Выделите столбец наименований и с нажатой клавишей [Ctrl] выделите столбец стоимости, на основании которых постройте диаграмму:

- "Объемную круговую разрезанную"
- Выберите макет 1 (в меню конструктор)
- Увеличьте диаграмму

2. Постройте график функции $y=x^3$.

Постройте график функции $y=x^3$, где значение x с шагом 0,5.

(возведите значение x в 3 степень)

Чтобы вычислить функцию введите формулу и нажмите Enter.

Формула всегда начинается со знака =.

Возведение в степень - ^ ([Shift]+6 на английском яз.).

Далее автоматически рассчитайте остальные значения

и выделите столбец y вместе с наименованием

Простойте "график"

Далее перейдите в меню макет - оси - основная горизонтальная ось - без подписей.

Практические задания

Задание №1

Подготовить презентацию доказательства теоремы

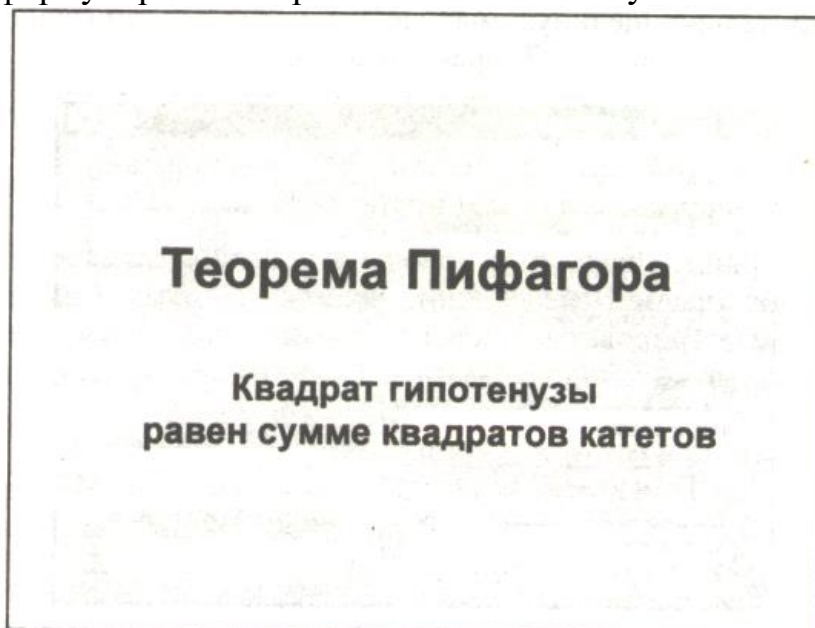
Теорема Пифагора. Квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов.

Дан прямоугольный треугольник с катетами a и b и гипотенузой c .

Выполните дополнительные построения по образцу и объясните, каким образом они сделаны. Докажите, что в результате получились два квадрата (большой - со стороной $(a + b)$) и маленький со стороной c

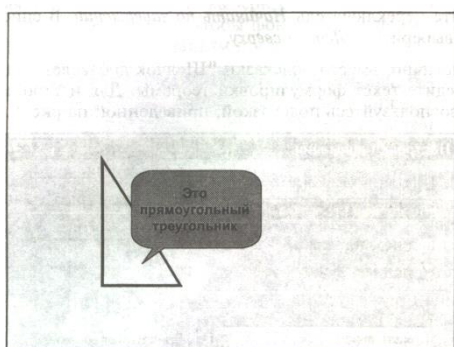
Слайд 1

В процессе демонстрации название теоремы «летит сверху», а текст формулировки теоремы появляется «кнудом»



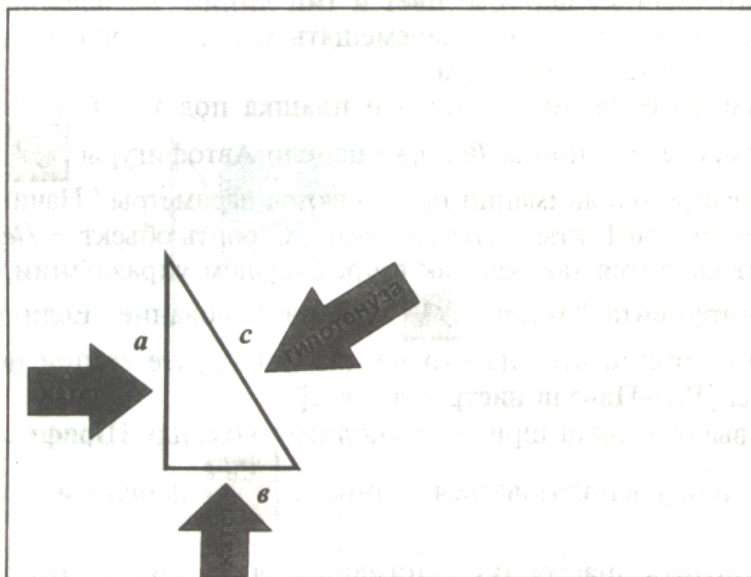
Слайд 2

В процессе демонстрации прямоугольный треугольник виден сразу же после появления слайда, затем сверху вылетает цветная плашка для текста, после чего сверху построчно падает текст.



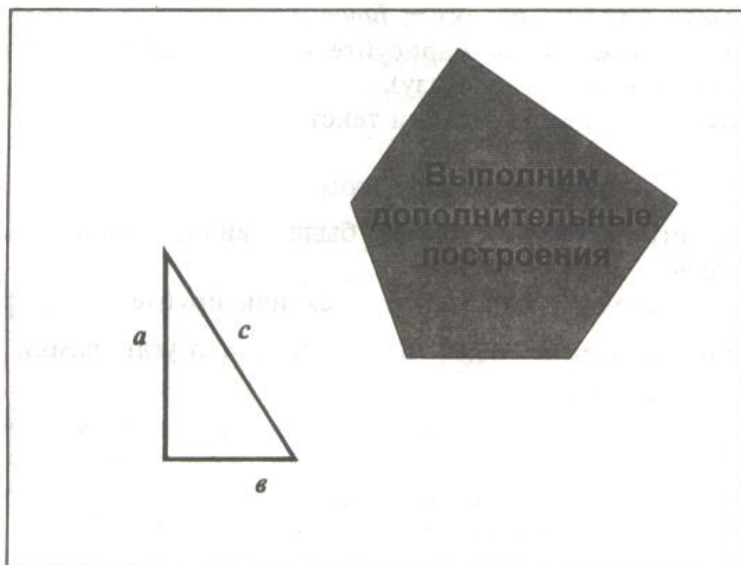
Слайд 3

На этом слайде к имеющемуся треугольнику поочередно «вылетают слева» стрелка и текст, а затем «снизу» и к гипотенузе. После чего появляется обозначение сторон.



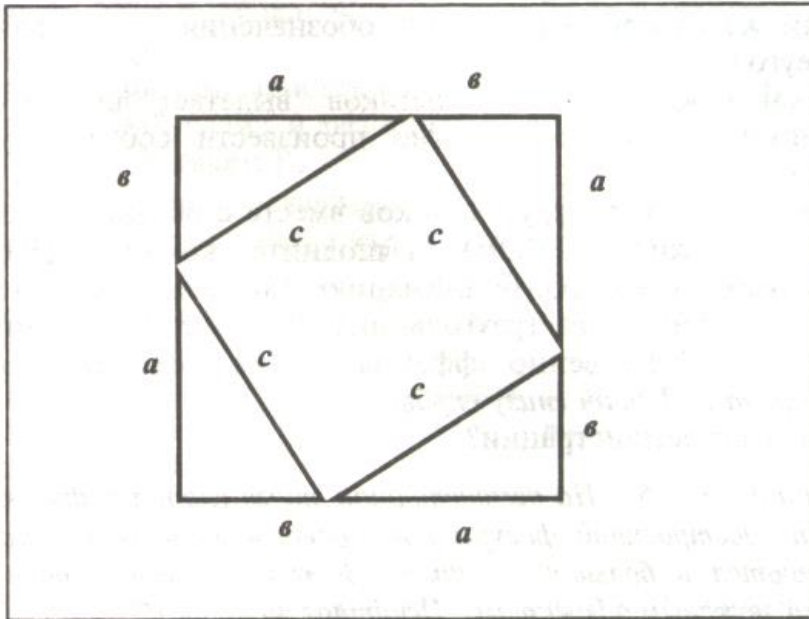
Слайд 4

На этом слайде к имеющемуся треугольнику раскрывается указатель одновременно с текстом.



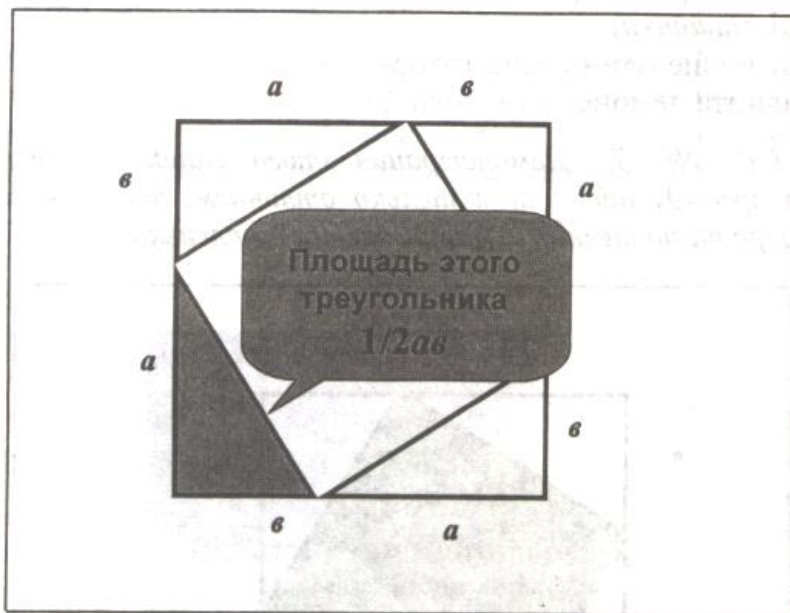
Слайд 5

На этом слайде к имеющемуся треугольнику поочередно с разных сторон «подъезжают» достроенные треугольники вместе с обозначением сторон.



Слайд 6

На этом слайде шашечками закрашивается треугольник и всплывает надпись, характеризующая его площадь.



Задание №2 Подготовить презентацию ПОСТРОЕНИЕ БИССЕКТРИСЫ УГЛА

Запустить приложение PowerPoint.

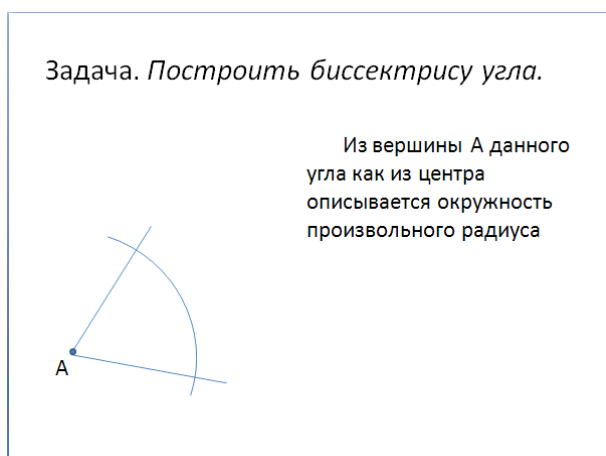
Создать новую презентацию без шаблона оформления.

Выбрать разметку слайда Заголовок и текст. Ввести заголовок слайда и построить угол (с помощью панели инструментов Рисование). Для построения точки в вершине угла необходимо построить окружность произвольного диаметра, в контекстном меню выбрать Формат автофигуры...> Размер и установить нужный размер. Эти элементы не анимируются.

Уменьшить ширину текстового поля и разместить его справа от рисунка.

Отключить список в текстовом окне.

Установить красную строку. Для этого включить линейку, выполнив команду Вид> Линейка, и переместить на линейке верхний треугольник правее нижнего. Ввести текст слайда. Настроить эффект анимации Вход> Цветная пишущая машинка. Выбрать параметр Начало: После предыдущего.



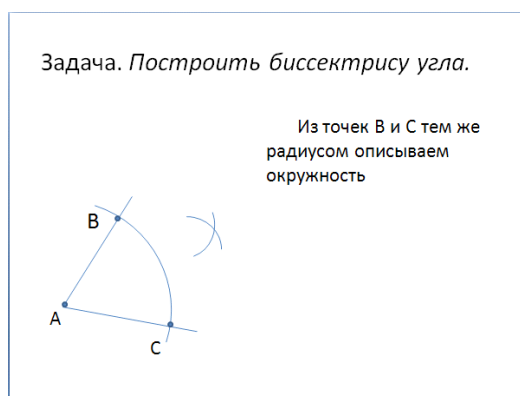
Выполнить построение дуги окружности. Для этого использовать на панели инструментов Рисование кнопку Автофигуры > Основные фигуры > Дуга. Для изменения длины дуги использовать желтые маркеры, для изменения кривизны дуги – белые, для поворота – зеленый.

Настроить для дуги эффект анимации Вход> Появление. Выбрать следующие параметры: Начало: После предыдущего и установить Направление: Сверху.

Добавить к тексту слайда эффект анимации Выход> Жалюзи. Выбрать параметр Начало: По щелчку.

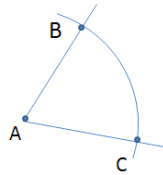
Сделать копию второго слайда. С этого слайда удалить для дуги эффект анимации. Для этого выделить эффект в Области задач и нажать клавишу Delete. Построить точки пересечения дуги со сторонами угла и подписать их. Настроить анимацию для созданных объектов. Изменить текст в текстовом окне. Обратит внимание, чтобы анимация для текста сохранилась.

Остальные слайды создать по образцу. Каждый следующий слайд создается копированием предыдущего для того, чтобы рисунок не сдвигался при просмотре.



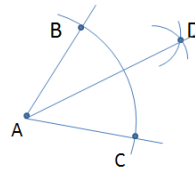
Задача. Построить биссектрису угла.

Пусть В и С – точки пересечения со сторонами угла.



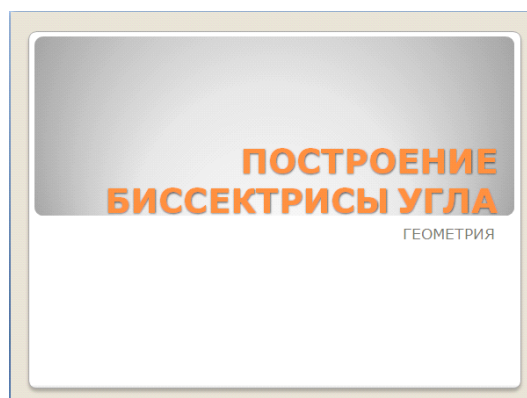
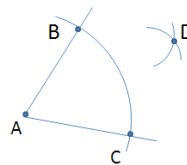
Задача. Построить биссектрису угла.

Проводим полупрямую AD. Она делит угол ВАС пополам.



Задача. Построить биссектрису угла.

Пусть D – точка их пересечения, отличная от A



Создать титульный слайд. Для этого добавить слайд, выбрать для него любой дизайн оформления и применить этот дизайн только к этому слайду, выбрав команду Применить к выделенным слайдам. Просмотреть полученную презентацию. Для этого нажать клавишу **F5**. Сохранить презентацию в папку с вашей фамилией.

Контрольные вопросы:

- Что такое презентация?
- Как создать презентацию?
- Как добавить новый слайд?
- Как вставить рисунок в слайд?
- Как запустить презентацию?
- Как изменить структуру презентации?
- Как изменить параметры запуска презентаций?
- Как применить анимацию к объектам презентаций?
- Как преобразовать презентацию в другие доступные форматы?
- Как запустить презентацию?
- Как настроить время?

Практика: работа над созданием

- визитных карточек
- буклетов
- объявлений
- этикеток, наклеек
- и так далее

Формы и виды контроля: Текущий контроль. Опрос.

Текущий контроль

Практическая работа

Цель работы:

- Научить использовать готовые шаблоны издательской системы Publisher
- Выработать практические навыки создания буклетов средствами MS Publisher.

Оборудование: компьютеры, проектор, программные средства: пакет MicrosoftOffice, рекомендации по составлению буклетов, бланк описания буклета.

Краткие теоретические сведения.

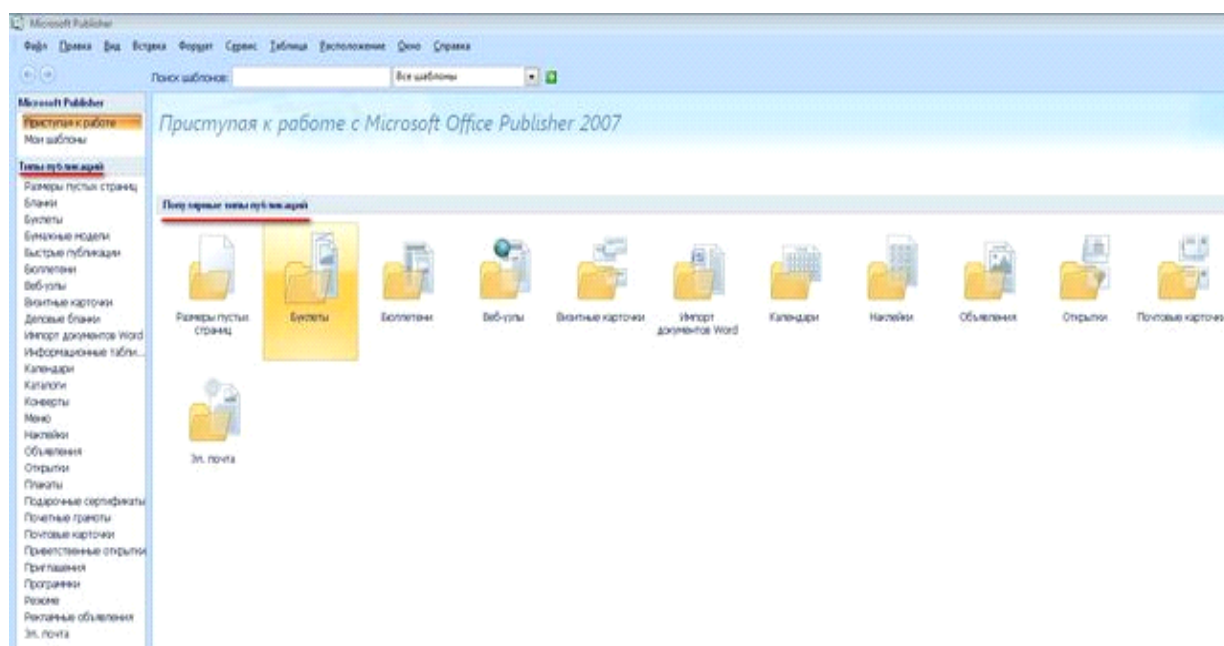
С помощью **Publisher** можно создать брошюры, бюллетени, буклеты, визитные карточки, открытки, объявления, подарочные сертификаты, резюме, каталоги и даже страницы веб-узлов. Publisher упрощает процесс создания публикаций, предоставляя сотни профессиональных макетов для начала работы. Все публикации состоят из независимого текста и элементов рисунков, которые предоставляют неограниченные возможности в создании макета страницы. Документ Publisher называется публикацией (расширение в файловой системе .pub). Запуск Publisher осуществляется по команде **Пуск / Программы / MicrosoftOffice / MicrosoftPublisher 2010** щелчком мыши. Вся работа в Publisher организуется на специальном поле, которое можно назвать “монтажным столом”. Его особенность – это возможность одновременного размещения на нем различных материалов для верстки: текстовых блоков, рисунков. Количество страниц, необходимое для вашего издания, неограниченно, можно сверстать целую книгу.

Можно изменить цветовую схему уже выбранного макета. Для этого в Области задач необходимо щелкнуть по слову Цветовые схемы и выбрать ту схему, которая вам нравится.

Также можно изменить и шрифтовые схемы выбранного вами макета, для чего щелкнуть в Области задач по слову Шрифтовые схемы и выбрать те шрифты, которые вам нужны.

Если же вам вдруг перестал нравиться выбранный макет публикации, то его можно легко поменять на другой простым щелчком мыши (там же в Области задач) по слову Макеты публикаций. Просто выберите новый макет и щелкните по нему мышью.

Из названия программы становится понятно, что главная ее задача — создание публикаций. Можно ее представить как небольшое издательство на дому.



При запуске программы выходит окно, где вы можете сделать выбор типа публикации. В окне слева находится общий список публикаций, а в основном окне наиболее популярные.

При входе в каждый из пунктов есть возможность выбрать подходящий шаблон из перечня.

Буклет (фр. *Boucllette* – завитушка, колечко) – категория печатной продукции, особым образом сложенный лист глянцевой бумаги или полукартона с текстом и иллюстрациями на обеих сторонах листа. Буклеты, как правило, носят рекламный характер. Их назначение привлечь внимание потребителя к рекламируемому товару, услуге. Поэтому буклеты должны быть яркими, содержать много иллюстраций и иметь краткий, но информативный текст. Буклеты могут складываться по-разному. Самый распространенный вид – двухсгибный буклет. Лист бумаги формата А4 сложен дважды – двумя параллельными сгибами (рис.1). Буклеты создаются на основании шаблонов.

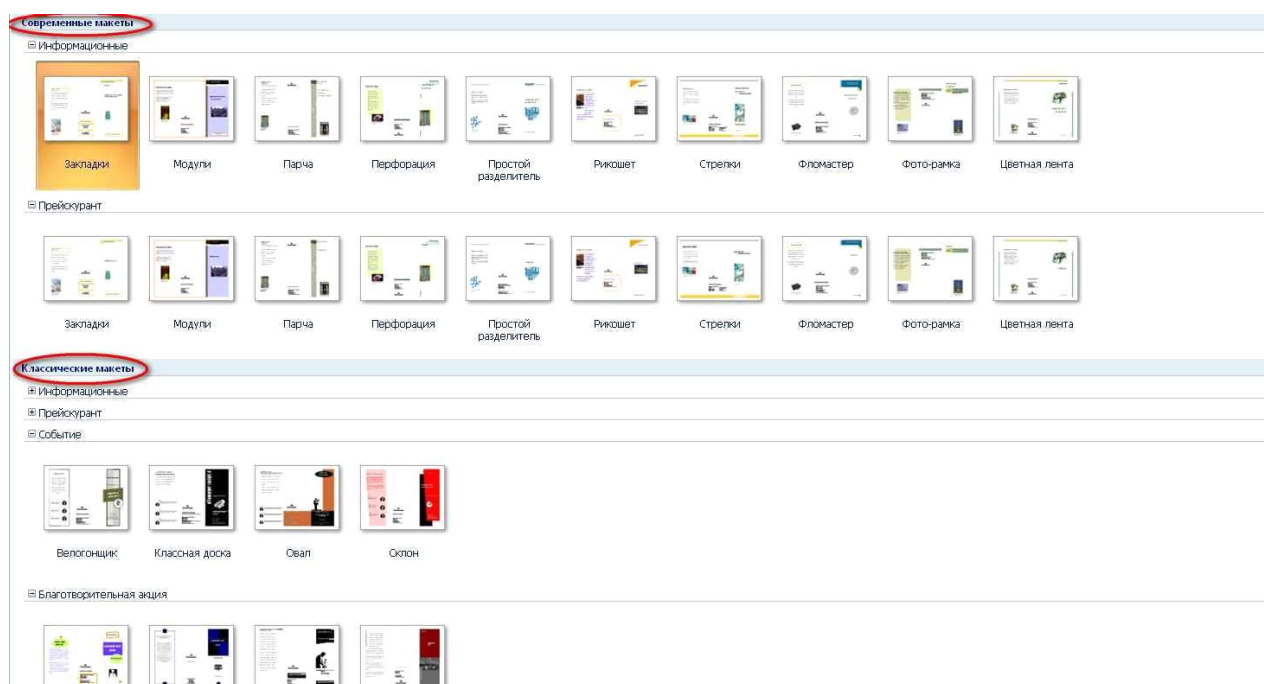
Шаблоны— это образцы или модели, позволяющие быстро создавать типовые документы. Все шаблоны содержат и текстовую и графическую информацию, и, что особенно важно, при выводе на печать сохраняется отличное качество графики.



рис.1

Задание:С помощью Publisher создадим информационный буклет.

1. Запустите программу MS Publisher. Слева в области задач выберите **Публикации для печати**>**Буклеты**.



2. В правой области окна появятся макеты информационных буклетов (шаблоны). Их можно просмотреть, перемещая курсор с одного макета на другой. Для выбора один раз щелкните на понравившемся макете.

Все макеты разделены по рубрикам, что позволяет найти подходящий вариант на любой вкус.

3. Когда вы выберете нужный макет, щелкните по нему дважды. Будет открыто окно редактирования и заполнения буклета (рис.2).

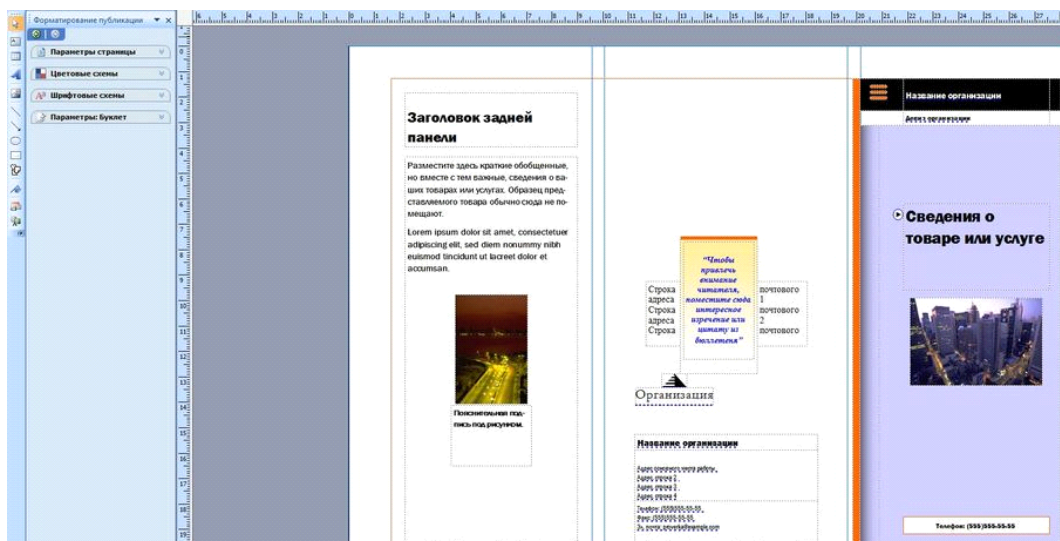


рис.2

В этом окне вы можете изменить шаблон, цветовую схему документа. При заполнении у вас есть возможность перемещать внутренние блоки буклета и менять их содержимое.

В нижней части окна есть возможность перехода на между первой и второй страницей.

4. Добавление текста. На буклете размечены области для текстов и картинок. Выделите и удалите информационный текст, затем вставьте либо наберите с клавиатуры нужный текст. Если текст не помещается в отведенную для него рамку, то компьютер предложит выполнить его перетекание в следующую рамку.

Всегда можно создать новое текстовое поле с помощью кнопки **Надпись** на панели **Рисование**. Если текст в рамке расположен некрасиво (много свободного места справа от строк), то нужно установить переносы: **Главное меню > Сервис > Язык > Расстановка переносов > Автоматическая расстановка переносов**.

Если межстрочные интервалы слишком велики, то можно их уменьшить, воспользовавшись значком на панели форматирования. В появившемся окне установите нужный межстрочный интервал и другие параметры.

Текстовые поля можно увеличивать/уменьшать, зацепив мышкой за белый маркер. Лишние текстовые поля можно удалять, щелкнув по рамке и нажав клавишу **Delete**. Добавьте на обе страницы и отформатируйте текст, соответствующий тематике вашего буклета.

5. Картинки. Картинки тоже можно выделить и удалить, а на их место вставить другие. Картинки можно вставлять в любую область буклета, а не только в специально отведенные места.

6. Несколько графических и текстовых объектов можно сгруппировать, тогда они будут представлять собой одно целое, которое можно перемещать, копировать, изменять размеры. Для этого:

щелкните кнопку **Выбор объектов** (стрелку) на панели **Объекты**;

удерживая клавишу Shift, последовательно щелкните мышью на всех тех объектах, которые хотите объединить в группу;

в правом нижнем углу выбранной группы щелкните кнопку **Сгруппировать объекты**.

Для того чтобы разгруппировать объекты, надо щелкнуть на группе, затем щелкнуть в правом нижнем углу кнопку **Разгруппировать объекты**.

7. После того как вы внесли всю информацию и сохранили буклет, его можно распечатывать. Не забудьте, что выполнять печать нужно с обеих сторон листа (двусторонний режим).

Требования к результатам работы обучающихся

Оформить отчет в тетради, сдать преподавателю на проверку.

- Отчет должен содержать:
- Название работы.
- Цель работы.
- Задание.
- Результаты выполнения задания.
- Вывод по работе.