

I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Рабочая программа «Основы компьютерной грамотности» является одним из модулей при изучении различных информационных технологий, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках более обширной программы «Кванториум. Коллаборация», реализуемой в сетевой форме ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».

Программа направлена на изучение основ компьютерной грамотности в области работы с операционной системой, работой с офисными приложениями, работой с коммуникационной сетью Интернет.

Рабочая программа модуля «Основы компьютерной грамотности», реализуемая в сетевой форме, имеет *техническую направленность*.

Основанием для проектирования и реализации данной программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*

- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от № 629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Министерством просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-ПП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей.

Актуальность программы

С переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями, привлекая для этого современные средства и методы.

Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление учащихся, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики.

Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит учащихся (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Отличительная особенность

Особенностью данной образовательной программы (в отличии от уже существующих) является то, что она построена на авторском подходе к выбору учебного материала программы. А также то, что программа является основанием для изучения следующих модулей курса и имеет короткий отрезок осуществления, и поэтому учебный материал сжат до необходимого минимума. И тем не менее, дает обучающимся понимание основ работы с компьютером и его приложениями.

Программа открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Адресат программы

Рабочая программа «Основы компьютерной грамотности» предназначена для детей в возрасте 11-17 лет, проявляющих интерес к компьютерным технологиям.

Возрастные особенности группы

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности подростков 11-14, 15-17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. 11-14 лет - подростковый период.

11-14 лет Подростковый период - важный и трудный этап в жизни человека, время выборов, которое во многом определяет всю последующую жизнь.

Подростки уже могут мыслить логически, заниматься теоретическими рассуждениями и самоанализом. Важнейшее интеллектуальное приобретение - умение оперировать гипотезами, а также дедукция и индукция. Развитие самосознания находит выражение в изменении мотивации основных видов деятельности: учения, общения и труд. В этом возрасте происходит смена ведущей деятельности. Роль ведущей деятельности играет социально значимая деятельность, реализуемая в учебе, общении, общественно - полезном труде.

В результате усвоения новых знаний перестраиваются способы мышления. Знания становятся личным достоянием ученика. Меняются его убеждения, что приводит к изменению взглядов на окружающую действительность.

Процесс запоминания сводится к мышлению, к установлению логических отношений внутри запоминаемого материала, а припоминание - восстановление

материала по этим отношениям (вспоминать - значит мыслить). Активное развитие получает чтение, монологическая и письменная речь.

В общении формируются и развиваются коммуникативные способности (умение вступать в контакт, расположение и взаимопонимание).

Оценка сверстников начинает приобретать большее значение, так меняется ведущий мотив поведения. В этот период подросток максимально подвержен влиянию, он стремится занять свое место среди сверстников, боится утратить свою популярность.

Общественно полезная деятельность является той сферы, где он может реализовать свои возросшие возможности, стремление к самостоятельности; удовлетворить потребность в признании со стороны взрослых, реализации своей индивидуальности.

15-17 лет - юношеский возраст. Ведущая деятельность - учебно-профессиональная. Завершение физического и психического созревания. Социальная готовность к общественно полезному производительному труду и гражданской ответственности. В отличие от подросткового возраста, где проявление индивидуальности осуществляется благодаря самоидентификации - «кто я», в юношеском возрасте индивидуальность выражается через самопроявление - «как я влияю». Также следует отметить, что подростки в возрасте 15-17 лет характеризуются такими психическими процессами, как изменение структуры личности и возникновение интереса к ней, развитие абстрактных форм мышления, становление более осознанного и целенаправленного характера деятельности, проявление стремления к самостоятельности и независимости, формирование самооценки. Эти процессы позволяют положить начало формированию начального профессионального самоопределения обучающихся.

Режим занятий, объём программы: длительность одного занятия составляет 2 или 3 академических часа, согласно расписанию, периодичность занятий - 1 раз в неделю.

Срок освоения рабочей программы определяется содержанием программы и составляет 10 академических часов.

Формы обучения и виды занятий: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Объём рабочей программы: Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы: 10 академических часов.

По уровню освоения программа, **одноуровневая** (стартовый уровень). Она обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

Стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование необходимого начального уровня знаний необходимого для развития познавательного интереса к техническим видам творчества через изучение основ современных направлений IT-сферы/

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд обучающих, развивающих и воспитательных **задач:**

Обучающие:

- познакомить с основными понятиями и принципами работы устройства «компьютер»;
- познакомить с понятием «периферийные устройства»;
- познакомить с понятием «операционная система»;
- познакомить с программами мультимедиа из стандартного набора операционной системы;
- изучить основные принципы работы в графическом редакторе Paint;
- изучить основные принципы работы в архиваторах 7Zip и WinRAR.

Развивающие:

- способствовать развитию навыков работы с компьютером с соответствующим программным обеспечением;
- способствовать развитию умения чётко излагать мысли.

Воспитательные:

способствовать развитию основ коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;

- способствовать воспитанию упорства в достижении результата.

3. Содержание рабочей программы

№ п/п	Название кейса, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводный раздел				
1.1	Инструктаж по технике безопасности. Беседа «Что значит быть честным». Вводное занятие. Входной мониторинг	3	1	2	Устный опрос, инструктаж, тестовые задания
1.2	Развитие компьютерной грамотности	12	4	8	
1.2.1	Основы логики и работы компьютера. Способы хранения информации	3	1	2	Устный опрос. Практическая работа
1.2.2	Основы безопасности в Интернете. Почтовые сервисы	3	1	2	Устный опрос. Практическая работа
1.2.3	Изучение офисного программного обеспечения	3	1	2	Практическая работа
1.2.4	Создание презентаций	3	1	2	Практическая работа. Демонстрация результата обучающихся

*** согласно учебному плану 2023 – 2024 уч.г. проведена коррекция количества часов.

№ п/п	Название кейса, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводный раздел	10	5	5	
1.1	Инструктаж по технике безопасности. Беседа «Что значит быть честным». Вводное занятие. Входной мониторинг	2	1	1	Устный опрос, инструктаж, тестовые задания
1.2	Развитие компьютерной грамотности	8	4	4	
1.2.1	Основы логики и работы компьютера. Способы хранения информации	2	1	1	Устный опрос. Практическая работа
1.2.2	Основы безопасности в Интернете. Почтовые сервисы	2	1	1	Устный опрос. Практическая работа
1.2.3	Изучение офисного программного обеспечения	2	1	1	Практическая работа
1.2.4	Создание презентаций	2	1	1	Практическая работа. Демонстрация результата обучающихся
Всего		10	5	5	

II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации рабочей программы

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	01.09.2023	16.40-18.40	лекция	1	Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.	Каб. №211	Тест, Бс, Наб, Оп,
2	01.09.2023		занятие практическое	1	Беседа «Что значит быть честным». Вводное занятие. Входной мониторинг	Каб. №211	Практ
3	01.09.2023		лекция	1	Основы логики и работы компьютера.	Каб. №211	
4	02.09.2023	16.40-18.40	занятие практическое	1	Способы хранения информации	Каб. №211	Практ
5	02.09.2023		лекция	1	Основы безопасности в Интернете.	Каб. №211	
6	05.09.2023	16.40-18.40	занятие практическое	1	Почтовые сервисы	Каб. №211	Практ
7	05.09.2023		лекция	1	Изучение офисного программного обеспечения	Каб. №211	
8	05.09.2023		занятие практическое	1	Изучение офисного программного обеспечения	Каб. №211	Практ
9	09.09.2023	16.40-18.40	лекция	1	Создание презентаций	Каб. №211	
10	09.09.2023		занятие практическое	1	Создание презентаций	Каб. №211	Практ

«Тест» - тестирование. «Бс» - беседа. «Оп» - опрос. «Наб» - педагогическое наблюдение. «Практ» - практикум, фактическая работа.

4. ПЛАНИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Метапредметные результаты:

- навыки исследовательской и проектной деятельности;
- умение работать с различными источниками информации, извлекать и анализировать необходимую информацию из открытых источников;
- знание правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой и оборудованием, санитарно-гигиенических норм.

Личностные результаты:

- умение работать в группе и коллективе в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности;
- понимание необходимости уважительного отношения к другому человеку, его мнению и деятельности;
- ответственное отношение к учению и труду, способность довести до конца начатое дело.

Предметные результаты *знать/понимать*:

- основные термины и понятия;
- основы работы с Microsoft office;
- основы алгоритмизации и формализации алгоритмов; *уметь*:
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации - информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией,
- применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРОГРАММЫ

4.1 Материально-техническое и информационное обеспечение

Материально - техническое обеспечение

Организация образовательного процесса происходит в компьютерном кабинете № 211, расположенном на втором этаже здания МАОУ «Верхнедубровской СОШ». Площадью 73,8 кв.м. оборудован:

1. офисным креслом для педагога - 1 шт;
2. стол педагога - 1 шт;
3. офисным креслом ученическим – 20 шт;
4. стол ученический – 20 шт;

Приборы и оборудование:

1. Мобильный класс (Ноутбуки) 24 шт

2. Интерактивная доска SMART - 1 шт

3. Манипулятор мышь 25 шт

Информационное обеспечение:

- офисный пакет приложений (LibreOffice).

4.2 Кадровое обеспечение

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий ИКТ-компетенцией и навыками организации проектной деятельности детей и подростков.

Модуль «Основы компьютерной грамотности» реализуется Захаровой Е.С., учитель информатики 1 квалификационной категории.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Формы аттестации/контроля

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных тем, посредством наблюдения (отслеживания динамики развития учащегося) и мониторинга успешности обучающихся, в рамках реализации программы в сетевой форме (Приложение).

Виды, формы и методы контроля, а также цель и время их проведения указаны

<i>Входной мониторинг</i> (в начале обучения)	Определение уровня знаний, умений, способностей	Тестирование
<i>Текущий контроль</i> (в течение всего учебного года)	Выявление ошибок и успехов в освоении материала	Наблюдение, опрос, анализ

6. МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Образовательный процесс строится на следующих *принципах*:

- *Принцип научности.* Его сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

- *Принцип наглядности.* Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

- *Принцип доступности,* учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

- *Принцип осознания процесса обучения.* Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

- *Принцип воспитывающего обучения.* Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Формы обучения:

- *фронтальная* - предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором;

- *групповая* - предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа делится на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

индивидуальная - подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и возможностями. Как правило, данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально,

затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

Формы организации образовательного процесса:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, кейс, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, соревнование, тестирование.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- через включение в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- через контроль педагога за соблюдением обучающимися правил работы за ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература, дидактические материалы по теме занятия, распечатанные на листе формата А4 для выдачи каждому обучающемуся. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
2. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Приказ Министерства Просвещения РФ от № 629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Министерством просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
11. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

12. Приказ об утверждении Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», от 14.05.2020 №269-д.

13. Приказ об утверждении Положения о сетевой форме реализации образовательных программ в ГАНОУ СО «Дворец молодежи» молодежи», от 08.11.2021 №947-д.

Методическая литература

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры // Информатика и образование. - 2001. - 2. - С. 86-93.

2. Горячев А.В. О понятии "Информационная грамотность. // Информатика и образование. - 2001. - №8 - С. 14-17.

3. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика// Информатика и образование. - 2006. - №6. - С.77 - 87.

4. Ефимова О. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. пособие / О. Ефимова, В. Морозов, Н. Угринович. - М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. - 424с.

5. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. - 2006. - 5. - С. 8-13.

6. Симонович СВ., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. - М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнфоркомПресс, 2000. - 400 с.

7. Швачко Н.В. Основные аспекты преподавания темы "Информация" в начальной школе // Информатика и образование. - 2006. - №9. - С. 29- 43.

Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе - М.: Сентябрь, 1996. - 96 с.

9. september.ru (Фестиваль педагогических идей 2008\2009// Авторская программа кружковых занятий по информатике (младшие классы). Васильева Л.Д.

Интернет-ресурсы:

1. Сайт К. Полякова «Преподавание, наука и жизнь». (Электронный ресурс) // <https://kpolyakov.spb.ru/> (Дата обращения: 20.08.2023)

2. Электронная библиотечная система <http://www.iprbookshop.ru> (Электронный ресурс) (Дата обращения: 20.08.2023)

3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (Электронный ресурс) // <http://school-collection.edu.ru/> (Дата обращения: 20.08.2023)
4. Виртуальный компьютерный музей (Электронный ресурс) // <http://www.computer-museum.ru/> (Дата обращения: 20.08.2023)
5. Нормативно-правовые документы проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего общего образования (Электронный ресурс) // <http://fipi.ru/> (Дата обращения: 20.08.2023)

Литература для обучающихся:

1. Авербух А.В., Гисин В.Б. «Изучение основ информатики вычислительной техники». - М.: Просвещение, 2010 г.
2. Гельтищева М.В. «Режим работы за дисплеем» - М.: Изд.Центр «Вентана-Грф.ф», 2009 г.
3. Каралашвили Е.А. «Упражнения для учащихся», 2012 г.
4. Орлов В.И. «Процесс обучения: средства и методы». - М.: Московский институт потребительской кооперации, 2009 г.
5. Шафрин Ю.А. «Основы компьютерной технологии». Литература для педагога
6. Журин А.А. «Учимся работать на компьютере» Москва 2009 г.
7. Кукушкина О.И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы, поиски, подходы.2009 г.
8. Куприянов Н «Рисуем на компьютере». 2010 г.
9. Курилович В. «Как изучить компьютер за 6 занятий» 2012 г.
10. Лаптев В.В. «Что такое компьютер?». 2014 г.
11. Левин А. «Самоучитель работы на компьютере» 2013 г.
12. Симонович С, Евсеев Г., «Общая информатика», учебное пособие «АСТ-ПРЕСС», 2013 г.
13. Угринович Н.Д. «Информатика и информационные технологии» 2011г.
14. Удалова Т.Л. Создание текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word» 2012 г.
15. Фигурнов В.Э. «IBM PC для пользователя». 2009 г.

Входное тестирование

№	Задание	Ответ	Кол-во баллов
1	Что такое операционная система? 1. Программа на компьютере, как и другие - Word или Chrome. 2. Показатель того, какой процессор используется на компьютере. Например, 32-битный или 64-битный. 3. Набор взаимосвязанных программ, осуществляющих управление компьютером и взаимодействие с пользователем. 4. Нет такого понятия, есть понятие "файловая система".	3.	1 балл
2	Чем отличается расширение файла PNG от JPG? 1. JPG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем PNG. 2. PNG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем JPG. 3. Нет разницы. 4. JPG - это картинка. А PNG - это видео.	1.	1 балл
3	Чем отличается текстовый редактор от графического? 1. Текстовый редактор работает с текстовыми файлами, а графический - с картинками. 2. Текстовый редактор работает с файлами через командную строку, а графический - через GUI (графический интерфейс). 3. Текстовый редактор - это подвид графического редактора. 4. Текстовый редактор - это второе название графического редактора.	1.	1 балл
4	Что из перечисленного НЕ является языками программирования? 1. Figma, Scrum 2. C#, Python	1.	1 балл
5	Из перечисленного, основными элементами векторной графики являются: 1. Точка 2. Кривая второго порядка 3. Прямая линия 4. Ломаная линия 5. Текстура	2. 3. 4.	(макс.) 3 балла
6	Верны ли определения? А) Файлы GIF-форматов могут содержать как статичные, так и анимационные фрагменты В) Файлы PNG-формата могут иметь практически неограниченное число цветов в изображении	Да.	1 балл
7	Если понадобится изменить перспективу или угол просмотра двумерных объектов, то 1. Меняется способ установки объекта и источников освещения 2. Меняется информация о соответствующей подсветке и тени, падающей на сцену 3. Объект придется перерисовать заново	3.	1 балл
8	Где хранятся скопированные или вырезанные из файла данные? 1. В буфере обмена компьютера 2. В облачном хранилище данных	1.	1 балл

	<ul style="list-style-type: none"> 3. На жестком диске компьютера 4. В долговременной памяти компьютера 				
9	<p>Выберите верное утверждение об оперативной памяти компьютера.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Оперативная память – долгосрочная память компьютера. 2. Оперативная память – кратковременная память компьютера. 3. Оперативная память находится на USB носителе. 4. Оперативная память подключается через USB порт. 	2.	1 балл		
10	<p>Драйвер — это...</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Устройство сопряжения ЭВМ и внешнего устройства 2. Программа, обеспечивающая взаимодействие ОС с физическим устройством 3. Имя устройства 4. Программа диагностики 	2.	1 балл		
11	<p>Что означает файл с расширением .zip?</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Файл является графическим документом и может быть просмотрен только с помощью специального графического редактора. 2. Файл, содержащий драйвера для принтера. 3. Файл, содержащий базы данных антивирусной программы. 4. Файл является архивом и может быть распакован только с помощью специальной программы-архиватора. 	4.	1 балл		
12	<p>Компьютер, подключенный к Internet, обязательно имеет</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. IP-адрес 2. Web-сервер 3. Домашнюю web-страницу 4. Доменное имя 	1.	1 балл		
13	<p>HTML является:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Средством просмотра Web-страниц 2. Транслятором языка программирования 3. Сервером Интернет 4. Средством создания Web-страниц 	4.	1 балл		
14	<p>Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Точка экрана (пиксель) 2. Объект (прямоугольник, круг и т.д.) 3. Палитра цветов 4. Символ 	1.	1 балл		
15	<p>Установите соответствие между расширением файлов и их типом:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> А. .bmp, .gif, .jpg, .png; Б. .txt, .rtf, .doc; В. .htm, .html; Г. .wav, .mp3, .ogg. </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. 	<ul style="list-style-type: none"> А. .bmp, .gif, .jpg, .png; Б. .txt, .rtf, .doc; В. .htm, .html; Г. .wav, .mp3, .ogg. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) - Г 2) - В 3) - А 4) - Б 	2 балла
<ul style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. 	<ul style="list-style-type: none"> А. .bmp, .gif, .jpg, .png; Б. .txt, .rtf, .doc; В. .htm, .html; Г. .wav, .mp3, .ogg. 				
16	<p>Сопоставьте следующие понятия и определения:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. </td> <td style="width: 70%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений; Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи; В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов. </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. 	<ul style="list-style-type: none"> А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений; Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи; В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) - В 2) - А 3) - Б 	2 балла
<ul style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. 	<ul style="list-style-type: none"> А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений; Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи; В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов. 				
Максимальное количество баллов:			20		

Итоговое тестирование

№	Задание	Ответ	Кол-во баллов
1	Что такое персональный компьютер? 1. Личный компьютер пользователя. 2. Школьный компьютер обучающегося. 3. Компьютер, который выдаёт справки на вокзале.	1.	1 балл
2	Что из перечисленного является персональным компьютером? 1. Стационарный блок (дектоп). 2. Моноблок. 3. Ноутбук. 4. Планшет. 5. Коммуникатор.	1. 2. 3. 4. 5.	(макс.) 5 баллов
3	Перечислите компоненты компьютера, без которых он не может работать (минимальная комплектация). 1. Блок питания (БП). 2. Привод компакт-диска. 3. Процессор. 4. Материнская плата. 5. Видеокарта. 6. Флору-дисковод. 7. Жесткий диск (винчестер). 8. Оперативная память (ОЗУ). 9. Кулер системного блока.	1. 3. 4. 5. 7. 8.	(макс.) 6 баллов
4	Что такое компьютерная периферия? 1. Далеко расположенные компьютеры 2. Малонаселённые города и посёлки, оснащённые компьютерами и интернетом. 3. Устройства, расширяющие функциональные возможности персонального компьютера.	3.	1 балл
5	Драйвер — это... 1. Устройство сопряжения ЭВМ и внешнего устройства 2. Программа, обеспечивающая взаимодействие ОС с физическим устройством 3. Имя устройства 4. Программа диагностики	2.	1 балл
6	Выберите верное утверждение об оперативной памяти компьютера. 1. Оперативная память – долгосрочная память компьютера. 2. Оперативная память – кратковременная память компьютера. 3. Оперативная память находится на USB носителе. 4. Оперативная память подключается через USB порт.	2.	1 балл
7	Что такое «горячие клавиши»? 1. Клавиши, которые нагреваются во время работы компьютера. 2. Клавиши, которые сигнализируют о сбоях в работе компьютера. 3. Торговая марка специальной клавиатуры для работы в холодных помещениях. 4. Специальное название определённых комбинаций клавиш, выделенных для выполнения некоторых действий с компьютером.	4.	1 балл
8	Для чего нужны клавиатурные тренажеры?	3.	(макс.)

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тренировать силу ударов по клавишам. 2. Тренировать силу пальцев рук. 3. Тренировка быстрой печати 4. Тренировка печати, не глядя на клавиатуру. 	4.	2 балла										
9	<p>Что такое компьютерная мышь и зачем она нужна?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Играть с кошкой. 2. Играть с мышкой. 3. Играть на компьютере. 4. Устройство для ввода информации в компьютер. 	3. 4.	(макс.) 2 балла										
10	<p>Что такое операционная система?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Программа на компьютере, как и другие - Word или Chrome. 2. Показатель того, какой процессор используется на компьютере. Например, 32-битный или 64-битный. 3. Набор взаимосвязанных программ, осуществляющих управление компьютером и взаимодействие с пользователем. 4. Нет такого понятия, есть понятие "файловая система". 	3.	1 балл										
11	<p>Где хранятся скопированные или вырезанные из файла данные?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В буфере обмена компьютера 2. В облачном хранилище данных 3. На жестком диске компьютера 4. В долговременной памяти компьютера 	1.	1 балл										
12	<p>Компьютер, подключенный к Internet, обязательно имеет</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. IP-адрес 2. Web-сервер 3. Домашнюю web-страницу 4. Доменное имя 	1.	1 балл										
13	<p>Установите соответствие между расширением файлов и их типом:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">А.</td> <td>.bmp, .gif, .jpg, .png;</td> </tr> <tr> <td>Б.</td> <td>.txt, .rtf, .doc;</td> </tr> <tr> <td>В.</td> <td>.htm, .html;</td> </tr> <tr> <td>Г.</td> <td>.wav, .mp3, .ogg.</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	<ol style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. 	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">А.</td> <td>.bmp, .gif, .jpg, .png;</td> </tr> <tr> <td>Б.</td> <td>.txt, .rtf, .doc;</td> </tr> <tr> <td>В.</td> <td>.htm, .html;</td> </tr> <tr> <td>Г.</td> <td>.wav, .mp3, .ogg.</td> </tr> </table>	А.	.bmp, .gif, .jpg, .png;	Б.	.txt, .rtf, .doc;	В.	.htm, .html;	Г.	.wav, .mp3, .ogg.	1) - Г 2) - В 3) - А 4) - Б	2 балла
<ol style="list-style-type: none"> 1) звуковые; 2) web-страницы; 3) графические; 4) текстовые. 	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">А.</td> <td>.bmp, .gif, .jpg, .png;</td> </tr> <tr> <td>Б.</td> <td>.txt, .rtf, .doc;</td> </tr> <tr> <td>В.</td> <td>.htm, .html;</td> </tr> <tr> <td>Г.</td> <td>.wav, .mp3, .ogg.</td> </tr> </table>	А.	.bmp, .gif, .jpg, .png;	Б.	.txt, .rtf, .doc;	В.	.htm, .html;	Г.	.wav, .mp3, .ogg.				
А.	.bmp, .gif, .jpg, .png;												
Б.	.txt, .rtf, .doc;												
В.	.htm, .html;												
Г.	.wav, .mp3, .ogg.												
14	<p>Чем отличается расширение файла PNG от JPG?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. JPG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем PNG. 2. PNG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем JPG. 3. Нет разницы. 4. JPG - это картинка. А PNG - это видео. 	1.	1 балл										
15	<p>Чем отличается текстовый редактор от графического?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Текстовый редактор работает с текстовыми файлами, а графический - с картинками. 2. Текстовый редактор работает с файлами через командную строку, а графический - через GUI (графический интерфейс). 3. Текстовый редактор - это подвид графического редактора. 4. Текстовый редактор - это второе название графического редактора. 	1.	1 балл										
16	<p>Верны ли определения?</p> <p>А) Файлы GIF-форматов могут содержать как статичные, так и анимационные фрагменты</p> <p>В) Файлы PNG-формата могут иметь практически неограниченное число цветов в изображении</p>	Да.	1 балл										

17	<p>Что означает файл с расширением .zip?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Файл является графическим документом и может быть просмотрен только с помощью специального графического редактора. 2. Файл, содержащий драйвера для принтера. 3. Файл, содержащий базы данных антивирусной программы. 4. Файл является архивом и может быть распакован только с помощью специальной программы-архиватора. 	4.	1 балл		
18	<p>Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Точка экрана (пиксель) 2. Объект (прямоугольник, круг и т.д.) 3. Палитра цветов 4. Символ 	1.	1 балл		
19	<p>Сопоставьте следующие понятия и определения:</p> <table border="1" data-bbox="411 611 1233 864"> <tr> <td data-bbox="411 611 595 757"> <ol style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. </td> <td data-bbox="603 611 1233 864"> <p>А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;</p> <p>Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;</p> <p>В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.</p> </td> </tr> </table>	<ol style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. 	<p>А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;</p> <p>Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;</p> <p>В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.</p>	<p>1) - В 2) - А 3) - Б</p>	2 балла
<ol style="list-style-type: none"> 1) векторная графика; 2) текстовый редактор; 3) программа. 	<p>А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;</p> <p>Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;</p> <p>В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.</p>				
Максимальное количество баллов:			32		

Аннотация

Модуль «Основы компьютерной грамотности» к программе «Кванториум. Коллаборация» рассчитана на обучающихся системы дополнительного образования 11-17 лет. По содержательной направленности является технической, по времени реализации определяется рабочей программой.

Программа состоит из пояснительной записки, учебно-тематического планирования занятий курса, краткого содержания занятий, требований к основным знаниям и умениям обучающихся по окончании курса и перечня методического и материально-технического обеспечения образовательной программы.

В ходе обучения дети получают базовые знания в области цифровых технологий, работы с компьютером и его приложениями.

Обучающиеся после окончания модуля смогут пользоваться приложениями MS Paint, 7Zip и WinRAR; смогут работать с программами мультимедиа из стандартного набора операционной системы; а также развивать свои навыки в одном из клавиатурных тренажёров.