

РФ
МИНИСТЕРСТВО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКИ
НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное учреждение системы
социального обслуживания населения для обучающихся,
воспитанников с ограниченными возможностями здоровья
«Специальное реабилитационно-образовательное учреждение «Автозаводский дом
социального обслуживания для детей «Надежда»
ГБУ ССОН «Автозаводский дом для детей «Надежда»

Принято на заседании педагогического
совета

Протокол

№ 1 от « 28 » 08 2023 г.

Утверждаю

Приказом директора ГБУ ССОН

«Автозаводский дом для детей «Надежда»

№ 94/4 от « 30 » 08 2023 г.



Адаптированная дополнительная общеобразовательная программа
технической направленности

«Основы компьютерной грамотности»

Возраст обучающихся: от 12 до 18 лет и старше

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Пигаева Галина Андреевна

г. Нижний Новгород
2023

Оглавление

Диагностический лист	3
Пояснительная записка	4
Учебно-тематический план	7
Содержание программы	7
Методическое обеспечение программы дополнительного образования	9
Материально-технические условия	9
Перечень информационных источников	11

Диагностический лист

Число детей: 35 обучающихся.

Возраст обучающихся: 12-18 лет и старше

Нозологическая категория: Нарушения интеллекта (умственная отсталость)

Особенности развития:

1. Свободная словесная коммуникация с ребенком затруднена (ребенок безречевой или речь грубо нарушена), бедный запас представлений об окружающем мире.
2. Не может описать или изобразить доступным способом предметы, не включенные непосредственно в его повседневную жизнь.
3. Не сформированы виды детской деятельности (в соответствии с возрастом ребенка), влияющие на освоении данной программы.
4. Имеет индивидуальные особенности когнитивной сферы, требующие учета при обучении (недостаточность, дефициты компонентов познавательных процессов - памяти, внимания, мышления, воображения), влияющих на освоении данной программы.

Пояснительная записка

Общая информация:

Настоящая адаптированная дополнительная общеобразовательная программа «Основы компьютерной грамотности» (далее - программа) составлена на основании требований к обучающему процессу детей с ОВЗ.

Новизна и актуальность:

Программа разработана с учетом возрастных особенностей обучающихся и направлена в основном на формирование навыков работы на компьютеризированной технике с использованием игровых упражнений.

В Концепции о модификации образования принятой Министерством образования РФ отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеризированной техники и компьютерных технологий в учебный процесс, для обеспечения всеобщей компьютерной грамотности.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютеризированная техника используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютеризированной технике, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь компьютеризированной техники будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютеризированной технике, иметь представление о видах информации и приемах работы с ними. Обучающиеся проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютеризированной техникой увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Обучающимся с ОВЗ необходима постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Ученики при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Реализация АДОП предусматривает учет особых образовательных потребностей адресной группы обучающихся.

В отличие от других авторских программ, ориентированных в основном на получение и закрепление навыков работы на компьютеризированной технике, в программу не включены логико-алгоритмический компонент и некоторые другие разделы, что позволяет выделить дополнительное время на освоение приемов работы с мышкой и клавиатурой, а также файловой системой. Обучение строится на практических заданиях и упражнениях, упор делается на запоминание основных понятий.

Отличительной особенностью программы является то, что в структуре программы используются практические задания Информационного источника сложной структуры (ИИСС) «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы», который представляет собой набор вспомогательных электронных учебных материалов, представленных отдельными файлами формата .EXE, разработанные ЗАО "Телевизионное объединение "Продюсерский центр "Школа". В составе ИИСС присутствуют теоретические материалы, представленные интерактивными анимациями, которые позволяют детям получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения, научиться ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам.

В составе ИИСС присутствуют интерактивные объекты для практической работы, такие как: Упражнения - интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед обучающимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках. Поставленная в упражнении задача может принадлежать одной из областей знаний, изучаемых в школе.

Игры, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, обучающийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером. Тренажеры предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка за компьютером.

Еще одной отличительной особенностью данной программы является то, что, в программе отводится место развивающим и логическим компьютерным играм. Игра дает ребенку возможность попробовать себя в новой роли, открыть в себе новые, ранее неведомые качества.

Сегодня существуют множество игр различной направленности:

- Стратегии – развивают способность логически мыслить, учат собранности, терпению и усидчивости.
- 3 DAction и симуляторы - развивают реакцию и зрительно-моторные навыки.
- Квесты – находчивость и нестандартное мышление.

Игра является стимулом для качественного и быстрого выполнения задания. Через игру осваиваются навыки работы на компьютере, что повышает интерес к занятиям, а так же улучшают такие функции у детей, как владение клавиатурой, манипулятором «мышь», скорость реакции, внимательность, наблюдательность. Программа предоставляет ребенку возможность посредством игры расширить свой кругозор в области средств вычислительной техники, их устройства и программного обеспечения.

Цель реализации программы содержит специальную коррекционно-развивающую составляющую: создание условий для формирования системы первоначальных компьютерных знаний, умений и навыков обучающихся, способствующих успешной адаптации в современном обществе.

Среди **задач** обучения и воспитания особое внимание уделяется специальным задачам коррекционно-развивающей направленности, сохранения и укрепления здоровья обучающихся:

Образовательные.

- Научить пользоваться клавиатурой и «мышью».
- Познакомить обучающихся с видами информации обрабатываемых на компьютеризированной технике.
- Освоить основные приемы обработки информации с использованием графического интерфейса.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютеризированной техники.

Развивающие.

- Развитие мелкой моторики рук при выполнении операций с компьютерной мышью и клавиатурой.
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к творческой деятельности.

Воспитательные.

- Воспитание бережного отношения к компьютеризированной технике.

Уровень сложности: Начальный, базовый.

Форма обучения: очно-заочная.

Форма реализации: групповая.

Периодичность: 1 раз в неделю по 2 занятия.

Продолжительность одного занятия: 30 минут.

Планируемые результаты освоения АДОП включают специальную группу образовательных результатов.

Должны знать:

- правила техники безопасности и эргономики при работе на компьютеризированной технике;
- основные устройства компьютеризированной техники;
- виды информации и действия с ней;
- понятие программы;
- виды и назначение компьютерных программ;
- основы Интернет.

Должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- правильно включать и выключать компьютеризированную технику;
- управлять работой программ с помощью «мышки» и клавиатуры (запускать нужные приложения выбирать пункты меню, правильно закрыть программу);
- выполнять основные операции необходимые для обработки различного вида информации (ввод, выделение, копирование, перемещение, удаление);
- работать в браузере.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
	Введение	2	2	
Раздел 1	Знакомство с компьютером	24	10	14
Раздел 2	Графический редактор Paint	22	6	16
Раздел 3	Создание текста	24	8	16
	Итого	72	26	46

Содержание программы

Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете.

Раздел 1. Знакомство с компьютером.

Тема 1.1. Роль компьютера в жизни человека.

Теория. Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. История изобретения компьютера поиск с использование сети интернет. Средства хранения информации. Технические средства передачи информации.

Практика. Включение и выключение компьютера.

Тема 1.2. Знакомство с основными устройствами компьютера.

Теория. Основные устройства компьютера. Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера.

Практика. «Устройство компьютера». Работа в программе. «Устройство персонального компьютера».

Тема 1.3. Управляем мышью.

Теория. Управление компьютерной мышью. Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы.

Практика. Упражнение «Движение мышью». Игра «Шарики».

Тема 1.4. Наш помощник – клавиатура.

Теория. Клавиши клавиатуры. Значение клавиатуры. Функции клавиатуры. Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев.

Тема 1.5. Знакомство с операционной системой.

Теория. Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие. Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ. Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки. Кнопка «Пуск». Работа с файлами и папками на рабочем столе. Стандартные программы «Windows» (Блокнот, текстовый редактор, графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа.

Практика. Развивающие компьютерные игры: «Новые приключения Немо», «Веселая ферма», «Камень судьбы», «Модная лихорадка», «Операция Жук», «Суперкорова», «Снежные загадки», «Тайна Бермудского треугольника».

Раздел 2. Графический редактор Paint.

Тема 2.1 Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.

Теория. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения.

Практика. Освоение навыков работы в графическом редакторе Paint.

Тема 2.2. Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения.

Теория. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения. Практика. Вставка рисунков.

Тема 2.3. Копирование, печать рисунков.

Теория. Копирование, печать рисунка. Кейс.

Раздел 3. Создание текста.

Тема 3.1. Знакомство с программой WORD.

Теория. Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна. Основные понятия: программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Тема 3.2. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления.

Теория. Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста - объявления. Основные понятия: ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление.

Практика. Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова». Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления.

Тема 3.3. Работа с фрагментами текста.

Теория. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста.

Тема 3.4. Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt.

Теория. Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt.

Практика. Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt.

Методическое обеспечение программы дополнительного образования

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. информатика и ИКТ. Учебник в двух частях. – М.: АКАДЕМКНИГА, 2013.
2. Полежаева О.А. Информатика. УМК для начальной школы 2-4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель О.А. Полежаева. – Эл.изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Рудченко Т.А. Информатика. 1 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов; под. ред. А.Л. Семёнова. – 7-е изд. – М.: Просвещение: Ин-т новых техноогий, 2017.
4. Черткова О. В. «ИКТ в обучении детей с умеренной умственной отсталостью и ТМНР», 2017 г. <https://multiurok.ru/files/ikt-v-obuchienii-dietiei-s-umierennoi-umstviennoi.html>

Материально-технические условия

Помещение: учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем

проводимых занятий, оборудован в соответствии с санитарными нормами.

Перечень оборудования, материалов:

Оборудование

- компьютеры;
- столы (компьютерные и ученические);
- стулья (офисные и ученические);
- шкаф;
- принтер;
- сканер;
- мультимедиа проектор, экран;
- локальная сеть с выходом в Интернет.

Материалы

- бумага;
- оптические диски;
- программное обеспечение.

Перечень информационных источников

Нормативные акты

1. Закон РФ «Об образовании»;
2. Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ (в ред. Федеральных законов от 07.05.2013 N 99-ФЗ, от 23.07.2013 N 203-ФЗ);
3. Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (Зарегистрировано в Минюсте РФ 30 декабря 2022 г. Регистрационный N 71930. Приказ Министерства просвещения РФ от 24 ноября 2022 г. N 1026).

Рекомендуемая литература

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. информатика и ИКТ. Учебник в двух частях. – М.: АКАДЕМКНИГА, 2013
2. Полежаева О.А. Информатика. УМК для начальной школы 2-4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель О.А. Полежаева. – Эл.изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Рудченко Т.А. Информатика. 1 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов; под. ред. А.Л. Семёнова. – 7-е изд. – М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017.
4. Черткова О. В. «ИКТ в обучении детей с умеренной умственной отсталостью и ТМНР», 2017 г. <https://multiurok.ru/files/ikt-v-obuchienii-dietiei-s-umieriennoi-umstviennoi.html>

Интернет-ресурсы

1. [http://www.zavuch.info/methodlib/291/69128/;](http://www.zavuch.info/methodlib/291/69128/)
2. <http://soft.israelinfo.ru/programs/education/6068;>
3. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/razrabotka-kruzhka-kompyuternaya-gramotnost-dlya-1-4-klassov;>
4. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efb1fb/109052/?interface=catalog&class=42&subject=19;>
5. <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?catalogid=531;>
6. [http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject\[0\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19) единая коллекция ЦОР по информатике;
7. <http://fcior.edu.ru/> - ресурсы Федерального центра информационных образовательных ресурсов;
8. <https://education.yandex.ru/main> - Яндекс учебник;
9. <https://learningapps.org/createApp.php> - цифровая среда для создания интерактивных заданий.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

к дополнительной общеобразовательной
программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»

Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023-2024 учебный год

Группа 3 (1, 2)

№ п/п	Название темы	Количество часов	Фактическая дата	Плановая дата
1.	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете	2	02.09.2023	
2.	Роль компьютера в жизни человека	2	09.09.2023	
3.	История изобретения компьютера поиск с использование сети интернет	2	16.09.2023	
4.	Средства хранения информации	2	23.09.2023	
5.	Технические средства передачи информации	2	30.09.2023	
6.	Включение и выключение компьютера	2	07.10.2023	
7.	Основные устройства компьютера	2	14.10.2023	
8.	Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера	2	21.10.2023	
9.	«Устройство персонального компьютера»	2	28.10.2023	
10.	Управляем мышью	2	11.11.2023	
11.	Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы	2	18.11.2023	
12.	Клавиши клавиатуры	2	25.11.2023	
13.	Значение клавиатуры. Функции клавиатуры	2	02.12.2023	
14.	Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев	2	09.12.2023	
15.	Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие. Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ	2	16.12.2023	
16.	Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки	2	23.12.2023	
17.	Кнопка «Пуск». Работа с файлами и	2	13.01.2024	

	папками на рабочем столе			
18.	Стандартные программы «Windows» (Блокнот, текстовый редактор, графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа	2	20.01.2024	
19.	Графический редактор Paint	2	27.01.2024	
20.	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	03.02.2024	
21.	Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения	2	10.02.2024	
22.	Копирование, печать рисунка. Кейс	2	17.02.2024	
23.	Создание текста. Знакомство с программой WORD	2	02.03.2024	
24.	Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна	2	16.03.2024	
25.	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления	2	23.03.2024	
26.	Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста - объявления	2	30.03.2024	
27.	Основные понятия: ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление	2	06.04.2024	
28.	Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова»	2	13.04.2024	
29.	Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления	2	20.04.2024	
30.	Работа с фрагментами текста. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста	2	27.04.2024	
31.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt	2	04.05.2024	
32.	Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt	2	18.05.2024	
33.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	25.05.2024	

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

к дополнительной общеобразовательной
программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»

**Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023-2024 учебный год**

Группа 1 (1, 2, 3, 4)

№ п/п	Название темы	Количество часов	Фактическая дата	Плановая дата
1.	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете	2	01.09.2023	
2.	Включение и выключение компьютера	2	07.09.2023	
3.	Знакомство с основными устройствами компьютера	2	08.09.2023	
4.	Основные понятия: системный блок, монитор, компьютерная мышь, клавиатура	2	14.09.2023	
5.	Управляем мышью	2	15.09.2023	
6.	Упражнение «Движение мышью»	2	21.09.2023	
7.	Игра «Шарики»	2	22.09.2023	
8.	Наш помощник – клавиатура	2	28.09.2023	
9.	Клавиши клавиатуры	2	29.09.2023	
10.	Значение клавиатуры. Функции клавиатуры	2	05.10.2023	
11.	«Новые приключения Немо»	2	06.10.2023	
12.	«Веселая ферма»	2	12.10.2023	
13.	«Камень судьбы»	2	13.10.2023	
14.	«Модная лихорадка»	2	19.10.2023	
15.	«Операция Жук»	2	20.10.2023	
16.	«Супер корова»	2	26.10.2023	
17.	«Снежные загадки»	2	27.10.2023	
18.	«Тайна Бермудского треугольника»	2	02.11.2023	
19.	Использование главной кнопки мыши	2	03.11.2023	
20.	Анимация «Назначение кнопок мыши»	2	09.11.2023	
21.	Игра «Раскраска»	2	10.11.2023	
22.	Использование второй кнопки мыши	2	16.11.2023	
23.	Анимация «Вспомогательная кнопка мыши»	2	17.11.2023	
24.	Игра «Уборка комнаты»	2	23.11.2023	
25.	Игра «Раскраска с помощью контекстного меню»	2	24.11.2023	
26.	Перетаскивание	2	30.11.2023	
27.	Анимация «Операция перетаскивания»	2	01.12.2023	
28.	Игра «Пазл»	2	07.12.2023	
29.	Игра «Музыкальные кирпичи»	2	08.12.2023	
30.	Игра «Эволюция»	2	14.12.2023	
31.	Рисование	2	15.12.2023	

32.	Анимация «Рисование»	2	21.12.2023	
33.	Игра «Освобождение колобка»	2	22.12.2023	
34.	Игра «Нарисуй так же»	2	28.12.2023	
35.	Движущиеся графические объекты	2	29.12.2023	
36.	Анимация «Мышь помогает играть»	2	11.01.2024	
37.	Тренажер «Ловим пузырьки»	2	12.01.2024	
38.	Двойной клик	2	18.01.2024	
39.	Анимация «Двойной клик»	2	19.01.2024	
40.	Тренажер «Двойной клик»	2	25.01.2024	
41.	Стандартные элементы интерфейса	2	26.01.2024	
42.	Анимация «Элементы интерфейса»	2	01.02.2024	
43.	Тренажер «Внешний вид»	2	02.02.2024	
44.	Использование прокрутки	2	08.02.2024	
45.	Анимация «Огромные картинки»	2	09.02.2024	
46.	Тренажер «Охота за жемчугом»	2	15.02.2024	
47.	Использование колеса мыши	2	16.02.2024	
48.	Анимация «Колесо мыши»	2	22.02.2024	
49.	Игра «Подъемный кран»	2	29.02.2024	
50.	Тренажер «Нырятьщик»	2	01.03.2024	
51.	Анимация «Группы клавиш и их назначение»	2	07.03.2024	
52.	Группа алфавитно-цифровых клавиш	2	14.03.2024	
53.	Анимация «Алфавитно-цифровые клавиши»	2	15.03.2024	
54.	Тренажер «Тренировка набора символов»	2	21.03.2024	
55.	Анимация «Положение рук. Привязка клавиш к пальцам»	2	22.03.2024	
56.	Тренажер «Набор символов правой и левой рукой»	2	28.03.2024	
57.	Тренажер «Набор символов обеими руками»	2	29.03.2024	
58.	Клавиши управления курсором	2	04.04.2024	
59.	Анимация «Блок клавиш управления курсором»	2	05.04.2024	
60.	Игра «Освобождение Колобка-2»	2	11.04.2024	
61.	Упражнение «Отдели предложения»	2	12.04.2024	
62.	Упражнение «Вставь пропущенные слова»	2	18.04.2024	
63.	Группа функциональных клавиш	2	19.04.2024	
64.	Анимация «Функциональные клавиши»	2	25.04.2024	
65.	Операционная система и специальные клавиши для ОС «Windows»	2	26.04.2024	
66.	Анимация «Вспомогательные клавиши Windows»	2	02.05.2024	
67.	Анимация «Клавиша контекстного меню»	2	03.05.2024	
68.	Упражнение «Классификация животных (контекстная клавиша)»	2	16.05.2024	
69.	Блок дополнительных цифровых клавиш	2	17.05.2024	
70.	Анимация «Дополнительная цифровая	2	23.05.2024	

	клавиатура»			
71.	Технологии работы с текстом	2	24.05.2024	
72.	Анимация «Приемы работы с текстом»	2	30.05.2024	
73.	Упражнение «Диктант»	2	31.05.2024	

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

к дополнительной общеобразовательной
программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»

**Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023-2024 учебный год**

Группа 2 (1, 2)

№ п/п	Название темы	Количество часов	Фактическая дата	Плановая дата
1.	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете	2	04.09.2023	
2.	Роль компьютера в жизни человека	2	11.09.2023	
3.	Средства хранения информации	2	18.09.2023	
4.	Технические средства передачи информации	2	25.09.2023	
5.	Включение и выключение компьютера	2	02.10.2023	
6.	Основные устройства компьютера	2	09.10.2023	
7.	Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера	2	16.10.2023	
8.	«Устройство персонального компьютера»	2	23.10.2023	
9.	Управляем мышью	2	30.10.2023	
10.	Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы	2	13.11.2023	
11.	Клавиши клавиатуры	2	20.11.2023	
12.	Значение клавиатуры. Функции клавиатуры	2	27.11.2023	
13.	Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев	2	04.12.2023	
14.	Операционная система	2	11.12.2023	
15.	Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие. Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ	2	18.12.2023	
16.	Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки	2	25.12.2023	
17.	Кнопка «Пуск». Работа с файлами и папками на рабочем столе	2	15.01.2024	

18.	Стандартные программы «Windows» (Блокнот, текстовый редактор, графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа	2	22.01.2024	
19.	Графический редактор Paint	2	29.01.2024	
20.	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	05.02.2024	
21.	Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения	2	12.02.2024	
22.	Копирование, печать рисунка. Кейс	2	19.02.2024	
23.	Создание текста. Знакомство с программой WORD	2	26.02.2024	
24.	Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна	2	04.03.2024	
25.	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления	2	11.03.2024	
26.	Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста - объявления	2	18.03.2024	
27.	Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова»	2	25.03.2024	
28.	Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления	2	01.04.2024	
29.	Работа с фрагментами текста. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста	2	08.04.2024	
30.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt	2	15.04.2024	
31.	Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt	2	22.04.2024	
32.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	06.05.2024	
33.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	13.05.2024	
34.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	20.05.2024	
35.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	27.05.2024	

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

к дополнительной общеобразовательной
программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»

**Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023-2024 учебный год**

Группа 4 (1, 2)

№ п/п	Название темы	Количество часов	Фактическая дата	Плановая дата
1.	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете	2	05.09.2023	
2.	Роль компьютера в жизни человека	2	12.09.2023	
3.	Средства хранения информации	2	19.09.2023	
4.	Технические средства передачи информации	2	26.09.2023	
5.	Включение и выключение компьютера	2	03.10.2023	
6.	Основные устройства компьютера	2	10.10.2023	
7.	Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера	2	17.10.2023	
8.	«Устройство персонального компьютера»	2	24.10.2023	
9.	Управляем мышью	2	31.10.2023	
10.	Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы	2	07.11.2023	
11.	Клавиши клавиатуры	2	14.11.2023	
12.	Значение клавиатуры. Функции клавиатуры	2	21.11.2023	
13.	Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев	2	28.11.2023	
14.	Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие. Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ	2	05.12.2023	
15.	Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки	2	12.12.2023	
16.	Кнопка «Пуск». Работа с файлами и папками на рабочем столе	2	19.12.2023	
17.	Стандартные программы «Windows» (Блокнот, текстовый редактор,	2	26.12.2023	

	графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа			
18.	Графический редактор Paint	2	09.01.2024	
19.	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	16.01.2024	
20.	Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения	2	23.01.2024	
21.	Копирование, печать рисунка. Кейс	2	30.01.2024	
22.	Создание текста. Знакомство с программой WORD	2	06.02.2024	
23.	Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна	2	13.02.2024	
24.	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления	2	20.02.2024	
25.	Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста - объявления	2	27.02.2024	
26.	Основные понятия: ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление	2	05.03.2024	
27.	Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова»	2	12.03.2024	
28.	Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления	2	19.03.2024	
29.	Работа с фрагментами текста. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста	2	26.03.2024	
30.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt	2	02.04.2024	
31.	Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt	2	09.04.2024	
32.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	16.04.2024	
33.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	23.04.2024	
34.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	07.05.2024	
35.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	14.05.2024	
36.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	21.05.2024	
37.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	28.05.2024	

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

к дополнительной общеобразовательной программе технической направленности «Основы компьютерной грамотности»

**Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности
«Основы компьютерной грамотности»
на 2023-2024 учебный год**

Группы 5, 6

№ п/п	Название темы	Количество часов	Фактическая дата	Плановая дата
1.	Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете	2	06.09.2023	
2.	Роль компьютера в жизни человека	2	13.09.2023	
3.	История изобретения компьютера поиск с использование сети интернет	2	20.09.2023	
4.	Включение и выключение компьютера	2	27.09.2023	
5.	Основные устройства компьютера	2	04.10.2023	
6.	Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера	2	11.10.2023	
7.	«Устройство персонального компьютера»	2	18.10.2023	
8.	Управляем мышью	2	25.10.2023	
9.	Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы	2	01.11.2023	
10.	Клавиши клавиатуры	2	08.11.2023	
11.	Значение клавиатуры. Функции клавиатуры	2	15.11.2023	
12.	Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев	2	22.11.2023	
13.	Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие. Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ	2	29.11.2023	
14.	Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки	2	06.12.2023	
15.	Кнопка «Пуск». Работа с файлами и папками на рабочем столе	2	13.12.2023	
16.	Стандартные программы «Windows» (Блокнот, текстовый редактор,	2	20.12.2023	

	графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа			
17.	Графический редактор Paint	2	27.12.2023	
18.	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	2	10.01.2024	
19.	Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения	2	17.01.2024	
20.	Копирование, печать рисунка. Кейс	2	24.01.2024	
21.	Создание текста. Знакомство с программой WORD	2	31.01.2024	
22.	Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна	2	07.02.2024	
23.	Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления	2	14.02.2024	
24.	Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста - объявления	2	21.02.2024	
25.	Основные понятия: ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление	2	28.02.2024	
26.	Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова»	2	06.03.2024	
27.	Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления	2	13.03.2024	
28.	Работа с фрагментами текста. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста	2	20.03.2024	
29.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt	2	27.03.2024	
30.	Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt	2	03.04.2024	
31.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	10.04.2024	
32.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	17.04.2024	
33.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	24.04.2024	
34.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	08.05.2024	
35.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	15.05.2024	
36.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с	2	22.05.2024	

	помощью объектов WordArt			
37.	Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt	2	29.05.2024	