

**ДОПОЛНИТЕТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА**

ОБЪЕДИНЕНИЯ «В МИРЕ ИНФОРМАТИКИ»

НА БАЗЕ

МБОУ МО Плавский район «ВОЛХОНЩИНСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ – 2 ГОДА

ПРОГРАММА РЕКОМЕНДОВАНА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 11-15 ЛЕТ

КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ – 144 ЧАСА

КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ – 144 ЧАСА

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Наше время предъявляет к людям новые требования. Объем информации, которую каждому из нас приходится перерабатывать, растет изо дня в день. Средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), которыми мы пользуемся (от справочников, телефонов, стиральных машин до компьютеров), становятся все более сложными и требуют от нас больших знаний и умений для работы с ними. Поэтому свою *актуальность* сегодня приобретает информационная культура. Информационная культура – это система общих знаний, представлений, взглядов, установок, стереотипов поведения, позволяющих человеку правильно трюить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом. Для школьников приобретение информационной культуры является действительно очень актуальным, поскольку они по роду своей деятельности постоянно вынуждены усваивать, хранить, обрабатывать и передавать значительный объем информации.

Программа способствует формированию информационной культуры воспитанников, развитию познавательной активности, творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Знания, накопленные в течение человеческой жизни, не могут храниться генетическим (наследственным) путем. Память – самый первый инструмент хранения информации. Однако, люди всегда понимали ее ненадежность и с давних времен стремились доступными им способами зафиксировать наиболее важную информацию. Усложнение индустриального производства, социальной, экономической и политической жизни, изменение динамики процессов во всех сферах деятельности человека привели, с одной стороны, к росту потребностей в знаниях, а с другой – к созданию новых средств и способов удовлетворения этих потребностей. Термин информатика возник в 60-х гг. во Франции для названия области, занимающейся автоматизированной обработкой информации с помощью электронных вычислительных машин. Французский термин *informatique* (информатика) образован путем слияния слов *information* (информация) и *automatique* (автоматика) и означает "информационная автоматика или автоматизированная переработка информации". В англоязычных странах этому термину соответствует синоним *computer science* (наука о компьютерной технике).

Развитие компьютерной техники предопределило выделение информатики как самостоятельной области человеческой деятельности. Основная заслуга в этом принадлежит микропроцессорной технике, появление которой в середине 70-х гг. послужило началом второй электронной революции. С этого времени элементной базой вычислительной машины становятся интегральные схемы и микропроцессоры, а область, связанная с созданием и использованием компьютеров, получила мощный импульс в своем развитии. Термин "информатика" приобретает новое дыхание и используется не только для отображения достижений компьютерной техники, но и связывается с процессами передачи и обработки информации.

Образовательные области программы: математика, изобразительное искусство, литература, музыка, биология, иностранный (английский) язык.

Программа составлена с учетом авторской программы Л.Л. Босовой.

Основной целью программы является формирование информационной культуры воспитанников.

Занятия проводятся в компьютерном классе.

Срок реализации программы – 2 года. Год создания программы 2010.

Программа рекомендована для детей 11-15 лет.

Содержание занятий на каждом году обучения подобрано с учетом и соблюдением следующих принципов:

- ✓ от простого к сложному;
- ✓ от общего - к частному, от частного – к общему;
- ✓ принцип связи с образовательными предметами;
- ✓ принцип развивающего обучения;
- ✓ принцип межпредметных связей.

В результате реализации программы возможны индивидуальные занятия.

На первом году обучения воспитанники знакомятся с понятием «информация», видами информации, устройством компьютера, представлением данных в памяти компьютера, информационными технологиями. Ожидаемыми результатами следует считать: умение представлять информацию в различной форме, систематизировать и обрабатывать информацию, умение работать с текстовым редактором, графическим редактором.

На втором году обучения воспитанники знакомятся с коммуникационными технологиями, элементами логики и понятиями «алгоритм» и «исполнитель», а также с основами программирования. Ожидаемыми результатами следует считать: умение использовать различные поисковые машины сети Интернет, приводить примеры единичных и общих понятий, приводить примеры отношений между понятиями, представлять отношения между понятиями, представлять алгоритмов в словесной и графической форме, выполнять действия в блок-схеме, записывать разветвляющиеся алгоритмы, записывать циклические алгоритмы, применять графические исполнители в среде программирования QBasic.

Рекомендуемый перечень работ (знаний, умений и навыков) является примерным и может изменяться и дополняться в зависимости от творческих способностей, требований и интересов детей.

Темы учебного курса могут быть сокращены или расширены. Возможна корректировка программы.

Результативность программы будет проверяться через активность воспитанников на занятиях, отношение их к работе, участие в играх, конкурсах, викторинах, проверочные работы, контрольные работы, творческие работы.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели:

- ✓ формирование информационной культуры воспитанников, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией посредством изучения современных офисных продуктов и коммуникативных технологий;
- ✓ развитие алгоритмического мышления воспитанников;
- ✓ знакомство с языком программирования QBasic.

Задачи:

- ✓ воспитывать культуру поведения в компьютерном классе;
- ✓ формировать умения ориентироваться в информационных потоках;
- ✓ развивать навыки анализа и самоанализа;
- ✓ учить пользоваться внешними устройствами хранения информации;
- ✓ научить работать с различными текстовыми редакторами;
- ✓ познакомить с конкретным графическим редактором;
- ✓ развивать логическое мышление воспитанников;
- ✓ знакомить с понятиями алгоритма и исполнителями алгоритма;
- ✓ учить реализовывать основные способы организации действий в языке программирования;
- ✓ воспитывать нетерпимость к нечеткости, двусмысленности записи алгоритмов;
- ✓ учить записывать программы на изучаемом языке программирования;
- ✓ познакомить с принципами работы в сети Интернет;
- ✓ развивать познавательную активность, творческие способности воспитанников.

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН первого года обучения

№ п/п	Название тем	Кол-во теорет. часов	Кол-во практ. часов	Всего часов	В т. ч. индивид .
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охраны труда.	2	-	2	
2.	Человек и информация.	10	10	20	2
3.	Знакомство с компьютером.	8	12	20	2
4.	Компьютер и информация.	15	19	34	2
5.	Информационные технологии.	20	46	66	2
6.	Итоговое занятие.	1	1	2	
Итого:		56	88	144	

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ первого года обучения

1. Вводное занятие (2 ч.).

Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охрана труда.

2. Человек и информация(20 ч.)

Информация. Виды информации. Восприятие информации человеком.

Информационные процессы.

Практическая работа на компьютере: освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером.

3. Знакомство с компьютером (20 ч.)

Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера. Программы и файлы.

Рабочий стол. Главное меню. Управление компьютером с помощью меню.

Управление компьютером с помощью мыши. Запуск программ. Программы для обработки символьной и числовой информации.

Практическая работа на компьютере: освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером.

4. Компьютер и информация (34 ч.)

Файл. Файловая система. Двоичное представление данных в памяти компьютера.

Системы счисления. Перевод целых десятичных чисел в двоичную систему счисления. Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную.

Кодирование символьной информации. Кодирование графической информации.

Растровая и векторная графика. Единицы измерения информации.

Практическая работа на компьютере: освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером, работа с файловой системой.

5. Информационные технологии (66 ч.)

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор.

Основные объекты текстового документа. Редактирование и форматирование текста.

Создание списков, таблиц, диаграмм. Компьютерная графика. Графические редакторы и методы работы с ними. Инструменты графического редактора. Создание движущихся изображений.

Практическая работа на компьютере: основные приемы ввода, редактирования и форматирования текста, создание надписи, создание нумерованных и маркированных

списков, создание таблиц и размещение в них текстовых и графических объектов, построение столбчатых и круговых диаграмм, создание и обработка изображений в графическом редакторе с использованием инструментов, создание движущихся объектов.

6. Итоговое занятие. (2 ч.)

5. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ *первого года обучения*

Воспитанники должны знать:

- ✓ техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе и при работе за компьютером;
- ✓ связь между информацией и знаниями человека;
- ✓ сущность информационных процессов;
- ✓ виды носителей информации;
- ✓ формы представления информации;
- ✓ принципы организации информации: файл, папка, файловая система, полное имя файла, путь к файлу;
- ✓ состав основных устройств компьютера и их назначение;
- ✓ типы устройства внешней памяти;
- ✓ типы и назначение устройств ввода/вывода информации;
- ✓ объекты Рабочего стола;
- ✓ единицы измерения информации;
- ✓ способы представления символьной и графической информации в памяти компьютера;
- ✓ назначение текстовых редакторов (процессоров);
- ✓ основные объекты текстового редактора;
- ✓ основные режимы работы текстовых редакторов (ввод, редактирование, форматирование, поиск и замена);
- ✓ назначение графического редактора;
- ✓ назначение основных компонентов среды графического редактора: рабочего поля, панели инструментов, палитры, меню команд.

Воспитанники должны уметь:

- ✓ приводить примеры информации и информационных процессов;
- ✓ систематизировать информацию;
- ✓ представлять информацию в табличной форме;
- ✓ преобразовывать информацию путем рассуждений;
- ✓ обрабатывать информацию, составляя план действий;
- ✓ пользоваться клавиатурой компьютера для символьного ввода данных;
- ✓ включать и выключать компьютер;
- ✓ пользоваться клавиатурой и мышью;
- ✓ запускать программы с помощью Главного меню;
- ✓ ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, работать с окнами;

- ✓ переводить целые числа из десятичной системы счисления в двоичную и обратно;
- ✓ переводить одни единицы информации в другие;
- ✓ кодировать и декодировать информацию;
- ✓ выполнять ввод, редактирование, форматирование текста, орфографический контроль;
- ✓ создавать маркированные и нумерованные списки;
- ✓ устанавливать абзацные отступы;
- ✓ создавать диаграммы;
- ✓ сохранять, переименовывать текст;
- ✓ создавать изображения в среде растрового и векторного графического редактора;
- ✓ пользоваться инструментами графического редактора;
- ✓ выполнять операции с графическим изображением (копирование, перемещение, повороты, отражение, растяжение, наклоны);
- ✓ создавать движущиеся объекты
- ✓ сохранять графические изображения на диске.

6. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН второго года обучения

№ п/п	Название тем	Кол-во теорет. часов	Кол-во практ. часов	Всего часов	В т. ч. индивид .
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охраны труда.	2	-	2	
2.	Коммуникационные технологии.	10	16	26	2
3.	Элементы логики.	14	10	24	2
4.	Алгоритмы и исполнители.	12	18	30	2
5.	Введение в язык программирования QBasic.	20	40	60	4
6.	Итоговое занятие.	1	1	2	
Итого:		59	85	144	

7. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ второго года обучения

1. Вводное занятие (2 ч.)

Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охрана труда.

2. Коммуникационные технологии (26 ч.)

Передача информации, скорость передачи информации. Локальные и глобальные компьютерные сети. Электронная почта как средство связи, правила переписки, приложения к письмам. Поиск информации в компьютерных сетях.

Практическая работа на компьютере: путешествие по Всемирной паутине, регистрация почтового ящика электронной почты, создание и отправка сообщения, поиск информации в Интернете.

3. Элементы логики (24 ч.)

Чувственное познание окружающего мира. Понятие, суждение, умозаключение как формы мышления. Понятие: образование, определение, объем, содержание, классификация. Единичные и общие понятия. Основные логические приемы формирования понятий. Отношения между понятиями: тождество, пересечение, подчинение, соподчинение, противоречие, противоположность. Необходимое и достаточное условие.

Практическая работа на компьютере: освоение клавиатуры, работа с клавиатурным тренажером, работа с файловой системой.

4. Алгоритмы и исполнители (30 ч.)

Понятие алгоритма. Исполнитель алгоритмов: назначение, среда исполнителя, система команд исполнителя. Формы представления алгоритмов. Основные алгоритмические конструкции: следование, ветвление, цикл.

Практическая работа на компьютере: линейная презентация «Часы», презентация «Времена года» (гиперссылки), циклическая презентация «Скакалочка».

5. Введение в язык программирования QBasic (60 ч.)

Графические исполнители в среде программирования QBasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Практическая работа на компьютере: знакомство со средой программирования QBasic, исполнитель DRAW, исполнитель LINE, исполнитель CIRCLE.

6. Итоговое занятие (2 ч.)

8. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ второго года обучения

Воспитанники должны знать:

- ✓ представление о процессе передачи информации;
- ✓ понятие сети;
- ✓ классификацию сетей;
- ✓ типологию локальных сетей;
- ✓ структуру и возможности глобальной компьютерной сети;
- ✓ правила переписки по электронной почте;
- ✓ формы мышления;
- ✓ логические приемы формирования понятий;
- ✓ понятие алгоритма и понятие исполнителя алгоритма;
- ✓ способ записи алгоритма в виде блок-схемы;
- ✓ основные алгоритмические конструкции: следование, ветвление, цикл;
- ✓ графические исполнители в среде программирования QBasic.

Воспитанники должны уметь:

- ✓ для конкретного процесса передачи информации определять его элементы;
- ✓ создать почтовый ящик;
- ✓ создать и отправить сообщение;
- ✓ делать простые и составные запросы;
- ✓ использовать различные поисковые машины;
- ✓ приводить примеры единичных и общих понятий;
- ✓ приводить примеры отношений между понятиями;
- ✓ представлять отношения между понятиями;
- ✓ производить классификацию понятий;
- ✓ определять необходимость и достаточность условий;
- ✓ приводить примеры алгоритмов;
- ✓ представлять алгоритмов в словесной и графической форме;
- ✓ выполнять действия в блок-схеме;
- ✓ записывать разветвляющиеся алгоритмы;
- ✓ записывать циклические алгоритмы;
- ✓ применять графические исполнители в среде программирования QBasic.

9. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

а).

- ✓ создание внутри коллектива группы помощников-консультантов из числа наиболее умелых и опытных воспитанников
- ✓ привлечение к работе классных руководителей, учителей-предметников, родителей, работников библиотеки, школьного музея, а также заместителя директора по воспитательной работе
- ✓ разработка открытых занятий, оформление конспектов открытых занятий, составление сценария творческого отчета
- ✓ подготовка дидактического материала: демонстрационного (презентации), раздаточного (тесты, карточки, кроссворды, инструкционные карты)
- ✓ подборка и изучение методического материала

б). Формы проведения занятий:

- ✓ занятие-лекция
- ✓ занятие-игра
- ✓ занятие-викторина

Использование в работе следующих форм и методов обучения:

Методы:

- * метод развивающего обучения
- * метод проблемного обучения
- * репродуктивный
- * метод контроля и самоконтроля
- * стимулирования и мотивации
- * создание ситуации успеха
- * поощрения и наказания

Формы:

- * выставки
- * праздники
- * викторины
- * конкурсы
- * познавательные, развивающие игры

в). Учебно-методический комплекс

- ✓ занятия проводятся в оборудованном кабинете, где имеется необходимая мебель, электрические розетки, компьютеры, интерактивная доска, проектор, принтер, сканер, верхнее освещение
- ✓ плакаты:
 - * техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе
 - * устройство компьютера
 - * единицы измерения информации
 - * передача информации
- ✓ дидактический материал (виды информации, системы счисления, файловая система, информационные технологии, коммуникационные технологии, алгоритмы, программирование, элементы логики).

10. ЛИТЕРАТУРА

Список литературы для педагога

1. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 6-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 192 с.: ил.
2. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 6 класса/Л.Л. Босова. – 6-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 208 с.: ил.
3. Горбунова Л.Н., Лунина Т.П. Клуб веселых информатиков: занимательные уроки, внеклассные мероприятия / авт.-сост. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. – Волгоград: Учитель, 2009. – 113 с.: ил.
4. Информатика.5-6 класс. Начальный курс: учеб./под ред. Н.В. Макаровой. - СПб.: Питер, 2006.
5. Куличкова А. Г. Информатика. 2-11 классы: внеклассные мероприятия, Неделя информатики / авт.-сост. А.Г. Куличкова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 152 с.
6. Периодика: Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование».

Список литературы для детей

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере/М.К. Антошин.-7-е изд.-М.: Айрис-пресс, 2008.- 128с.: ил.
2. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере/М.К. Антошин.-7-е изд.-М.: Айрис-пресс, 2008.- 192с.: ил.
3. Фролов М.К. Учимся программировать на компьютере. Логические и компьютерные сказки. Самоучитель для детей и родителей/М.И. Фролов.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 192 с.: ил.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН первого года обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
Тема 1 «Вводное занятие» (2 ч.)			
1.		Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охрана труда.	2
Тема 2 «Человек и информация» (20 ч.)			
2.		Информация. Виды информации.	2
3.		Информационные процессы.	2
4.		Хранение информации. Носители информации.	2
5.		Как хранили информацию раньше. Носители информации, созданные в XX веке.	2
6.		Передача информации. Как передавали информацию в прошлом. Научные открытия и средства передачи информации.	2
7.		Формы представления информации.	2
8.		Обработка информации. Изменение формы представления информации. Кодирование.	2
9.		Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам, путем рассуждений	2
10.		Разработка плана действий и его запись.	2
11.		Контрольная работа по теме «Человек и информация».	2
Тема 3 «Знакомство с компьютером» (20 ч.)			
12.		Устройства компьютера: процессор, память.	2
13.		Устройства компьютера: клавиатура.	2
14.		Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры.	2
15.		Основная позиция пальцев на клавиатуре.	2
16.		Управление компьютером с помощью мыши.	2
17.		Рабочий стол.	2
18.		Главное меню. Запуск программ. Элементы окна программы.	2
19.		Управление компьютером с помощью меню.	2
20.		Диалоговое окно.	2
21.		Контрольная работа по теме «Знакомство с компьютером»	2
25.11Тема 4 «Компьютер и информация» (34 ч.)			
22.		Файл.	2
23.		Файловая система.	2
24.		Архивация файлов.	2
25.		Работа с файлами и папками.	2
26.		Информация в памяти компьютера.	2
27.		Системы счисления.	2
28.		Перевод целых десятичных чисел в двоичную систему счисления.	2
29.		Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную.	2
30.		Перевод целых десятичных чисел в другие системы счисления (восьмеричную, шестнадцатеричную)	2
31.		Перевод целых чисел из восьмеричной и шестнадцатеричной системы счисления в десятичную.	2
32.		Перевод целых десятичных чисел в двоичную систему счисления и обратно с помощью программы Калькулятор.	2
33.		Кодирование символьной информации.	2
34.		Растровое кодирование графической информации.	2
35.		Векторное кодирование графической информации.	2
36.		Единицы измерения информации.	2
37.		Игра «Кодировщик».	2
38.		Контрольная работа по теме «Компьютер и информация»	2
Тема 5 «Информационные технологии» (66 ч.)			

39.		Текст как форма представления информации.	2
40.		Текстовый редактор и текстовый процессор.	2
41.		Основные объекты текстового документа.	2
42.		Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word (запуск, создание нового документа, сохранение и закрытие документа).	2
43.		Редактирование текста.	2
44.		Редактирование фрагмента текста.	2
45.		Редактирование текста. Поиск информации.	2
46.		Форматирование текста (изменение шрифта, размера, цвета текста, выравнивание).	2
47.		Форматирование абзацев (выравнивание абзацев; изменение абзацного отступа).	2
48.		Вставка рисунка и картинки.	2
49.		Вставка объектов (вставка автофигур; работа с WordArt).	2
50.		Создание нумерованного и маркированного списков.	2
51.		Создание таблиц.	2
52.		Построение диаграмм.	2
53.		Компьютерная графика.	2
54.		Знакомство с графическим редактором Paint.	2
55.		Свободное рисование.	2
56.		Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур.	2
57.		Заливка областей. Исполнение надписей.	2
58.		Изменение размера рисунка. Изменение масштаба просмотра.	2
59.		Сохранение рисунка.	2
60.		Операции с цветом.	2
61.		Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов.	2
62.		Вставка графического объекта в текстовый документ.	2
63.		Компьютерные презентации.	2
64.		Дизайн презентации и макеты слайдов.	2
65.		Переход между слайдами с помощью кнопок и гиперссылок.	2
66.		Использование анимации и звука в презентации.	2
67.		Демонстрация презентации	2
68.		Разработка мультимедийной интерактивной презентации «Устройство компьютера» со встроенной анимацией и мультимедийными эффектами»	2
69.		Разработка мультимедийной интерактивной презентации со встроенной анимацией и мультимедийными эффектами	2
70.		Разработка мультимедийной интерактивной презентации со встроенной анимацией и мультимедийными эффектами	2
71.		Игра «Сто к одному».	2
Тема 6 «Итоговое занятие» (2 ч.)			
72.		Представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация).	2
Итого:			144

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ *первого года обучения*

№ п/ п	Вид контроля	Сроки выполнения (месяц)
1.	Контрольная работа по теме «Человек и информация»	октябрь
2.	Контрольная работа по теме «Знакомство с компьютером»	ноябрь
3.	Игра «Кодировщик»	январь
4.	Контрольная работа по теме «Компьютер и информация»	январь
5.	Игра «Сто к одному».	май
6.	Представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация).	май

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН второго года обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
Тема 1 «Вводное занятие» (2 ч.)			
1.		Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и охрана труда.	2
Тема 2 «Коммуникационные технологии» (26 ч.)			
2.		Локальные компьютерные сети.	2
3.		Выбор топологии локальной сети.	2
4.		Глобальная компьютерная сеть Интернет.	2
5.		Подключение к Интернету и определение IP-адреса.	2
6.		Всемирная паутина. Информационные сервисы сети Интернет.	2
7.		Настройка браузера. Работа в браузере GOOGLE CHROME.	2
8.		Поисковые сервисы Интернета: YANDEX, GOOGLE	2
9.		Поиск в Интернете.	2
10.		Электронная почта как средство связи.	2
11.		Правила переписки, приложения к письмам.	2
12.		Библиотеки, энциклопедии, словари в Интернете.	2
13.		Информационные угрозы Интернета.	2
14.		Игра «Основные услуги сети Интернет».	2
Тема «Элементы логики» (24 ч.)			
15.		Сравнение как логический прием на выделение свойств в предмете.	2
16.		Закономерности в логической цепочке.	2
17.		Формирование логического приема сравнения.	2
18.		Высказывания. Истинность и ложность высказываний.	2
19.		Построение отрицания простых высказываний.	2
20.		Построение отрицания простых высказываний. Логическая связка НЕ.	2
21.		Отрицание простых высказываний. Логическая связка НЕ.	2
22.		Логические операции И, ИЛИ, НЕ.	2
23.		Логические операции И, ИЛИ, НЕ.	2
24.		Логические операции И, ИЛИ, НЕ.	2
25.		Игра «Старая сказка на новый лад»	2
26.		Контрольная работа по теме «Элементы логики»	2
Тема 4 «Алгоритмы и исполнители» (30 ч.)			
27.		Понятия «алгоритм», «исполнитель». Примеры алгоритмов.	2
28.		Алгоритмы в математике.	2
29.		Алгоритмы и русский язык.	2
30.		Формы записи алгоритмов.	2
31.		Блок – схема – как форма записи алгоритма.	2
32.		Счет по блок-схемам. Игра «Фокусы с числами».	2
33.		Знакомство с алгоритмическим языком.	2
34.		Линейные алгоритмы.	2
35.		Использование алгоритмического языка для записи линейного алгоритма.	2
36.		Алгоритмы с ветвлениями.	2
37.		Использование алгоритмического языка для записи алгоритма с ветвлениями	2
38.		Игра «Найди клад».	2
39.		Алгоритмы с повторениями.	2

40.		Использование алгоритмического языка для записи алгоритма с повторениями.	2
41.		Контрольная работа по теме «Алгоритмы и исполнители»	2
Тема 5 «Введение в язык программирования QBasic» (60 ч.)			
42.		Знакомство со средой программирования QBasic.	2
43.		Простейшая программа: ввод текста.	2
44.		Возможности редактора среды программирования QBasic.	2
45.		Работа с монитором в текстовом режиме.	2
46.		Управление цветом в текстовом режиме.	2
47.		Работа с монитором в графическом режиме.	2
48.		Рисование точек. Исполнитель PSET	2
49.		Рисование точек. Исполнитель PSET	2
50.		Рисование линий. Исполнитель LINE	2
51.		Рисование линий. Исполнитель LINE	2
52.		Рисование прямоугольников и квадратов. Исполнитель DRAW	2
53.		Рисование прямоугольников и квадратов. Исполнитель DRAW	2
54.		Рисование окружности. Исполнитель CIRCLE	2
55.		Рисование окружности. Исполнитель CIRCLE	2
56.		Рисование дуги.	2
57.		Управление окружностью.	2
58.		Графические режимы.	2
59.		Закраска произвольной области.	2
60.		Оператор INPUT.	2
61.		Операторы GET и PUT.	2
62.		Понятие массива.	2
63.		Способы вывода оператором PUT.	2
64.		Движение картинки.	2
65.		Движение картинки без изменения цвета.	2
66.		Константы. Переменные. Данные.	2
67.		Оператор присваивания. Арифметические операции	2
68.		Ввод данных. Логические выражения и операции	2
69.		Порядок выполнения в программах. Условный оператор If-Then-Else	2
70.		Понятие о цикле. Простейший оператор цикла	2
71.		Игра «Бейсик – это просто»	2
Тема 6 «Итоговое занятие» (2 ч.)			
72.		Представление индивидуальных творческих работ.	2
Итого:			144

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ второго года обучения

№ п/п	Вид контроля	Сроки выполнения (месяц)
1.	Игра «Основные услуги сети Интернет».	октябрь
2.	Игра «Старая сказка на новый лад»	ноябрь
3.	Контрольная работа по теме «Элементы логики»	декабрь
4.	Игра «Найди клад».	январь
5.	Контрольная работа по теме «Алгоритмы и исполнители»	февраль
6.	Игра «Бейсик – это просто»	май
7.	Представление индивидуальных творческих работ	май

