

**Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования**

**«Центр дополнительного профессионального образования»**

**ПРИНЯТА**  
на заседании педагогического  
совета АНОДПО «ЦДПО»,  
протокол № 6 от 27.08.2019.

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом АНОДПО «ЦДПО»  
№ 56 от 28.08.2019.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности**

**«Логический практикум»**

Возраст обучающихся: 9-11 лет.

Срок реализации: 1 год (80 часов).

Автор-разработчик: Пелина Н.В.,  
методист по компьютерной подготовке.

г. Выборг  
2019 г.

## Оглавление

I.	Пояснительная записка .....	3
II.	Планируемые результаты и способы определения результативности .....	4
III.	Учебный план.....	6
IV.	Организационно-педагогические условия реализации программы: .....	6
V.	Календарный учебный график .....	7
VI.	Учебно-тематический план.....	8
VII.	Содержание программы по темам .....	10
VIII.	Оценочные материалы .....	15
IX.	Методические материалы .....	17
X.	Литература.....	26
	Приложение 1. Методический материал .....	27

## **I. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Логический практикум» разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р),
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

**Направленность общеразвивающей программы «Логический практикум»:**  
техническая.

**Цели дополнительной общеразвивающей программы «Логический практикум»:**

- формирование, накопление и приращение интеллектуального потенциала школьника на базе современных компьютерных технологий и новейших методик интерактивного обучения;
- обучение слушателя необходимым «продвинутому» пользователю навыкам грамотной и безопасной работы на компьютере для учебы и творчества;
- раннее профориентирование школьника посредством знакомства со сферами применения ИТ, такими как программирование, дизайн, анимация, web-мастеринг;
- на примере использования компьютерных технологий различного назначения формирование у школьника навыка алгоритмического и творческого мышления;
- формирование у обучающихся общетехнических и общетрудовых знаний в области компьютерных технологий.

**Задачи дополнительной общеразвивающей программы** технической направленности «Логический практикум»:

- обучить слушателей основам построения компьютерного комплекса и принципу работы компьютерных программ;
- обучить слушателей терминологии и теории построения файловой системы, а также понятиям в области обработки информации;
- обучить слушателей практическим навыкам работы с обслуживающим программным обеспечением, текстовыми и графическими редакторами, офисными продуктами, средствами веб-мастеринга, браузерами и почтовыми программами;
- познакомить слушателей с основами написания компьютерных программ: методиками составления алгоритмов, работы в программных средах, отладки программ;
- посредством использования современных компьютерных технологий развивать интеллектуальные показатели умственной деятельности, такие как память, внимание, логика, наблюдательность, навыки моделирования и т.д., прививать навыки «мозгового штурма», устного счета, творческого инициативного мышления и т.д.

**Актуальность дополнительной общеразвивающей программы** технической направленности «Логический практикум»:

- Знакомство школьников с современными компьютерными технологиями с целью популяризации данных технологий.
- Возможность познакомиться с востребованной профессией и заложить основу для будущего специализированного образования.

**Новизна дополнительной общеразвивающей программы** технической направленности «Логический практикум» заключается в том, что в процесс обучения включена проектная деятельность с использованием компьютерных технологий.

**Педагогическая целесообразность:** педагогическая целесообразность данной общеразвивающей программы состоит в возможности использования детьми приобретенных знаний в последующем освоении предметов общеобразовательных школ, а также в

повседневной жизни.

Приобретенные знания в области информационных технологий помогут ребятам грамотно использовать IT-возможности для личного творческого развития, выполнения школьных и внешкольных проектов, а также помогут сориентироваться в выборе будущей профессии. Возраст обучающихся, на который рассчитана данная образовательная программа, 4 класс. Минимальный возраст детей для зачисления на обучение 9 лет.

**Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы** технической направленности «Логический практикум»: 1 год.

Современный стиль получения образования, интенсивность информационно-коммуникативных процессов, насыщенность информационной среды предъявляют особые требования к учащемуся младшей и средней школы. Современный ребенок должен уметь пользоваться возможностями, предоставляемыми ИКТ, не только для выполнения школьных заданий, но и для самостоятельного получения новых знаний, быстрого ориентирования в информационной среде, реализации своих творческих запросов. С другой стороны, правильно и методично построенные занятия ИКТ помогут развить интеллектуальные возможности ребенка, поскольку специфика упражнений за компьютером такова, что ребенок вынужден задействовать свой интеллектуальный потенциал. Кроме того, в ткань программы включаются целенаправленные упражнения на развитие памяти, внимания, логического мышления и т.д. Программа призвана сориентировать слушателя в обилии возможностей ИКТ, что будет залогом для дальнейшей профессиональной ориентации ребенка.

Программа конкретизирует содержание предметных тем, дает распределение учебных часов по разделам курса и последовательность изучения тем и разделов.

Календарное планирование годового учебного процесса осуществляется с учетом даты начала занятий, каникулярного периода и реализуется в течение учебного года путем последовательного изложения тем в соответствии с учебным планом.

**Категория обучающихся** – учащиеся 4 классов.

**Общее количество учебных часов обучения** – 80 часов.

**Форма обучения** - очная.

**Режим занятий** - один раз в неделю по 2 аудиторных часа. Продолжительность академического часа установлена в соответствии с требованиями СанПиНа 2.4.4.3172-14 («Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»).

**Условия реализации программы:**

- Требования к исходному уровню подготовки учащихся – предварительной подготовки не требуется.
- Условия формирования групп: разновозрастные.
- Допускается дополнительный набор в группу в соответствии с технологическим регламентом и с учетом санитарных норм.
- Количество детей в группе: не более 14 человек.
- Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная:

**Материально-техническое оснащение:** программа оснащена современными техническими средствами, каждый обучающийся обеспечен отдельным рабочим местом, персональным компьютером с необходимым набором программ. Кабинет обеспечен видеосистемой для демонстрации работы с программным обеспечением.

## **II. Планируемые результаты и способы определения результативности**

2.1. Личностные. У обучающихся должны быть сформированы понятия о правовом использовании информационных технологий, соблюдении авторских прав, этике поведения в информационном пространстве (социальных сетях, форумах и т.п.).

Участие в конкурсах, презентациях позволит повысить социальную активность обучающихся, а также их вовлеченность в социальную жизнь города.

2.2. **Метапредметные. Информационная компетенция.** При помощи реальных объектов (телевизор, магнитофон, телефон, факс, компьютер, принтер, модем, копир) и информационных технологий (аудио-, видеозапись, электронная почта, СМИ, Интернет) формируются умения самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее. Данная компетенция обеспечивает навыки деятельности ученика по отношению к информации, содержащейся в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире.

2.3. **Предметные.** В результате изучения программы обучающийся должен:

**знать:**

- базовую терминологию, связанную с использованием ИКТ;
- основные санитарные нормы работы за персональным компьютером;
- правила безопасной работы в сети Интернет;
- правила работы с дополнительными устройствами компьютера;
- теорию файловой системы и основные понятия построения информационных систем;
- правила работы с файловой системой, электронной почтой и браузерами;
- методики использования обслуживающих программ, текстовых и графических редакторов, офисных программ, сред для программирования;
- информацию о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;
- методики концентрации внимания, тренинга памяти, «мозгового штурма», генерации идей по заданию и т.п.
- сферы и методы применения ИКТ для решения школьных и реализации творческих задач.

**уметь:**

- эффективно и быстро работать с файловой системой, управлять настройками профиля пользователя, работать с «горячими» клавишами;
- настроить браузер для удобной работы в Internet, настроить и использовать почтовую программу;
- производить поиск информации в сети Интернет и работать с найденной в сети информацией;
- работать с антивирусным программным обеспечением и архиваторами;
- быстро с правильной постановкой пальцев печатать на клавиатуре на русском и английском языке;
- создавать и оформлять электронные документы в текстовом редакторе;
- используя средства растровой и векторной графики создавать и обрабатывать изображения;
- создавать современные деловые, рекламные или обучающие презентации;
- вести расчеты в электронных таблицах;
- составить алгоритм и написать программу на соответствующем языке программирования, используя основные алгоритмические конструкции;
- в визуальном редакторе создать собственный web-сайт.

**Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы:**

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточная аттестация.

Реализации данной программы являются: самостоятельное выполнение творческих работ с использованием программного обеспечения, изученного на данном курсе, участие в конкурсах образовательной организации, а также и на муниципальном уровне. В состав курса входят практические работы, позволяющие оценить степень усвоения материала.

### III. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Всего, часов	В том числе		Форма контроля
			лекции	практические занятия	
1.	Функционал ПК, как рабочий инструмент интеллектуала	8	2	6	практическая работа
2.	Введение в алгоритмику	8	2	6	практическая работа
3.	Оформление доклада в Word	14	3,5	10,5	практическая работа
4.	Игровое программирование в Scratch	14	3,5	10,5	практическая работа
5.	Разработка мультимедиа-контента	12	3	9	практическая работа
6.	Создание компьютерных игр 3D	4	1	3	практическая работа
7.	Создание презентаций в PowerPoint	14	3,5	10,5	практическая работа
8.	Конструирование собственного сайта	6	1,5	4,5	практическая работа
<b>ИТОГО:</b>		<b>80</b>	<b>20</b>	<b>60</b>	

### IV. Организационно-педагогические условия реализации программы

#### V.

**Формы организации образовательной деятельности:** групповая (8-14 человек) совместная образовательная деятельность.

**Форма проведения аудиторных занятий** – теоретическая и практическая. Количество часов с использованием компьютерной техники соответствуют требованиям СанПиН и возрасту обучающихся.

**Продолжительность одного занятия:** 2 академических часа.

**Объем нагрузки в неделю:** 1 раз в неделю.

**Принципы реализации программы:**

- Доступности - процесс усвоения знаний, умений и навыков при реализации данной программы, учитывает возрастные особенности детей. Материалы располагаются от простых к более сложным или многократно повторяются.
- Сознательности и активности – для активизации учащихся программой предусмотрена форма групповой деятельности. Здесь важны мнения, суждения, оценки других. Используемая форма может проходить в виде конкурсов, викторин, открытых занятий, соревнований, выставок и т.д.
- Деятельностного обучения – учебные планы взаимодополняемы, имеют практическую направленность. Каждая тема подкрепляется проведением практических занятий.
- Преемственности - содержание более сложного материала основывается на знаниях, умениях и навыках, полученных на более ранних этапах обучения.

**Формы и методы работы:**

Теоретический материал на занятиях излагается в виде лекций, бесед, комментирования демонстрации работы с программным обеспечением.

Практический материал на занятиях выполняются в виде практических творческих работ.

Для успешной реализации образовательного процесса используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный: беседы, рассказы с иллюстрациями или демонстрацией работы программного обеспечения.

- репродуктивный: учащиеся делают работы по образцу.
- диалогический: диалог между педагогом и учащимся, совместное обсуждение вариантов выполнения работ.
- частично-поисковый: учащиеся совместно с педагогом проводят поиск новых решений, поиск новых объектов изучения по темам занятий.

**Формой подведения итогов** реализации данной программы являются: самостоятельное выполнение творческих работ с использованием программного обеспечения, изученного на данном курсе, участие в конкурсах образовательной организации, а также и на муниципальном уровне. В состав курса входят практические работы, позволяющие оценить степень усвоения материала.

**Материально-технические условия реализации программы:** программа оснащена современными техническими средствами, каждый обучающийся обеспечен отдельным рабочим местом, персональным компьютером с необходимым набором программ. Кабинет обеспечен видеосистемой для демонстрации работы с программным обеспечением, доской. Специально для курса разработаны раздаточные материалы.

**Учебно-методическое и информационное обеспечение:** программа обеспечена учебно-методическими пособиями и электронными учебно-методическими материалами для обучающихся, педагоги имеют возможность посещения методических семинаров по программе в течение всего учебного года, а также курсов по повышению квалификации.

## VI. Календарный учебный график

на первое полугодие:

Месяцы	1-й месяц				2-й месяц				3-й месяц				4-й месяц				Всего
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Недели																	16
<b>Теория</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	8
<b>Практ. занятия</b>	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	24
<b>Итого:</b>																32	

на второе полугодие:

Месяцы	1-й месяц				2-й месяц				3-й месяц				4-й месяц				5-й месяц				6-й месяц				Всего
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Недели																									24
<b>Теория</b>	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	12
<b>Практ. занятия</b>	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	36
<b>Итого:</b>																								48	

## VII. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и перечень тематики занятий	В том числе		
		Всего часов	лекци и	практичес кие занятия
1	2	3	4	5
<b>1</b>	<b>Функционал ПК как рабочий инструмент интеллектуала</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
1.1	Настройка профиля в операционной системе.	2	0,5	1,5
1.2	Схема ПК. Основные устройства.	2	0,5	1,5
1.3	Работа с файловой системой.	2	0,5	1,5
1.4	Архивация. Антивирусные программы. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>2</b>	<b>Введение в алгоритмику</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
2.1	Логический тренинг «Развитие способности комбинировать.» Двоичная система счисления. Работа с программой Калькулятор.	2	0,5	1,5
2.2	Логический тренинг «Развитие способности анализировать». Алгоритм. Исполнитель. Система команд. Алгоритм «Переправа»	2	0,5	1,5
2.3	Логический тренинг «Развитие способности планировать». Исполнитель Транспортер. Блок-схемы. Конструирование блок-схемы в Paint.	2	0,5	1,5
2.4	Логический тренинг «Развитие способности комбинировать». Исполнитель Водолей. Исполнитель Кузнечик. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>3</b>	<b>Оформление доклада в Word</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>
3.1	Интерфейс программы. Работа с документом.	2	0,5	1,5
3.2	Оформление абзаца. Оформление текста (шрифт)	2	0,5	1,5
3.3	Копирование текста.	2	0,5	1,5
3.4	Поиск и копирование текста для доклада. Правила безопасного поиска.	2	0,5	1,5
3.5	Источники графики для текста. Вставка графики в текст документа.	2	0,5	1,5
3.6	Оформление сообщения.	2	0,5	1,5
3.7	Оформление доклада. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>4</b>	<b>Игровое программирование в Scratch</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>
4.1	Знакомство с интерфейсом. Перемещение и поворот персонажа.	2	0,5	1,5
4.2	Плавное перемещение персонажа. Перо.	2	0,5	1,5
4.3	Фон сцены. Поворот и зеркальное отражение персонажа.	2	0,5	1,5
4.4	Разработка внешнего вида спрайта средствами встроенного редактора. Костюмы. Категория "Внешность".	2	0,5	1,5
4.5	Программирование нескольких событий.	2	0,5	1,5
4.6	Случайные числа. Команда «Печать».	2	0,5	1,5
4.7	Конструкция цикла. Программирование событий для нескольких спрайтов. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>5</b>	<b>Разработка мультимедиа-контента</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>



5.1	Разработка фотоальбома в Windows Live (настройка просмотра фотоальбома).	2	0,5	1,5
5.2	Разработка заставки Рабочего стола	2	0,5	1,5
5.3	Разработка видеоролика в Windows Live	2	0,5	1,5
5.4	Разработка коллажа в Picasa. Скачивание изображений из Интернет	2	0,5	1,5
5.5	Знакомство с покадровой анимацией.	2	0,5	1,5
5.6	Создание покадрового мультфильма. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>6</b>	<b>Создание компьютерных игр 3D</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
6.1	Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства.	2	0,5	1,5
6.2	Разработка и реализация игры. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>7</b>	<b>Создание презентаций в PowerPoint</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>
7.1	Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок.	2	0,5	1,5
7.2	Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона	2	0,5	1,5
7.3	Настройка смены кадров.	2	0,5	1,5
7.4	Рисование объектов. Простейшая анимация	2	0,5	1,5
7.5	Настройка эффектов	2	0,5	1,5
7.6	Word Art и настройка эффектов для объектов.	2	0,5	1,5
7.7	Разработка интерактивной открытки-презентации. Практическая работа.	2	0,5	1,5
<b>8</b>	<b>Конструирование собственного сайта</b>	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>
8.1	Понятие сайта. Структура сайта. Способы разработки. Знакомство с on-line редактором	2	0,5	1,5
8.2	Добавление страниц. Добавление изображений. Настройка меню.	2	0,5	1,5
8.3	Разработка сайта-визитки. Практическая работа.	2	0,5	1,5

## VII. Содержание программы по темам

№	Раздел программы	Всего часов	Теория	Практика	Описание содержания программы по уровням			Контроль
					Стартовый	Базовый	Продвинутый	
1.	Функционал ПК как рабочий инструмент интеллектуала	8	2	6	<i>Теория. Устройство компьютера. Пользовательские настройки компьютера. Работа с файловой системой. Архивирование информации. Поиск информации в Internet</i>			Наблюдение. Практическая работа
					Практика. Включение и выключение компьютера. Использование программы Проводник. Сохранение, копирование, перемещение объекта. Клавиатурные команды. Распаковка архивов. Поиск текста в Интернет.	Практика. Включение и выключение компьютера. Использование программы Проводник. Сохранение, копирование, перемещение объекта. Распаковка и создание архивов. Поиск текста и изображений в Интернет.	Практика. Включение и выключение компьютера. Использование программы Проводник. Сохранение, копирование, перемещение объекта. Клавиатурные команды. Распаковка и создание архивов. Поиск текста и изображений в Интернет. Настройка интерфейса.	
2.	Введение в алгоритмику	8	2	6	<i>Теория. Алгоритм. Исполнитель. Система команд. Алгоритмика. Процедуры. Условная конструкция. Циклическая конструкция. Конструирование блок-схем</i>			Наблюдение. Практическая работа
					Практика. Составление алгоритма простых задач. Решение простых задач с использованием алгоритмов.	Практика. Составление алгоритма простых задач. Решение простых задач с использованием алгоритмов. Анализ готовых алгоритмов.	Практика. Составление алгоритма простых задач и задач повышенной сложности. Решение простых задач с использованием алгоритмов. Анализ готовых алгоритмов.	
3.	Оформление	14	3,5	10,5	<i>Теория. Абзац, текст, гарнитура шрифта, начертание, форматирование</i>			Наблюдение

	доклада в Word				<i>текста и абзацев, списки, копирование текста, вставка изображений, доклад, реферат.</i>		Практическая работа по набору и форматированию текста.	
					Практика. Создание и сохранение текстового файла. Форматирование текста. Вставка изображений и списков. Копирование текста в документе.	Практика. Создание и сохранение текстового файла. Форматирование текста, копирование форматирования. Вставка изображений и списков. Копирование текста в документе, копирование текста и изображений из Интернет.	Практика. Создание и сохранение текстового файла в разных форматах. Форматирование текста, копирование форматирования. Вставка изображений с настройками обтекания, списков с настройками. Копирование текста в документе, между документами, копирование текста и изображений из Интернет.	
4.	Игровое программирование в Scratch	14	3,5	10,5	<i>Теория. Интерфейс программы. Персонаж, сцена, скрипт, костюм, алгоритм, блоки команд, сценарий.</i>		Наблюдение. Практическая работа по созданию программируемой анимации	
					Практика. Создание и сохранение файла. Выбор персонажа. Выбор фона. Перемещение и поворот персонажа. редактора. Скрипт изменения внешности. Поворот и зеркальное отражение персонажа.	Практика. Создание и сохранение файла. Выбор персонажа. Рисование своего персонажа средствами встроенного графического редактора. Выбор фона. Рисование своего фона средствами встроенного графического редактора.	Практика. Создание и сохранение файла. Выбор и импорт персонажа. Рисование своего персонажа средствами встроенного графического редактора. Выбор и импорт фона. Рисование своего фона средствами встроенного графического редактора. Перемещение и поворот персонажа. редактора. Скрипт изменения внешности. Поворот и зеркальное отражение персонажа. Задержка	

						Перемещение и поворот персонажа. редактора. Скрипт изменения внешности. Поворот и зеркальное отражение персонажа. Задержка выполнения команд.	выполнения команд. Создания собственного сценария мультфильма.	
5.	Разработка мультимедиа-контента	12	3	9	<i>Теория. Мультимедиа, изображения, анимация, коллаж, обработка изображения, формат графических файлов.</i>			Наблюдение. Практическая работа по созданию коллажа.
					Практика. Разработка фотоальбома. Разработка заставки Рабочего стола. Разработка видеоролика. Разработка коллажа в Picasa. Знакомство с покадровой анимацией.	Разработка фотоальбома (настройка просмотра фотоальбома). Разработка заставки Рабочего стола на свой вкус.. Разработка видеоролика. Разработка коллажа в Picasa. Скачивание изображений из Интернет. Знакомство с покадровой анимацией. Создание покадрового мультфильма.	Разработка фотоальбома (настройка просмотра фотоальбома). Разработка заставки Рабочего стола из изображений из Интернет. Разработка видеоролика. Скачивание изображений из Интернет. Знакомство с покадровой анимацией. Создание покадрового мультфильма по собственному сценарию.	
6.	Создание компьютерных игр 3D	4	1	3	<i>Теория. Игра, объект, сценарий, свойства, события, игровая сцена</i>			Наблюдение. Практическая работа созданию игры.
					Практика. Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства. Разработка и	Практика. Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства. Создание игровой	Практика. Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства. Создание игровой сцены. Разработка и реализация игры с	

					реализация игры.	сцены. Разработка и реализация игры.	несколькими персонажами и объектами для сбора.	
7.	Создание презентаций в PowerPoint	14	3,5	10,5	<p><i>Теория. Презентация, слайд. Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок. Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона</i>  <i>Настройка смены кадров. Рисование объектов. Простейшая анимация.</i>  <i>Настройка эффектов Word Art</i></p>			Наблюдение. Практическая работа созданию презентации.
				<p>Практика. Создание и сохранение файла. Вставка текста и изображений. Рисование. Выбор дизайна слайда. Смена кадров. Эффекты анимации. Настройка эффектов Word Art</p>	<p>Практика. Создание и сохранение файла. Вставка текста и изображений. Рисование объектов Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона.. Смена слайдов по времени Настройка смены кадров. Эффекты анимации. Word Art</p>	<p>Практика. Создание и сохранение файла. Вставка текста и изображений. Рисование объектов Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона Смена слайдов по времени. Настройка смены кадров. Эффекты анимации. Настройка эффектов Word Art. Создание надписей.</p>		
8.	Конструирование собственного сайта	6	1,5	4,5	<p><i>Теория. Понятие сайта. Структура сайта. Способы разработки.</i>  <i>Знакомство с on-line редактором. Добавление страниц. Добавление изображений. Настройка меню.</i></p>			Наблюдение Практическая работа по созданию сайта
				<p>Практика. Знакомство с on-line редактором. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню.</p>	<p>Практика. Знакомство с on-line редактором. Выбор темы оформления. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню.</p>	<p>Практика. Знакомство с on-line редактором. Выбор и настройка темы оформления. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню с вложенными страницами.</p>		

## **В результате обучения обучающийся должен**

### ***знать:***

- приемы грамотной работы в операционной системе
- правила управления файловой системой
- правила безопасного поиска информации в Интернет
- методики графического оформления документов
- представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма
- приемы разработки, тестирования и отладки несложных программ
- основные алгоритмические конструкции, понятие переменная, система координат

### ***уметь:***

- грамотно оформить текст в MS Word с помощью настройки шрифтов и абзацев, вставки таблиц и изображений
- создавать покадровую анимацию
- выполнить безопасный поиск информации в Internet
- составить алгоритм решения поставленной задачи исходя из системы команд Исполнителя
- реализовать алгоритм на языке Scratch, отладить программу
- с помощью Интернет-конструктора создавать собственные сайты.

### VIII. Оценочные материалы

Оценка уровня подготовки слушателей осуществляется в форме текущего (фронтальная и индивидуальная проверка, выполнение практических и самостоятельных работ, устный опрос, тестирование, срезы и др.).

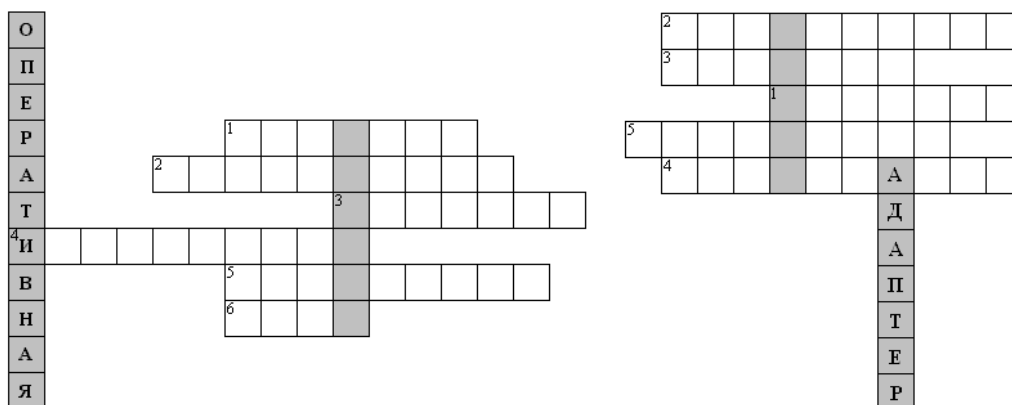
#### Упражнения по курсу «Функционал ПК как рабочий инструмент интеллектуала»

- Посмотрите свойства своего домашнего компьютера. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме **Компьютер** и из контекстного меню выберите команду **Свойства**.

Выпишите в тетрадь:

- Название процессора
- Объем памяти (ОЗУ)
- Название и разрядность операционной системы

- Перерисуйте себе в тетрадь кроссворды, разгадайте их и узнайте, что находится в системном блоке компьютера.



- Монитор, терминал, ...
- Стандартное устройство ввода информации.
- Устройство вывода информации.
- Что перерабатывает компьютер?
- Какой блок является самой важной частью компьютера?
- Манипулятор, предназначенный для ввода информации в компьютер

#### Упражнение по курсу «Введение в алгоритмику»

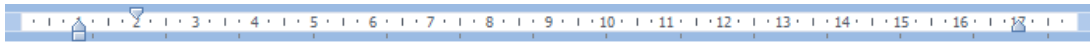
- Напишите в тетради полный список команд для Водолея с тремя ведрами А, В и С.
- Ниже приведены состояния сосудов А и В после выполнения Водолеем некоторой последовательности действий. Восстановите команды в этой программе (таблицу перерисуйте в тетрадь и заполните):

Команда	А(4л)	В(7л)
	0	7
	4	3
	0	3
	3	0
	3	7

	4	6
	0	6
	4	2

### Упражнение по курсу «Оформление доклада в Word»

1. Запустите программу MS Word. Наберите следующий текст:



#### Правила сетевого этикета (выписка)

Выберите себе *псевдоним* или *ник*, а также изображение (*аватар*), наиболее полно характеризующее тебя в данном контексте.

Запрещается использование нецензурной лексики, некорректное выяснение отношений между участниками конференции.

Не приветствуется *флуд* (излишне горячее, эмоциональное обсуждение вопроса) и *флейм* (размещение однотипной информации), так как они затрудняют общение, взаимопомощь и обмен информацией.

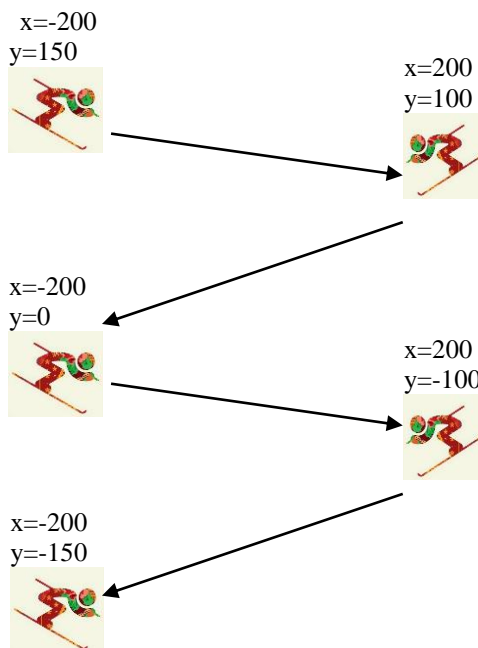
Не ввязывайтесь в конфликты и не допускайте их.

Помните, что Вы говорите с человеком. Придерживайтесь тех же стандартов поведения, что и в реальной жизни.

2. Сообразите, каким шрифтом (гарнитура, размер, начертание) оформлен текст.
3. Отформатируйте текст так, как показано на образце. Обратите внимание на отступы (см. линейку), междустрочный интервал и выравнивание абзацев.
4. Результат сохраните с именем ЭТИКЕТ.DOC.

### Упражнение по курсу «Игровое программирование в Scratch»

В Scratch запрограммируйте движение лыжника с горы. Сохраните проект с именем ЛЫЖНЫЙ СПУСК.SB.





### **Упражнение по курсу «Разработка мультимедиа-контента»**

1. Скачайте изображения на тему «Весенняя природа» для создания коллажа, не менее 10 штук. При скачивании подбирайте изображения одной ориентации.
2. Загрузите фото в Picasa.
3. Создайте коллаж из выбранных фотографий, выбрав вариант оформления.
4. Сохраните коллаж в одном из графических форматов.

### **Упражнение по курсу «Создание компьютерных игр 3D»**

1. Создайте сцену для игры, включающую не менее 3 текстур, возвышенности и углубления.
2. Добавьте 1 главного героя и не менее 3 предметов для взаимодействия.
3. Запрограммируйте главного героя на движение по клавишам (вперед, назад, влево, вправо).
4. Запрограммируйте предметы на исчезновение при касании главного героя.

### **Упражнение по курсу «Создание презентаций в PowerPoint»**

В PowerPoint сделайте свою презентацию о городах Европы:

1. Разместите на слайдах текст и изображения.
2. Настройте смену слайдов.
3. Добавьте стили к рисункам.
4. Вставьте объекты WordArt в заголовки.

### **Упражнение по курсу «Конструирование собственного сайта»**

Разработайте сайт-визитку для любимого персонажа мультфильма.

1. Подберите информацию в сети интернет (текст и изображения).
2. Создайте страницу сайта «Обо мне». Страница должна содержать имя героя, его портрет, описание.
3. Создайте страницу сайта «Мои друзья»
4. Создайте страницу-галерею с кадрами из мультфильма.

## **IX. Методические материалы**

Программа «Логический практикум» предназначена для развития школьника на базе современных компьютерных технологий с ранним профориентированием в различных IT-направлениях. Курс обеспечивает старт пользователя «с нуля» через базовые знания и изучение основных пользовательских программ. Параллельно обучающемуся прививаются необходимые навыки и объясняются методики и правила работы с компьютером и программами для достижения поставленных целей в конкретной предметной области.

Педагогу, ведущему курс, необходимо учитывать возраст учащихся и представлять материал в увлекательной форме, чтобы заинтересовать детей. Особое внимание необходимо уделять концентрации внимания ребенка и стимуляции его самостоятельного логического мышления при выполнении задач.

Программа курса включает большое количество практических работ, которые способствуют закреплению полученных знаний и развитию творческих возможностей учащихся.

При проведении практических работ следует ориентироваться как на общий уровень группы, так и на уровень отдельных учащихся. Следует применять вариативность как при выдаче заданий, так и при оценивании качества работы.

Программа построена с учетом разного возраста слушателей, приступающих к обучению. Пример методического материала для проведения урока представлен в Приложении 1.

Программа ИКТ формирует необходимую основу для дальнейшего обучения школьника на профильных курсах в соответствии с его способностями и достигнутыми результатами.

### Методическое обеспечение

№	Разделы, темы	Формы занятий	Технологии	Методы	Дидактический материал, технические средства	Формы подведения итогов
1.	Настройка профиля в операционной системе.	Практическое занятие	Групповой опрос	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос
2.	Схема ПК. Основные устройства.	Практическое занятие	Технология решения изобретательских задач. Технология коллективного взаимообучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Дидактические карточки. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
3.	Работа с файловой системой.	Практическое занятие	Групповой опрос. Игровые технологии.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
4.	Архивация. Антивирусные программы. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Игровые технологии. Технология коллективного взаимообучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация) Практические	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
5.	Логический тренинг «Развитие способности комбинировать.» Двоичная система счисления. Работа с программой Калькулятор.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Игровые технологии.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
6.	Логический тренинг «Развитие	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий,	Компьютерные программные	Опрос. Практическая

	способности анализировать». Алгоритм. Исполнитель. Система команд. Алгоритм «Переправа»		изобретательских задач Игровые технологии. Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач	объяснение) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические Компьютерные программные средства. Проектор.	средства. Проектор.	работа.
7.	Логический тренинг «Развитие способности планировать». Исполнитель Транспортёр. Блок-схемы. Конструирование блок-схемы в Paint.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач Игровые технологии.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация) Практические	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
8.	Логический тренинг «Развитие способности комбинировать». Исполнитель Водолей. Исполнитель Кузнечик. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач Игровые технологии. Групповая работа на принципах дифференциации.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
9.	Интерфейс программы. Работа с документом.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Групповая работа на принципах дифференциации.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
10.	Оформление текста	Практическое	Групповой опрос.	Словесные (рассказ, диалог,	Компьютерные	Опрос.

	(шрифт). Оформление абзаца.	занятие	Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	программные средства. Проектор.	Практическая работа.
11.	Копирование текста.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
12.	Поиск и копирование текста для доклада. Правила безопасного поиска.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
13.	Источники графики для текста. Вставка графики в текст документа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
14.	Оформление сообщения.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Проектная деятельность.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение.) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Практическая работа.
15.	Оформление доклада. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация).	Компьютерные программные средства. Проектор.	Практическая работа. Конкурс.

			обучения.	Практические.		
16.	Знакомство с интерфейсом. Перемещение и поворот персонажа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
17.	Плавное перемещение персонажа. Перо.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
18.	Фон сцены. Поворот и зеркальное отражение персонажа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
19.	Разработка внешнего вида спрайта средствами встроенного редактора. Костюмы. Категория "Внешность".	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
20.	Программирование нескольких событий.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
21.	Случайные числа. Команда "Печать".	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий,	Компьютерные программные	Опрос. Практическая

			изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	средства. Проектор.	работа.
22.	Конструкция цикл. Программирование событий для нескольких спрайтов. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
23.	Разработка фотоальбома в Windows Live (настройка просмотра фотоальбома).	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
24.	Разработка заставки Рабочего стола	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
25.	Разработка видеоролика в Windows Live	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
26.	Разработка коллажа в Picasa. Скачивание изображений из Интернет	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация).	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.

			обучения.	Практические.		
27.	Знакомство с покадровой анимацией.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
28.	Создание покадрового мультфильма. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа. Конкурс.
29.	Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства.	Практическое занятие	Групповой опрос. Игровые технологии. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
30.	Разработка и реализация игры. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Игровые технологии. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
31.	Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимообучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
32.	Выбор дизайна слайда. Изменение	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий,	Компьютерные программные	Опрос. Практическая

	цвета, фона		принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	средства. Проектор.	работа.
33.	Настройка смены кадров.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
34.	Рисование объектов. Простейшая анимация	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
35.	Настройка эффектов	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
36.	Word Art и настройка эффектов для объектов.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
37.	Разработка	Практическое	Групповой опрос.	Словесные (рассказ, диалог,	Компьютерные	Опрос.



	интерактивной открытки-презентации. Практическая работа.	занятие	Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимодействия	информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	программные средства. Проектор.	Практическая работа. Конкурс.
38.	Понятие сайта. Структура сайта. Способы разработки. Знакомство с on-line редактором	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
39.	Добавление страниц. Добавление изображений. Настройка меню.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
40.	Разработка сайта-визитки. Практическая работа	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.

## Х. Литература

### Основная

Овчинникова В. С. Подготовка текстовых документов средствами Microsoft Word 2007. – СПб.: АНОО «УЦВТ», 2008

Ершова Ю.Г., Ларионова А.П. Microsoft Excel 2007 в примерах. – СПб.: АНОО «УЦВТ», 2008

Пелина Н. В. Создание презентаций (Microsoft PowerPoint 2007). Сканирование и распознавание текста: Учеб. пособие. – СПб., ООО «ЦРУ», 2008

Методические рекомендации по теме «Логический практикум» для слушателей (CD).

### Дополнительная

Квинт И. HTML и CSS на 100%. – СПб.: Питер, 2008.

Преппернау Джоан, Кокс Джойс Microsoft Office Outlook 2007 Русская версия. Серия «Шаг за шагом» – М.: ЭКОМ Паблишерз, 2007.

Вонг, Уоллес, Microsoft Office 2007 для «чайников»: Пер. с англ. – М.:ООО « И.Д. Вильямс», 2008.

Панкратова Л.П. Челак Е.Н. Контроль знаний по информатике: тесты, контрольные задания, экзаменационные вопросы, компьютерные проекты. - СПб.: «БХВ-Петербург», 2004.

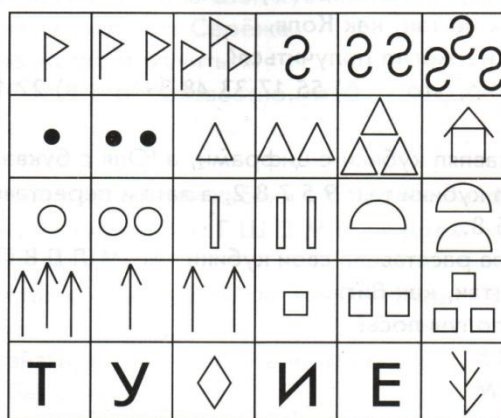
Информатика в школе. Приложение к журналу «Информатика и образование». №6-2005  
Логические задачи как форма контроля знаний. – М.:Образование и Информатика, 2005.

Звонкин А.К, Ландо С.К. и др., Алгоритмика. 5-7 классы: учебник и задачник для образоват. Учеб. Заведений – 3-е изд.- М.:Дрофа, 1998.

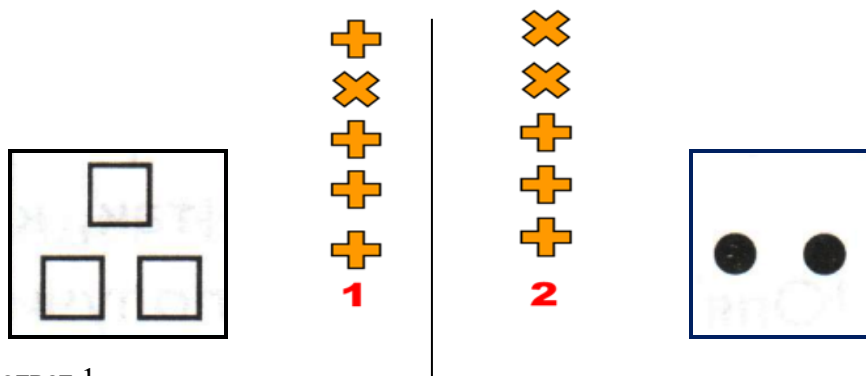
## Интерфейс программы. Работа с документом.

### 1. Проверка домашнего задания

Решите задачу: Робот ходит по полю



Как робот попал из первой клетки во вторую?



Правильный ответ 1

### 2. Запуск и интерфейс

- Запустить программу из Главного меню.
- Запустить программу через поиск.
- \* Закрепить программу на начальном экране.
- Обсудить интерфейс. Запомнить главные элементы: Лента, кнопка **Office**, панель быстрого запуска, как изменить масштаб.

**Упражнение** Пальцем по команде показать главные элементы интерфейса. То же самое сделать с закрытыми глазами.

### 3. Создание документа

- Пустой документ
- Документ из шаблона

**Упражнение** Обсудить плюсы и минусы создания из шаблона.

**Упражнение** В пустом документе напечатать свое имя. Нажать **Enter** для перевода строки и напечатать дату рождения.

**Упражнение** Рассмотреть работу масштабирования.  110%

**Упражнение** Рассмотреть переключение в различные режимы отображения.



**Упражнение \*Создать приглашение из шаблона и заполнить.**

**4. Сохранение документа**

- Сохранить открытый документ в личную папку с именем **Мой первый файл.docx**.  
Закреть программу.
- Посмотреть в папке на расширение файла.
- 2-м ЩЛКМ открыть файл.

**5. \*Сохранение документа с другим форматом.**

- Сохранить открытый документ в личную папку с именем **Мой первый файл.doc**. При сохранении файла выбрать предыдущую версию программы. Закреть программу.
- Посмотреть в папке на расширение файла, сравнить размеры и пиктограммы файлов.

**6. Набор текста.**

- Установить шрифт 24.

**Упражнение Набрать только гласные буквы**

**Упражнение Набрать только согласные буквы**

**Упражнение Набрать только гласные буквы, но ПРОПИСНЫЕ. Сохранить документ с именем Алфавит.**

**Упражнение \*Создать новый документ. Набрать в столбик имена всех мальчиков/девочек из своего школьного класса. Сохранить в 2 форматах.**

**Упражнение Набрать текст из распечатки «Символы». Сохранить.**