

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Воронинская средняя общеобразовательная школа»  
Томская область, Томский район, д. Воронино, ул. Центральная 63<sup>а</sup>  
Тел (382-2) 950-296, 950-281; E-mail: [voronino.school@mail.ru](mailto:voronino.school@mail.ru)

Рассмотрена на заседании МО начальных классов Протокол № 1 от 28.08.15 г. Руководитель МО НК _____ Сысой Н.Ф.	Согласовано  ЗД по УВР  _____ Трупп С.В.	« Утверждаю» Приказ № _____ от 28.08.15 г. Директор МБОУ «Воронинская СОШ»  _____ Муцина Л.А.
--	--	---

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«ИНФОРМАТИКА и ИКТ»**

**для 3 класса**

**начального общего образования**

**Учитель Трупп Светлана Владимировна**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая [образовательная программа](#) внеурочной деятельности дает возможность учащимся 3 класса приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

**Актуальность** настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система [дополнительного образования](#) должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы «Информатика и ИКТ» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа «Информатика и ИКТ» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word, графический редактор Paint.

***Графический редактор*** – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;

-автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);

- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

**Встроенная векторная графика в текстовый редактор Word** позволяет создавать рисунки из отдельных графических примитивов (линия, прямоугольник, овал и т. д.).

**Офисное приложение Microsoft Office PowerPoint** прививает младшим школьникам навыки работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основой деятельности программы «Информатика и ИКТ» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий, привитие навыков пользования информационными средствами, умением работать с информацией при создании презентаций.

Дополнительная образовательная программа «Информатика и ИКТ» имеет научно-техническую направленность.

**Цель программы:** овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint, Word.

#### ***Задачи программы:***

##### **Обучающая:**

- § раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- § обучить работе с компьютерной программой Paint;
- § сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе MicrosoftOfficeWord;

##### **Развивающая:**

- § развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- § включить учащихся в творческую деятельность;

§ овладение умением работать с различными видами информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности

**Воспитывающая:**

§ создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

**Дополнительные задачи программы:**

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

**Описание места предмета «Информатика и ИКТ»**

В соответствии с учебным планом внеурочной деятельности «Информатика и ИКТ» изучается в 3 классе **один час** в неделю. Общий объём учебного времени составляет **34 часов** (34 учебных часа)

**ОПИСАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ СОДЕРЖАНИЯ предмета:**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

\*основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;

\*основы информационной грамотности, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;

\*основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;

\*основы коммуникационной компетентности. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

### **Результаты изучения курса**

На первой ступени школьного обучения в ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **Личностные УУД**

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

#### **Нравственно-этическое оценивание**

Усвоение основного содержания разделов «Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности», создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, правил поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

#### **Самоопределение и смыслообразование**

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Информатика» специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

#### **Регулятивные УУД**

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; сличать результат с эталоном (целью); вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

## Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

## Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

## Оценивание

Система заданий из раздела «Твои успехи», а также все задания, для самостоятельного выполнения которых необходимо использовать материал, изученный за полугодие.

## Познавательные УУД

### Общеучебные универсальные действия

1. Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;
2. Знаково-символическое моделирование:
  - составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
  - использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
  - табличные модели;
  - опорные конспекты – знаково-символические модели.

\* Смысловое чтение:

- анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
- работа с различными справочными информационными источниками.

\* Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости

от конкретных условий: составление алгоритмов формальных

исполнителей.

3. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

### **Логические универсальные действия**

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.
2. Выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов: решение заданий на создание алгоритмов упорядочивания объектов.
3. Синтез как составление целого из частей в виде схемы, в форме объёмного макета из бумаги, с помощью компьютерной программы.
4. Составление алгоритмов исполнителя «Художник», цель которых – собрать архитектурные сооружения русской деревянной архитектуры из конструктивных элементов.
5. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

Построение логической цепи рассуждений:

- введение и усвоение понятий «Истинное» и «Ложное» высказывания;
- сложные высказывания;
- задания на составление логической цепи рассуждений.

### **Коммуникативные УУД**

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.
2. Деятельность обучающихся в условиях внеурочных мероприятий.

### **Условия реализации программы.**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

**Фронтальная** - подача учебного материала всему коллективу учеников

**Индивидуальная** - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

**Групповая** - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это

способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная программа рассчитана один год обучения: 34 часа в год.

***Ожидаемые результаты и способы их проверки.***

***По окончании обучения учащиеся научатся:***

**Знания:**

- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;
- что такое информация;
- что такое объект;
- основные способы работы с информацией в программе Paint;

**Умения:**

- уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию;
- быстрота исполнения работы
- вставлять картинки из файлов;

**Способы определения результативности занятий.**

- Наблюдение
- Устный контроль



- Практическая работа
- Тестирование

**Примерная структура занятия соответствует валеологии:**

- Организационный момент (2 мин.).
- Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин).
- Объяснение нового материала (10—15 мин).
- Физкультминутка (2 мин)
- Работа за компьютером (15 мин).
- Релаксация (2 мин)
- Подведение итогов (3 мин.).

***Отличительные особенности программы***

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля:**

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)
- **Текущий в форме наблюдения:**
  - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
  - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
  - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
  - контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- **Итоговый** контроль в формах
  - практические работы;
  - творческие работы обучающихся;

- контрольные задания.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

**Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Знакомство с компьютером. (2 часов)**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

### **Программа графический редактор Paint. (3 часов)**

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

### **Создание рисунков. (5 часов)**

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

### **Знакомство с компьютером: файлы и папки. (2 часа)**

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

### **Создание текстов. (8 часов)**

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

### **Создание печатных публикаций. (5 часов)**

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

### **Поиск информации. (1 час)**

Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

## **Структура курса**

Содержание курса	Кол-во часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Правила ТБ при работе в	2	<i>Личностные:</i>

компьютерном классе. Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни		<p>готовность к самообразованию и самовоспитанию</p> <p><i>Коммуникативные:</i> беседа, формулирование вопросов</p> <p><i>Познавательные:</i> научится строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей</p> <p><i>Регулятивные:</i> самоконтроль</p>
Работа с клавиатурой. Клавиатурный тренажёр.	5	<p><i>Личностные:</i> готовность к самообразованию и самовоспитанию</p> <p><i>Коммуникативные:</i> консультация, обмен новыми знаниями с одноклассниками</p> <p><i>Познавательные:</i> научится основам ознакомительной, изучающей, усваивающей и поисковой работы;</p> <p><i>Регулятивные:</i> планирование работы, самоконтроль</p>
Графический редактор Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс. Работа с инструментами.	10	<p><i>Личностные:</i> готовность к самообразованию и самовоспитанию</p> <p><i>Коммуникативные:</i> консультация, обмен новыми знаниями с одноклассниками</p> <p><i>Познавательные:</i> научится осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;</p> <p><i>Регулятивные:</i> самоконтроль</p>
Использование редактора	14	<i>Личностные:</i>

Paint для моделирования различных графических объектов		<p>готовность к самообразованию и самовоспитанию</p> <p><i>Коммуникативные:</i> консультация у педагога, одноклассников</p> <p><i>Познавательные:</i> научится создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</p> <p><i>Регулятивные:</i> определение цели работы, планирование работы, самоконтроль</p>
Конкурс на лучший рисунок. Защита работ.	3	<p><i>Личностные:</i> адекватная позитивная самооценка</p> <p><i>Коммуникативные:</i> выступление перед одноклассниками</p> <p><i>Познавательные:</i> научится структурировать информацию, включая умение выделять главное и второстепенное, выстраивать последовательность описываемых событий</p> <p><i>Регулятивные:</i> планирование защиты работы, самоконтроль</p>

### Содержание программы.

#### 1. Графические возможности компьютера - 34 часа.

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

*На теоретических занятиях:*

- Возможности графического редактора Paint;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

*На практических занятиях:*

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;

Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные мозаики;
- графический редактор Paint

Методы обучения.

- Использование литературы по данным направлениям
- Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- Использование наглядных методов – демонстрация материала
- Методы практической работы на компьютерах индивидуально

### **КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 3 класс**

<b>№ занятия</b>	<b>Тема модуля</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Содержание занятия</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Дата проведения</b>
------------------	--------------------	---------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------	------------------------

					по плану	по факту
1-2	Знакомство с компьютером	<p>Вводный урок. Правила ТБ при работе в компьютерном классе.</p> <p>Устройства ввода, вывода.</p> <p>Назначение компьютера в современной жизни.</p> <p>Клавиатурный тренажёр</p>	<p>Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.</p> <p>Компьютерные программы.</p> <p>Операционная система.</p> <p>Рабочий стол.</p> <p>Компьютерная мышь.</p> <p>Клавиатура.</p> <p>Включение и выключение компьютера.</p> <p>Запуск программы.</p> <p>Завершение выполнения программы.</p>	2		
3-4	Программа - графический редактор Paint.	Роль рисунка в жизни современного общества.	Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint.	2		
5-6		Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс. Запуск программы, сохранение документа.	Использование графических примитивов.	2		
7-8		Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	2		
9	Создание рисунков	<p>Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.</p> <p>Меню «Палитра»</p>	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1		

10		Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Заливка цветом.	1		
11		Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Вставка графического объекта.	1		
12		Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Создание рисунка на тему «Природа».	1		
13-14		Работа в программе Paint. Моделирование графических объектов	Создание рисунка на тему «Моя семья».	2		
15		Работа в программе Paint. Моделирование графических объектов	Создание рисунка по выбору.	1		
16-17	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	Работа с текстовым редактором. Операции над файлами и папками	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).	2		
18	Создание текстов	Текстовый редактор	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1		
19-20		Клавиатурный тренажёр	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	2		



21		Создание текстов	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1		
22-23		Создание текстов. Буфер обмена.	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	2		
24-25		Формат	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	2		
26-27		Моделирование графических объектов	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	2		
28-29		Буфер обмена.	Вставка картинки в текст.	2		
30	Создание печатных публикаций	Печатные публикации	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	1		
31-32		Моделирование графических объектов	Открытка к празднику.	2		
33		Моделирование графических объектов	Печать текста с вставленным графическим объектом.	1		
34	Поиск информации	Компьютерный поиск информации. Обобщение изученного.	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	1		

### Перечень информационно-методического обеспечения

#### *Печатные пособия:*

1. Дуванов А. А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2012.- 352с.: ил.

2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В. П. Жуланова, Е. О. Казадаева, О. Л. Колпаков, В. Н. Борздун, М. А. Анисова, О. Н. Тырина, Н. Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

***Видео-, аудиоматериалы:***

1. Видеоматериалы: (Основы работы в графическом редакторе Paint, инструменты программы).

***Цифровые ресурсы:***

1.Графический редактор Paint

**Интернет- ресурсы:**

1. [www.fipi.ru](http://www.fipi.ru)
2. [www.kpolakov.narod.ru](http://www.kpolakov.narod.ru)
3. <http://pedsovet.su>
4. <http://planeta.tspu.ru>
5. [www.1september.ru](http://www.1september.ru)
6. <http://www.klyaksa.net>
7. <http://www.uroki.net>
8. <http://www.edu.rin.ru>
9. <http://www.scholl-collection>

***Оборудование:***

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- интерактивный комплекс (проектор, доска)
- простой карандаш,
- цветные карандаши,
- ластик,
- цветные маркеры.