

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Ставропольского края
Управление образования администрации Георгиевского городского округа
МБОУ СОШ №20 станицы Подгорной

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № _____
« ____ » _____ 20 ____ г.

Утверждено приказом № _____
Директор школы
« ____ » _____ 20 ____ г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование Scratch. Работа с текстовым процессом Libre Office. Org Write»

срок реализации 1 год

Автор-составитель:

Сушкова Наталья Александровна

Цель и задачи

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; создание условий для формирования информационной и функциональной компетентности, творческих способностей, развитие алгоритмического мышления обучающихся посредством изучения средств программирования Scratch, формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики. Учитывая широкое социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Задачи:

образовательные:

станция Подгорная
2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch, а также умению работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий.

Направленность: технологическая, научно-техническая.

Актуальность программы

Сегодня компьютер воспринимается учащимися как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей. Занимательное программирование в среде Scratch – один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования.

Отличительные особенности программы

При разработке дополнительной общеразвивающей программы «Первые шаги в 3 программировании» изучались аналогичные программы, такие как «Мастерская Scratch-программирования» Морозовой Т.С., г. Курган, 2019; «Среда программирования Scratch» Зуева Л.Н., г. Иркутск, 2017; «Увлекательный Scratch» Иванов А.В., с. Юкаменское, 2019.

В результате определились следующие отличительные особенности программы «Scratch программирование (стартовый уровень)»:

- ✓ возрастной адресат программы, ее содержание адаптировано для детей 12–13 летнего возраста;
- ✓ программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации при решении практических и жизненных задач;
- ✓ программа основана на использовании среды Scratch при обучении детей, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задач

Цель и задачи

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; создание условий для формирования информационной и функциональной компетентности, творческих способностей, развитие алгоритмического мышления обучающихся посредством изучения среды программирования Scratch, формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Задачи:

обучающие:

- ✓ сформировать представление об алгоритмических конструкциях, используемых в

языках программирования;

- ✓ научить создавать программы из блоков программной среды Scratch;
- ✓ привить навыки информационного моделирования в программной среде Scratch;

развивающие:

✓ развить представление об алгоритмических конструкциях, образного, алгоритмического и системного мышления, творческого подхода к решению задач в среде программирования Scratch;

✓ сформировать исследовательский подход к решению задачи; воспитывающие:

✓ воспитать интерес к программированию, стремлению использовать полученные навыки для создания образовательных проектов, применимых в разных предметных областях;

✓ создать условия для реализации коммуникаций при коллективном проектировании в команде сверстников.

Адресат программы

Программа рассчитана на учащихся 5 классов – 12-13 лет и предполагает, что учащиеся владеют навыками работы с клавиатурой, мышью, приемами работы с графическими изображениями, умеют сохранять работы, знают логическую структуру диска, программа не требует первоначальных знаний в области программирования

Объем программы. Срок освоения

Программа реализуется 1 год. (68 часов). Численный состав групп – постоянный 7-8 человек

Форма обучения: очная, возможны дистанционные занятия.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия проводятся в группах учащихся одного возраста, являющихся основным составом объединения, а также индивидуально. Состав группы – постоянный. Система работы включает в себя теоретические и практические занятия, ориентирована на большой объем практических творческих работ с использованием компьютера. Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Режим занятий

Основная форма организации образовательного процесса дополнительного образования – учебное занятие. В период каникул занятия проходят по специальному расписанию с переменным составом. Для учебных занятий используются специально предусмотренные расписанием дня часы во второй половине дня.

Занятия проводятся: 1 раз в неделю 2 часа, 68 часов в год.

Общая характеристика учебного предмета

Программа по предмету «Информатика» предназначена для изучения курса информатики учащимися основной школы.

Она включает в себя два блока:

Программирование в Scratch

Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Технологии, используемые в образовательном процессе:

Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.

Технологии компьютерных практикумов.

Игровые технологии.

Тестовые технологии.

Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.

Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.

Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.

Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

Информационно-коммуникационные технологии.

Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

Отличительные особенности программы

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5 классе 68 часов. Рабочая программа рассчитана на 34 учебных недели, 2 часа в неделю, общее количество часов — 68. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

II. Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

1. Гражданского воспитания, которое включает:

формирование активной гражданской позиции, гражданской ответственности,

основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества;

развитие культуры межнационального общения;

формирование приверженности идеям интернационализма, дружбы, равенства, взаимопомощи народов;

воспитание уважительного отношения к национальному достоинству людей, их чувствам, религиозным убеждениям;

развитие правовой и политической культуры детей, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно значимой деятельности;

развитие в детской среде ответственности, принципов коллективизма и социальной солидарности;

формирование стабильной системы нравственных и смысловых установок личности, позволяющих противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, коррупции, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам и другим негативным социальным явлениям;

разработку и реализацию программ воспитания, способствующих правовой, социальной и культурной адаптации детей, в том числе детей из семей мигрантов.

2. Патриотического воспитания, которое предусматривает:

формирование российской гражданской идентичности;

формирование патриотизма, чувства гордости за свою Родину, готовности к защите интересов Отечества, ответственности за будущее России на основе развития программ патриотического воспитания детей, в том числе военно-патриотического воспитания;

формирование умения ориентироваться в современных общественно-политических процессах, происходящих в России и мире, а также осознанную выработку собственной позиции по отношению к ним на основе знания и осмысления истории, духовных ценностей и достижений нашей страны;

развитие уважения к таким символам государства, как герб, флаг, гимн Российской Федерации, к историческим символам и памятникам Отечества;

развитие поисковой и краеведческой деятельности, детского познавательного туризма.

3. Духовно-нравственного воспитания, которое осуществляется за счет:

развития у детей нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия и дружелюбия);

формирования выраженной в поведении нравственной позиции, в том числе способности к сознательному выбору добра;

развития сопереживания и формирования позитивного отношения к людям, в том числе к лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам;

содействия формированию у детей позитивных жизненных ориентиров и планов;

оказания помощи детям в выработке моделей поведения в различных трудных жизненных ситуациях, в том числе проблемных, стрессовых и конфликтных.

4. Эстетического воспитания, которое предполагает:

приобщение к уникальному российскому культурному наследию, в том числе литературному, музыкальному, художественному, театральному и кинематографическому;

создание равных для всех детей возможностей доступа к культурным ценностям;

воспитание уважения к культуре, языкам, традициям и обычаям народов, проживающих в Российской Федерации;

приобщение к классическим и современным высокохудожественным отечественным и мировым произведениям искусства и литературы;

популяризация российских культурных, нравственных и семейных ценностей;

сохранение, поддержки и развитие этнических культурных традиций и народного творчества.

5. Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия, которое включает:

формирование ответственного отношения к своему здоровью и потребности в здоровом образе жизни;

формирование системы мотивации к активному и здоровому образу жизни, занятиям физической культурой и спортом, развитие культуры здорового питания;

развитие культуры безопасной жизнедеятельности, профилактику наркотической и алкогольной зависимости, табакокурения и других вредных привычек;

6. Трудового воспитания, которое реализуется посредством:

воспитания уважения к труду и людям труда, трудовым достижениям;

формирования умений и навыков самообслуживания, потребности трудиться, добросовестного, ответственного и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, включая обучение и выполнение домашних обязанностей;

развития навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;

содействия профессиональному самоопределению, приобщения к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

7. Экологического воспитания, которое включает:

развитие экологической культуры, бережного отношения к родной земле, природным богатствам России и мира;

воспитание чувства ответственности за состояние природных ресурсов, умений и навыков разумного природопользования, нетерпимого отношения к действиям, приносящим вред экологии.

8. Популяризацией научного познания, которая подразумевает:

содействие повышению привлекательности науки для подрастающего поколения, поддержку научно-технического творчества детей;

создание условий для получения детьми достоверной информации о передовых достижениях и открытиях мировой и отечественной науки, повышения заинтересованности подрастающего поколения в научных познаниях об устройстве мира и общества.

В том числе:

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты изучения курса «Юный информатик»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты изучения курса «Юный информатик»:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование представлений о том, что значит «программировать» на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;

- знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;

- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;

- формирование умения формализации и структурирования информации;

- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

III. Содержание программы

Программирование в Scratch (34 часа)

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer (32 часа)

Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа с Google-docs.

Повторение изученного (2 час)

Оценка эффективности реализации программы.

Оценивание успешности деятельности учащихся в рамках данной программы решается в двух аспектах: качественном и количественном. Качественный аспект содержит в себе анализ динамики повышения качества исполнения произведений. Количественный аспект определяется участием учащихся в мероприятиях и конкурсах.

Подведение итогов реализации программы осуществляться в форме защиты итогового проекта.

При выведении итоговой (переводной) оценки учитывается следующее:

- успешность годовой работы учащегося;
- оценка на итоговом занятии;
- творческие достижения (участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня) учащегося в течение учебного года.

Контрольные задания.

Обязательным элементом программы являются аттестационные мероприятия, проходящие в форме защиты созданного проекта. Они позволяют объективно оценить успешность образовательного процесса и обеспечить надлежащий контроль за его качеством. Необходимость продемонстрировать определенный результат своих знаний и умений является для учащегося хорошим стимулом в работе и имеет выраженный воспитательный и образовательный эффект. Для аттестации учащихся создаются фонды оценочных средств, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки.

Форма аттестации.

На протяжении всего периода реализации дополнительной общеразвивающей Программы «Scratch программирование (стартовый уровень)» ведется педагогический

мониторинг, целью которого является определение уровня освоения учащимися знаний, умений и навыков в полном объеме. Основная задача мониторинга – непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса. Выясняются следующие вопросы: достигнута ли 8 цель образовательного процесса, существует ли положительная динамика в развитии учащегося по сравнению с результатами предыдущих диагностических исследований, существуют ли предпосылки для совершенствования работы педагога и коррекции программы.

В зависимости от этапа освоения программы используются измерительные материалы, направленные на выявление знаний, умений и навыков, учащихся по результатам освоения разделов программы.

Проводится текущий, промежуточный и итоговый контроль:

- **текущий контроль** осуществляется периодически, по мере прохождения новой темы и имеет целью систематизацию знаний учащихся и определяет степень усвоения учащимися учебного материала, а также готовность к восприятию нового материала.

Проводится в форме практических работ, проектных заданий.

- **промежуточный контроль** определяет степень усвоения учащимися учебного материала, результативности обучения.

Проводится в форме проектных заданий;

- **итоговый контроль** проводится по окончании общеразвивающей программы. Он направлен на проверку конкретных результатов обучения, выявления степени усвоения учащимися системы знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения программы, ориентирован на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.

Формы контроля: итоговый проект, защита итогового проекта.

Рабочая программа «Юный информатик» разработана с учетом рабочей программы воспитания, что конкретизируется в планируемых результатах.

IV. Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практическое занятие	
1	Модуль 1. Программирование в Scratch	34	4	30	проект, создание рисунка, практическое занятие
2	Модуль 2. Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer.	32	4	26	проект, создание рисунка, практическое занятие
3	Повторение	2		2	проект

V. Календарно-учебный график

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Форма занятий	Место проведения	Форма контроля	группа 1		группа 2	
						Дата	Время	Дата	Время
1.	Модуль 1. Программирование в Scratch Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство со средой программирования Scratch	1	ознакомление, лекция	кабинет 206	конспект				
2.	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	1	практическое занятие	кабинет 206	рисунок разноцветных луж и облаков для прогулки кота				
3.	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.	1	теория	кабинет 206					
4.	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.	1	практическое занятие	кабинет 206	Запись алгоритма				
5.	Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.	1	теоретическое занятие	кабинет 206	Рисование линий исполнителем Scratch.				
6.	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.	1	практическое занятие	кабинет 206	Рисование линий исполнителем Scratch				
7.	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии	1	практическое занятие	кабинет 206	Сохранение готовых программ для дальнейшего использования.				

8.	Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание картинки из квадратов.				
9.	Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Использование операции цикла в цикле для решения учебных задач.	1	теоретическое занятие	кабинет 206	Использование циклов «повторить _» Нарисованные квадраты, как показано на рисунке, конструкция цикл в цикле.				
10.	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мой необычный дом.				
11.	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	1	практическое занятие	кабинет 206					
12.	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	1	практическое занятие	кабинет 206					
13.	Одинаковые программы для нескольких исполнителей.	1	практическое занятие	кабинет 206					
14.	Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями Дублирование исполнителей. Синхронное выполнение скриптов.	1	практическое занятие	кабинет 206					
15.	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект «Смена времени суток».				
16.	Два исполнителя со своими программами. Координаты в Scratch.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект «Часы с кукушкой».				

17.	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.	1	практическое занятие	кабинет 206					
18.	Цикл с условием.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект «Шарики в лабиринте»				
19.	Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет	1	практическое занятие	кабинет 206					
20.	Оператор случайных чисел.	1	практическое занятие	кабинет 206					
21.	Перемещение исполнителей между слоями.	1	практическое занятие	кабинет 206					
22.	Действия исполнителей в разных слоях.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект «Дорога».				
23.	Взаимодействие исполнителей.	1	практическое занятие	кабинет 206					
24.	Последовательное выполнение команд исполнителями.	1	практическое занятие	кабинет 206					
25.	Программирование клавиш.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект «Лабиринт»				
26.	Управление событиями.	1	практическое занятие	кабинет 206					
27.	Координатная плоскость. Геометрические фигуры. Рисование геометрических фигур на координатной плоскости. Последовательное выполнение команд одним исполнителем.	1	практическое занятие	кабинет 206	Исследование времени выполнения программ.				
28.	Координатная плоскость. Переменные.	1	практическое занятие	кабинет 206	Блок «Переменные»				
29.	Создание списков.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-проект Викторина».				
30.	Использование подпрограмм.	1	практическое занятие	кабинет 206					

31.	Сообщество Scratch.	1	практическое занятие	кабинет 206	Scratch 2.0. Регистрация на сайте. Личный кабинет. Публикация проектов				
32.	Отладка программ с ошибками	1	практическое занятие	кабинет 206					
33.	Создание итогового проекта scratch	1	практическое занятие	кабинет 206	Итоговый проект.				
34.	Защита итогового проекта scratch	1	практическое занятие	кабинет 206	Итоговый проект.				
35.	Модуль 2. Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer. Знакомство с офисным пакетом LibreOffice	1	теоретическое занятие	кабинет 206					
36.	Сложное форматирование. Межстрочный интервал, выравнивание, отступ, поля. Вставка специальных символов.	1	теоретическое занятие	кабинет 206	Создание таинственного документа.				
37.	Использование списков.	1	практическое занятие	кабинет 206	Проект				
38.	Колонтитулы. Верхний и нижний колонтитулы. Форматирование колонтитулов. Прозрачность. Нумерация страниц.	1	практическое занятие	кабинет 206	Мини-Европа.				
39.	Изображения в текстовых документах.	1	практическое занятие	кабинет 206	Продолжение работы над проектом Мини-Европа.				
40.	Графика в текстовых документах.	1	практическое занятие	кабинет 206	Завершение работы над проектом Мини-Европа				
41.	Практическая работа	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание буклета программы школьного вечера				
42.	Практическая работа.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание пригласительных билетов на школьный вечер.				

43.	Создание таблиц.	1	практическое занятие	кабинет 206					
44.	Работа с таблицами.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание таблицы графика дежурств в классе.				
45.	Печать документа.	1	практическое занятие	кабинет 206					
46.	Практическая работа. Создание сложных таблиц.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание таблицы Расписание уроков.				
47.	Практическая работа. Создание сложных таблиц.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создай свою визитку.				
48.	Знакомство с Google-docs.	1	теоретическое занятие	кабинет 206					
49.	Начало работы с Google-docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание папки нашего класса. Начало.				
50.	Работа с текстом в Google-docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Где я ошибся?				
51.	Работа с текстом в Google-docs	1	практическое занятие	кабинет 206	Продолжение.				
52.	Работа с изображениями.	1	практическое занятие	кабинет 206	Продолжение.				
53.	Работа со списками.	1	практическое занятие	кабинет 206	Продолжение.				
54.	Работа с таблицами.	1	практическое занятие	кабинет 206					
55.	Работа с диаграммами.	1	практическое занятие	кабинет 206	Как я учусь? (создание диаграмм)				
56.	Работа с рисунками. Графический редактор внутри Google Docs. Линии, фигуры, текстовые поля. Инструмент Word Art.	1	практическое занятие	кабинет 206	украсить текст				
57.	Работа с формулами.	1	практическое занятие	кабинет 206	Задачи для друга.				

58.	Настройка стилей в Google – docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Создание своих стилей.				
59.	История изменений в Google – docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Возврат к нужной версии документа.				
60.	Полезные сервисы в Google – docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Таинственный текст.				
61.	Настройки доступа в Google – docs.	1	практическое занятие	кабинет 206					
62.	Совместная работа над документом.	1	практическое занятие	кабинет 206	Интеграция с Google Keep. Веб-буфер обмена.				
63.	Горячие клавиши.	1	теоретическое занятие	кабинет 206					
64.	Плагины для Google – docs.	1	практическое занятие	кабинет 206					
65.	Галерея шаблонов в Google – Docs.	1	практическое занятие	кабинет 206	Шаблон-реферат				
66.	Публикация документов.	1	практическое занятие	кабинет 206	Окончательное оформление папки класса.				
67.	Повторение изученного на курсе	1	практическое занятие	кабинет 206	проект				
68.	Повторение изученного на курсе	1	практическое занятие	кабинет 206	проект				

VI. Условия реализации программы

Учебно-методическое и организационное обеспечение

Большинство заданий Программы выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Доступ в Интернет желателен, но не обязателен.

Основные требования к предварительному уровню подготовки – нет.

Материально-технические условия реализации Программы

Для обучения по Программе «Создание презентаций» необходима аудитория, оснащенная мультимедийными средствами (компьютер с программным обеспечением, интерактивная доска, проектор) и 10-15 персональных компьютеров.

VII. Список литературы

1. Вордерман К, Вудкок Д, Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python. – М.: МИФ, 2017. – 224 с.: ил.
2. Голиков Д.И. «42 проекта на Scratch3 для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2019.
3. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
4. Голиков Д.И. Scratch3 для учителей и родителей. «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
5. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.: ил.
6. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ, 2014 г. Режим доступа: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-epropedevtikaprogrammirovaniya-so-scratch>
7. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Санкт Петербург.: Питер, 2016. – 128 с.: ил.
8. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.

Электронные ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> – Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> – Учитесь со Scratch.