

**Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования**

«Центр дополнительного профессионального образования»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического
совета АНОДПО «ЦДПО»,
протокол № 3 от 10.05.2023

УТВЕРЖДЕНА
приказом АНОДПО «ЦДПО»
№ 17 от 10.05.2023

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Логический практикум»

Возраст обучающихся: 9-11 лет.

Срок реализации: 1 год (72 часа).

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

г. Выборг
2023 г.

Оглавление

I.	Пояснительная записка	3
II.	Планируемые результаты и способы определения результативности	5
III.	Учебный план.....	7
IV.	Организационно-педагогические условия реализации программы:	7
V.	Календарный учебный график	8
VI.	Учебно-тематический план.....	9
VII.	Содержание программы по темам	11
VII.	Оценочные материалы	17
VIII.	Методические материалы	19
IX.	Литература.....	28
	Приложение 1. Методический материал	29

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 31 марта 2022 г. № 678-р),
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «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.

Вопрос духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания детей является одной из ключевых проблем, стоящих перед родителями, обществом и государством в целом.

Образованию отводится ключевая роль в духовно-нравственной консолидации российского общества, его сплочении перед лицом внешних и внутренних вызовов, в укреплении социальной солидарности, в повышении уровня доверия человека к жизни в России, к согражданам, обществу, государству, настоящему и будущему своей страны.

Цель программы не только привить навыки работы с возможностями IT-технологий, но и по возможности, помочь воспитать человека высоконравственного, духовно богатого, способного адаптироваться к процессам, происходящим в современном мире.

При разработке учебных материалов и упражнений учитывается направленность таких материалов на просвещение обучающихся в вопросах духовно-нравственного и гражданско-патриотического воспитания.

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 – 72 часа.

Форма обучения - очная.

Режим занятий - один раз в неделю по 2 аудиторных часа. Продолжительность академического часа установлена в соответствии с требованиями СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Условия реализации программы:

- Требования к исходному уровню подготовки учащихся – предварительной подготовки не требуется.
- Условия формирования групп: одновозрастные.
- 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 технически-

ми 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	10	2,5	7,5	практическая работа
2.	Художественное рисование и графическое моделирование	8	2	6	практическая работа
3.	Оформление доклада в Word	12	3	9	практическая работа
4.	Создание презентаций в PowerPoint	10	2,5	7,5	практическая работа
5.	Приемы обработки фотографий и создание коллажей	4	1	3	практическая работа
6.	Игровое программирование в Scratch	16	4	12	практическая работа
7.	Обработка видео и создание анимации	4	1	3	практическая работа
8.	Конструирование собственного сайта	4	1	3	практическая работа
9	Создание компьютерных игр 3D	4	1	3	практическая работа
ИТОГО:		72	18	54	

IV. Организационно-педагогические условия реализации программы

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.

V. Календарный учебный график

на первое полугодие:

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

на второе полугодие:

Месяцы	1-й месяц				2-й месяц				3-й месяц				4-й месяц				5-й месяц				Всего
Недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
Теория	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	10
Практ. занятия	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	30
																					40

VI. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и перечень тематики занятий	В том числе		
		Все- гоча- сов	лек- ции	практиче- ские заня- тия
1	2	3	4	5
1	Функционал ПК как рабочий инструмент интеллектуала	10	2,5	7,5
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. Действия с объектами операционной системы.	2	0,5	1,5
	Антивирусные программы. Практическая работа.	2	0,5	1,5
2	Художественное рисование и графическое моделирование	8	2	6
2.1	Интерфейс, основы работы, изменение размера, заливка. Инструмент Палитра цветов. Рисование готовых фигур. Инструмент Кисть, Карандаш, Ластик.	2	0,5	1,5
2.2	Инструмент Распылитель. Работа с текстом. Сбор картинок, копирование без фона.	2	0,5	1,5
2.3	Работа с несколькими документами. Работа с Буфером обмена. Масштабирование. Поворот и отражение.	2	0,5	1,5
2.4	Создание комбинированного изображения. Практическая работа.	2	0,5	1,5
3	Оформление доклада в Word	12	3	9
3.1	Интерфейс программы. Работа с документом. Оформление текста (шрифт)	2	0,5	1,5
3.2	Оформление абзаца. Отступ. Интервал. Красная строка.	2	0,5	1,5
3.3	Копирование текста. Буфер обмена. Способы выделения.	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 доклада. Практическая работа.	2	0,5	1,5
4	Создание презентаций в PowerPoint	10	2,5	7,5
4.1	Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок.	2	0,5	1,5
4.2	Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона. Настройка смены кадров.	2	0,5	1,5
4.3	Рисование объектов. Простейшая анимация.	2	0,5	1,5
4.4	Настройка эффектов. Word Art и настройка эффектов для объектов.	2	0,5	1,5
4.5	Практическая работа.	2	0,5	1,5
5	Приемы обработки фотографий и создание коллажей	4	1	3
5.1	Разработка коллажа в Picasa. Скачивание изображений из Интернет	2	0,5	1,5
5.2	Разработка заставки Рабочего стола. Практическая работа.	2	0,5	1,5
6	Игровое программирование в Scratch	16	4	12
6.1	Знакомство с интерфейсом. Перемещение и поворот персо-	2	0,5	1,5

	нажа.			
6.2	Плавное перемещение персонажа. Перо.	2	0,5	1,5
6.3	Фон сцены. Поворот и зеркальное отражение персонажа.	2	0,5	1,5
6.4	Разработка внешнего вида спрайта средствами встроенного редактора	2	0,5	1,5
6.5	. Костюмы. Категория "Внешность".	2	0,5	1,5
6.6	Программирование нескольких событий. Случайные числа.	2	0,5	1,5
6.7	Команда "Печать". Конструкция цикла.	2	0,5	1,5
6.8	Программирование событий для нескольких спрайтов. Практическая работа.	2	0,5	1,5
7	Обработка видео и создание анимации	4	1	3
7.1	Разработка видеоролика	2	0,5	1,5
7.2	Создание покадрового мультфильма. Практическая работа.	2	0,5	1,5
8	Конструирование собственного сайта	4	1	3
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. Практическая работа.	2	0,5	1,5
9	Создание компьютерных игр 3D	4	1	3
9.1	Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства.	2	0,5	1,5
9.2	Разработка и реализация игры. 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	10	2,5	7,5	<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.	Художественное рисование и графическое моделирование	8	2	6	<i>Теория Растровая графика. Изображение. Выделение. Масштабирование. Поворот и отражение. Формат графического файла.</i>			Наблюдение. Практическая работа
					Практика Знакомство с графическим редактором Paint. Основы работы, изменение размера, заливка. Выделение области рисунка. Рисование готовых фигур. Инструмент Кисть, Карандаш, Ластик. Работа с текстом. Сбор картинок, ко-	Практика Знакомство с графическим редактором Paint. Основы работы, изменение размера, заливка. Выделение области рисунка. Рисование готовых фигур. Инструмент Кисть, Карандаш, Ластик. Работа с текстом. Сбор картинок, копи-	Практика Знакомство с графическим редактором Paint. Основы работы, изменение размера, заливка. Выделение области рисунка. Рисование готовых фигур. Инструмент Кисть, Карандаш, Ластик. Работа с текстом. Сбор картинок, копирование без фона. Масштабирование.	

					пирование без фона. Масштабирование. Поворот и отражение. Наклон. Работа с Буфером обмена. Работа с несколькими документами. Сохранение рисунка в различных графических форматах.	рование без фона. Масштабирование. Поворот и отражение. Наклон. Работа с Буфером обмена. Работа с несколькими документами. Сохранение рисунка в различных графических форматах «Фотографирование» экрана.	Поворот и отражение. Наклон. Работа с Буфером обмена. Работа с несколькими документами. Сохранение рисунка в различных графических форматах «Фотографирование» экрана. Графическое конструирование.	
3.	Оформление доклада в Word	12	3	9	<i>Теория. Абзац, текст, гарнитура шрифта, начертание, форматирование текста и абзацев, списки, копирование текста, вставка изображений, доклад, реферат.</i>			Наблюдение 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.	Создание презентаций в PowerPoint	10	2,5	7,5	<i>Теория. Презентация, слайд. Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок. Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона. Настройка смены кадров. Рисование объектов. Простейшая анимация. Настройка эффектов Word Art</i>			Наблюдение. Практическая работа созданию презентации.
					Практика. Создание и сохране-	Практика. Создание и сохране-	Практика. Создание и сохранение	

					ние файла. Вставка текста и изображений. Рисование. Выбор дизайна слайда. Смена кадров. Эффекты анимации. Настройка эффектов Word Art	ние файла. Вставка текста и изображений. Рисование объектов. Выбор дизайна слайда. Изменение цвета, фона.. Смена слайдов по времени. Настройка смены кадров. Эффекты анимации. Word Art	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.	
5.	Приемы обработки фотографий и создание коллажей	4	1	3	<i>Теория. Мультимедиа, изображения, коллаж, обработка изображения, формат графических файлов.</i>			Наблюдение Практическая работа
					Практика. Разработка заставки Рабочего стола. Разработка коллажа в Picasa.	Практика. Разработка заставки Рабочего стола. Разработка коллажа в Picasa.	Практика. Разработка заставки Рабочего стола. Разработка коллажа в Picasa.	
6.	Игровое программирование в Scratch	16	4	12	<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. Перемещение и поворот персонажа. редактора. Скрипт изменения	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 персо-	

						внешности. Поворот и зеркальное отражение персонажа. Задержка выполнения команд.	нажа. Задержка выполнения команд. Создания собственного сценария мультфильма.	
7.	Обработка видео и создание анимации	4	1	3	<i>Теория. Мультимедиа, анимация, обработка изображения, видео, персонаж.</i>			Наблюдение. Практическая работа по созданию анимации.
					Практика. Разработка видеоролика. Знакомство с покадровой анимацией.	Практика. Разработка видеоролика. Знакомство с покадровой анимацией. Скачивание изображений из Интернет. Создание покадрового мультфильма.	Практика. Разработка видеоролика. Знакомство с покадровой анимацией. Скачивание изображений из Интернет. Знакомство с покадровой анимацией. Создание покадрового мультфильма по собственному сценарию.	
8.	Конструирование собственного сайта	4	1	3	<i>Теория. Понятие сайта. Структура сайта. Способы разработки. Знакомство с on-line редактором. Добавление страниц. Добавление изображений. Настройка меню.</i>			Наблюдение Практическая работа по созданию сайта
					Практика. Знакомство с on-line редактором. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню.	Практика. Знакомство с on-line редактором. Выбор темы оформления. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню.	Практика. Знакомство с on-line редактором. Выбор и настройка темы оформления. Создание страниц сайта. Добавление текста и изображений. Настройка меню с вложенными страницами.	
9.	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 реализация игры.	Практика. Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства. Создание игровой сцены. Разработка и реализация	Практика. Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства. Создание игровой сцены. Разработка и реализация игры с несколькими персонажами и	

						игры.	объектами для сбора.	
--	--	--	--	--	--	-------	----------------------	--

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.

VII. Оценочные материалы

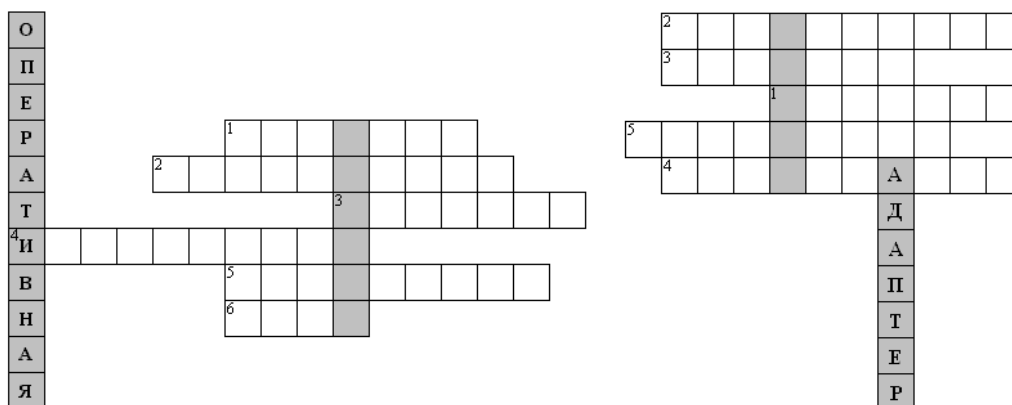
Оценка уровня подготовки слушателей осуществляется в форме текущего (фронтальная и индивидуальная проверка, выполнение практических и самостоятельных работ, устный опрос, тестирование, срезы и др.).

Упражнения по курсу «Функционал ПК как рабочий инструмент интеллектуала»

1. 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

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



1. Монитор, терминал, ...
2. Стандартное устройство ввода информации.
3. Устройство вывода информации.
4. Что перерабатывает компьютер?
5. Какой блок является самой важной частью компьютера?
6. Манипулятор, предназначенный для ввода информации в компьютер

Упражнение по курсу «Художественное рисование и графическое моделирование»

Создать новый документ NEWYEAR.BMP. Нарисовать:

- Новогодний фон (небо и сугробы),
- Снегурочку или Деда мороза,
- Елку с игрушками или гирляндой,
- Надпись «С Новым годом».

Используйте несколько инструментов рисования и разные варианты заливок.

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 «Создание презентаций в PowerPoint»

В PowerPoint сделайте свою презентацию о городах Европы:

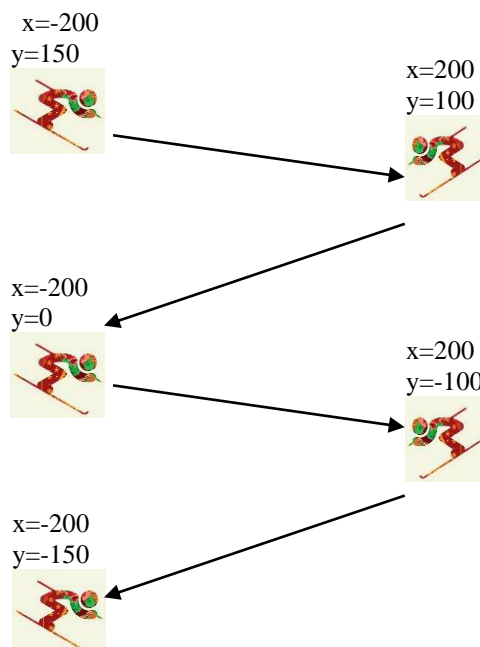
1. Разместите на слайдах текст и изображения.
2. Настройте смену слайдов.
3. Добавьте стили к рисункам.
4. Вставьте объекты WordArt в заголовки.

Упражнение по курсу «Приемы обработки фотографий и создание коллажей»

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 «Игровое программирование в Scratch»

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



Упражнение по курсу «Обработка видео и создание анимации»

Создайте покадровую анимацию по собственному сценарию:

- Не менее 20 кадров
- Не менее 2 героев, герои должны взаимодействовать между собой.
- Приветствуется наличие подходящего по смыслу фона.
- Сохраните анимацию в формате avi.

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.

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.

VIII. Методические материалы

Программа «Логический практикум» предназначена для развития школьника на базе современных компьютерных технологий с ранним профорientированием 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. Действия с объектами операционной системы.	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.	Антивирусные программы. Практическая работа.	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.	Интерфейс, основы работы, изменение размера, заливка. Инструмент Палитра цветов. Рисование	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач Игровые технологии. Групповой опрос.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение) Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация).	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.

	готовых фигур. Инструмент Кисть, Карандаш, Ластик.		Технология решения изобретательских задач	Практические Компьютерные программные средства. Проектор.		
7.	Инструмент Распылитель. Работа с текстом. Сбор картинок, копирование без фона.	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.	Работа с несколькими документами. Работа с Буфером обмена. Масштабирование. Поворот и отражение.	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.	Практическая работа.
9.	Создание комбинированного изображения. Практическая работа.	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.	Интерфейс программы. Работа с документом. Оформление текста (шрифт)	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.
11.	Оформление абзаца. Отступ. Интервал. Красная строка.	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения изобретательских задач. Технология индивиду-	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.

			лизированного обучения.	(показ, демонстрация). Практические.		
12.	Копирование текста. Буфер обмена. Способы выделения.	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.	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.
14.	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.	Практическая работа.
15.	Оформление доклада. 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.
16.	Разработка презентации. Вставка слайдов, текста и картинок.	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.	Выбор дизайна слайда. Изменение цвета,	Практическое занятие	Групповой опрос. Технология решения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий,	Компьютерные программные средства.	Опрос. Практическая ра-

	фона. Настройка смены кадров.		изобретательских задач. Технология индивидуализированного обучения.	объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Проектор.	бота.
18.	Рисование объектов. Простейшая анимация.	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.	Настройка эффектов. Word Art и настройка эффектов для объектов.	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.	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.
21.	Разработка коллажа в Picasa. Скачивание изображений из Интернет	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.
22.	Разработка заставки Рабочего стола. 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.	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.
24.	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.
25.	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.
26.	Разработка внешнего вида спрайта средствами встроенного редактора	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.
27.	. Костюмы. Категория "Внешность".	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.
28.	Программирование нескольких событий. Случайные числа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Игровые технологии. Технология индивидуализированного обучения.	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.

				(показ, демонстрация). Практические.		
29.	Команда "Печать". Конструкция цикл.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимобучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
30.	Программирование событий для нескольких спрайтов. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимобучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
31.	Разработка видеоролика	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимобучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
32.	Создание покадрового мультфильма. Практическая работа.	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимобучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
33.	Понятие сайта. Структура сайта. Способы разработки. Знакомство с on-line редактором	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принципах дифференциации. Технология коллективного взаимобучения	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий, объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Компьютерные программные средства. Проектор.	Опрос. Практическая работа.
34.	Добавление страниц. Добавление изобра-	Практическое занятие	Групповой опрос. Групповая работа на принци-	Словесные (рассказ, диалог, информационно-сообщающий,	Компьютерные программные средства.	Опрос. Практическая ра-

	жений. Настройка меню. Практическая работа.		пах дифференциации. Технология коллективного взаимообучения	объяснение). Наглядно-иллюстративные (показ, демонстрация). Практические.	Проектор.	бота. Конкурс
35.	Знакомство с интерфейсом Kodu Game. Объекты, события, свойства.	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.
36.	Разработка и реализация игры. 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.

IX. 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.

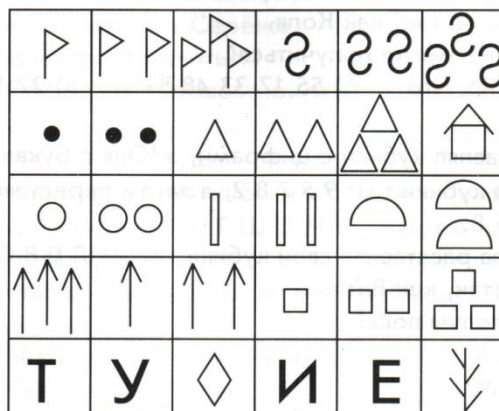
Информатика в школе. Приложение к журналу «Информатика и образование». №6-2005
Логические задачи как форма контроля знаний. – М.:Образование и Информатика, 2005.

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.

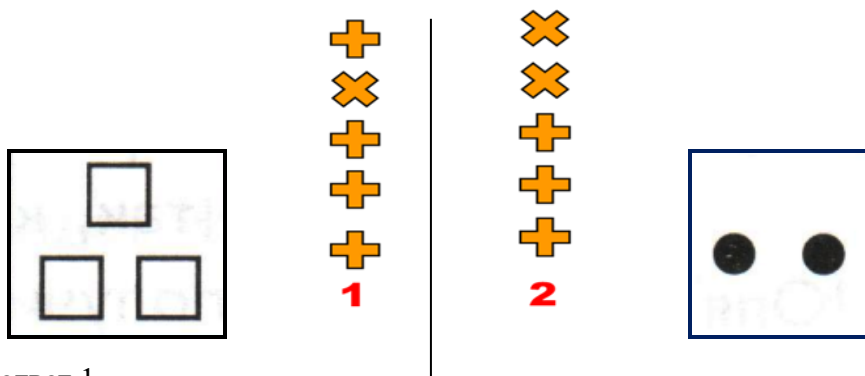
Интерфейс программы. Работа с документом.

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**. Заккрыть 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. Заккрыть 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.