

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

РАССМОТРЕНО  
Методическим советом  
МБУДО «СЮТ»  
Протокол № 12 от 28.04. 2023

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУДО «СЮТ»

Т.И. Черногор

Приказ от 04.05. 2023 № 54



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИНФОЗНАЙКА»**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Возраст детей: 7-10 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

Абельдинова Айгуль Серекжановна,  
педагог дополнительного образования

Норильск  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» имеет **техническую направленность** и разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами: Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р); Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Гигиеническими нормативными требованиями, обеспечения безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания СанПин 1.2.3685-21; Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СанПин 2.4.3648-20.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в условиях информационного общества ценность знаний, связанных с компьютерными технологиями, возросла во много раз, число лиц, владеющих компьютерными технологиями, постоянно увеличивается. Трудоустройство по многим профессиям стало предполагать обязательное владение компьютером. Все это означает высокую значимость знаний такого рода для общества и для будущего специалиста. Данная программы разработана на основе социального заказа учащихся и родителей.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность и эффективно использовать новые технологии. Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей изучения информатики младшими школьниками является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления – операционного. Современные профессии становятся все более интеллектуальными, требующими развитого операционного мышления. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда.

**Отличительная особенность программы.** Занятия по программе, их непохожесть на школьные уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества. Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера, на работу с онлайн тренажерами и платформами, что выгодно отличает программу «Инфознайка» от уже существующих.

**Новизна.** Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

**Адресат программы:** обучающиеся в возрасте 7-10 лет.

Формирование контингента учебных групп происходит без специального отбора и осуществляется на основе свободного выбора детьми и их родителями (законными представителями).

**Сроки реализации программы:** срок освоения 2 года.

**Объем программы** – 144 часа

Первый год обучения - 72 часа.

Второй год обучения – 72 часа.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий** - занятия 1 раз в неделю по 2 академических часа. Для учащихся 7 лет академический час с сентября по декабрь составляет 35 минут, с января по май 40 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности организации образовательного процесса** - программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Количество детей в группе – 10 человек.

**Цель программы** - овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Задачи программы:**

**Личностные:**

- сформировать положительную мотивацию, познавательный интерес к изучению информатики и работе на компьютере;
- развить творческие способности и получить навыки сотрудничества в разных ситуациях.

**Метапредметные:**

- сформировать конструкторские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- сформировать операционный стиль мышления и получить опыт выполнения творческих проектов.

**Предметные:**

**Первого года обучения**

- познакомиться с правилами техники безопасности при работе с компьютером;
- научить настраивать внешний вид рабочего стола и создавать папки для хранения информации, а также своих практических работ;
- показать и научить работать с клавиатурой и мышью;
- получить представление об основных способах редактирования и формирования текстовой информации в мультимедийной презентации Power Point;
- познакомить с возможностями Power Point для создания графических объектов из автофигур;
- развить технические навыки работы с объектами, надписями и картинками в Power Point;

- изучить принцип создания анимационной истории средствами Power Point;
- закрепить правила работы в сети интернет и научить пользоваться информацией, представленной на различных Интернет-сервисах.

### ***Второго года обучения***

- закрепить и выработать устойчивую потребность соблюдать правилами техники безопасности при работе с компьютером;
- закрепить навыки работы с внешним видом рабочего стола и показать дополнительные возможности компьютера;
- закрепить навыки работы с клавиатурой и мышью;
- изучить основные приемы работы с программой Publisher и выработать навык разработки буклетов и бюллетеней.
- дать представление о базовых принципах работы графического редактора Paint и научить применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков.
- закрепить правила работы в сети интернет и научить пользоваться информацией, представленной на различных Интернет-сервисах.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**  
**УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы кон-троля
		Всего	Теория	Прак-тика	
	<b>Вводное занятие. Техника безопасности</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	Дидактиче-ская игра
<b>I</b>	<b>Компьютерная грамотность</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	
1.1	Рабочий стол и его настройка	2	0	2	
1.2	Работа мышью, контекстное меню	2	1	1	
1.3	Клавиатура	4	1	3	
1.4	Вставка текста в мультимедийную презентацию	8	2	6	
1.5	Цветовое оформление слайдов	2	1	1	
1.6	Вставка надписей, рисунков и объектов SmartArt	4	1	3	
1.7	Форматирование объектов	2	1	1	
1.8	Использование эффектов анимации	2	1	1	
1.9	Настройка переходов и смены слайдов	2	1	1	
1.10	Обобщение и закрепление знаний по разделу «Компьютерная грамотность»	2	1	1	Практическая работа
<b>II</b>	<b>Работа с автофигурами в редакторе Power Point</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	
2.1	Графические изображения из автофигур	10	4	6	
2.2	Заливка, контур фигур, добавление эффектов	2	1	1	
2.3	Создание мультипликационной истории	6	2	4	
2.4	Вставка текста в автофигуры	4	2	3	
2.5	Обобщение и закрепление знаний по разделу «Работа с автофигурами в редакторе Power Point»	2	1	1	Тестирование, практическая работа
<b>III</b>	<b>Работа в сети Интернет</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
3.1	Правила безопасности и этика в сети Интернет	6	4	2	
3.2	Поиск информации в сети	2	1	1	
3.3	Обобщение и закрепление знаний по разделу «Работа в сети Интернет»	2	1	1	Тестирование, практическая работа
<b>VI</b>	<b>Общий раздел, промежуточная аттестация</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	Тестирование, практическая работа
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>27</b>	<b>45</b>	

# **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

## **Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).**

**Теория.** Правила техники безопасности при работе с компьютером, правила пожарной безопасности и правила поведения в кабинете, основные компоненты персонального компьютера и их назначение.

**Практика.** Дидактическая игра «Собери компьютер».

## **Раздел I. Компьютерная грамотность – 30 часов**

### **Тема 1.1 Рабочий стол и его настройка (2 часа).**

**Теория.** Рабочий стол, файлы и ярлыки, папки и их создание, обои рабочего стола, параметры экрана, персонализация, панель задач и ее назначение.

**Практическая работа.** Работа с внешним видом рабочего стола, создание папки для хранения своих работ и проектов.

### **Тема 1.2 Работа мышью, контекстное меню (2 часа).**

**Теория.** Устройство ввода информации – компьютерная мышь, виды компьютерных мышек, курсор, щелчок, двойной щелчок, перетаскивание объектов, команды контекстного меню.

**Практическая работа.** Тренажер мыши «Поймай меня» (Mysh.exe), тренажер мыши «Хвост» (Hvost.exe), тренажер от NK Navoloky для отработки одинарного и двойного щелчка левой кнопкой мыши.

### **Тема 1.3. Клавиатура (4 часа).**

**Теория.** Инструмент для ввода текстовой информации – клавиатура, история компьютерной клавиатуры, алфавитно-цифровые клавиши, функциональные клавиши, управляющие клавиши, клавиши управления курсором, цифровые клавиши, клавиатурные эквиваленты, специальные символы, переключение клавиатуры с режима латинских букв на режим ввода русских букв и наоборот, строчные и прописные буквы.

**Практическая работа.** Клавиатурный он-лайн тренажер <https://stamina-online.com/ru>, тренажер <https://romanpro.ru/typing-tutor/>, игра «Падающие буквы».

### **Тема 1.4. Вставка текста в мультимедийную презентацию (8 часов).**

**Теория.** Добавление и форматирование текста в программе Power Point, выбор нового шрифта для текста, размер шрифта, читабельность шрифтов, шрифты, которые сочетаются между собой, красная строка, выравнивание текста, стили текста, межстрочный интервал, маркированный и нумерованный список, выделение текста, изменение цвета текста, добавление гиперссылок, копирование и перемещение текстовых фрагментов.

**Практическая работа.** Самостоятельная практическая работа «Моя любимая песня», «Легенды Севера», деловая игра «Сила слова», игра «Падающие слова» (<https://romanpro.ru/typing-tutor/>).

### **Тема 1.5. Цветовое оформление слайдов (2 часа).**

**Теория.** Шаблоны цветового оформления слайдов, хорошее сочетание цветов, соблюдение контрастности текста и тона, использование современных шрифтов, изменение фона слайда.

**Практическая работа.** Работа на платформах:

- flatuicolorpicker.com – цветовые палитры, цветовые инструменты;
- Adobe Kuler – разложение картинки на цвета;
- UX микрокопии;
- Colorzilla – определение кода выделенных цветов.

### **Тема 1.6. Вставка надписей, рисунков и объектов SmartArt (4 часа).**

**Теория.** Объекты Power Point, вставка рисунков и картинок из коллекции, вставка локального рисунка от Интернета, режимы «Связать с файлом» и «Вставить и связать», команды «Переместить вперед» и «Переместить назад», группировка объектов и их выравнивание, коллекция текстовых стилей Word Art, внедренные объекты, обводка текста, обтекание картинки текстом, преобразование списка в SmartArt, изменение цвета объекта SmartArt, добавление фигур в SmartArt, изменение направления объекта SmartArt, перемещение текста в фигурах SmartArt, что такое проект, цель и задачи проекта, основные этапы создания проекта, постановка и формулирование проблемы, поиск и выделение необходимой для проекта информации

**Практическая работа.** Скачивание бесплатных иконок с ресурса Thenounproject.com, мини-проект «Моя семья».

### **Тема 1.7. Форматирование объектов (2 часа).**

**Теория.** Изменение размеров внедренных объектов, поворот, отражение по горизонтали и вертикали, пропорциональное уменьшение или увеличение объекта, группировка и разгруппировка.

**Практическая работа.** Дидактическая игра «Кто же я?», практическая работа «Мозайка, современные узоры».

### **Тема 1.8. Использование эффектов анимации (2 часа).**

**Теория.** Анимирование текста, рисунков, фигур, таблиц, графических элементов SmartArt, появление, исчезновение и перемещение объектов, изменение размера и цвета объектов, управление анимацией и эффектами, длительность и задержка анимации, добавление дополнительных эффектов к анимации, изменение порядка воспроизведения анимации, добавление анимации к сгруппированным объектам.

**Практическая работа.** Мини-проект «Анимированная открытка к празднику».

### **Тема 1.9. Настройка переходов и смены слайдов (2 часа).**

**Теория.** Добавление переходов между слайдами, настройка скорости перехода, кнопка "Применить для всех", изменение параметров эффектов для перехода, указание времени для перехода к следующему слайду, настройка звука для воспроизведения во время перехода.

**Практическая работа.** Деловая игра «Деловой журнал».

### **Тема 1.10. Обобщение и закрепление знаний по разделу «Компьютерная грамотность» (2 часа)**

**Теория.** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний.

**Практическая работа.** Мини-проект «Рекламный ролик».

## **Раздел II. Работа с автофигурами в редакторе Power Point (24 часа).**

### **Тема 2.1 Графические изображения из автофигур (10 часов).**

**Теория.** Автофигуры в Power Point, добавление автофигур на слайд, «Стили фигур», изменение размеров с помощью управляющих точек на границах, вращение, объединение и комбинирование автофигур

**Практическая работа.** Проекты «Впечатляющие приложения» и «Город будущего». ([http://www.lessons-tva.info/edu/e-inf2/m1t1\\_5.html](http://www.lessons-tva.info/edu/e-inf2/m1t1_5.html))

### **Тема 2.2 Заливка, контур фигур, добавление эффектов (2 часа).**

**Теория.** Редактирование заливки и контура фигур, пункт контекстного меню «Начать изменение узлов».

**Практическая работа.** Самостоятельная практическая работа «Школа будущего».

### **Тема 2.3 Создание мультипликационной истории (6 часов).**

**Теория.** Принцип создания анимационной истории средствами Power Point, копирование слайдов и вставка с сохранением исходного форматирования, изменение фона слайда на градиент, настройка скорости смены слайдов для создания иллюзии движения объектов.

**Практическая работа.** Проект «Мой мультфильм».

### **Тема 2.4 Вставка текста в автофигуры (4 часа).**

**Теория.** Вставка текста в автофигуру, выравнивание текста, форматирование надписи, изменение направления текста, изменение стиля.

**Практическая работа.** Создание мультипликационной истории «Однажды летом».

### **Тема 5. Обобщение и закрепление знаний по разделу «Работа с автофигурами в редакторе Power Point» (2 часа).**

**Теория.** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний.

**Практическая работа.** Мини-проект «Мультиплитатор».

### **Раздел III. Работа в сети Интернет – 10 часов**

#### **Тема 3.1 Правила безопасности и этика в сети Интернет (6 часов).**

**Теория.** Глобальная сеть Интернет, этические нормы при общении в сети Интернет, информационная культура, правовые нормы деятельности человека в информационной среде, беседа на тему "Когда я слышу слово "правило", первое, что мне приходит в голову - это ...", вирусы и антивирусные программы, правила составления надежного пароля при регистрации на сайте, электронная почта и облачные хранилища.

**Практическая работа.** Презентация «Мой социальный словарь», создание электронного ящика на Mail.ru, общение посредством электронных писем, сохранение информации в облако.

#### **Тема 3.2 Поиск информации в сети (2 часа).**

**Теория.** Поисковые системы и их виды, поиск по ключевым словам, язык запросов поисковой системы, популярные поисковые системы и их особенности.

**Практическая работа.** Поиск в Интернете информации для творческой разработки «Моя будущая профессия», скачивание фотографий, анимационных картинок, музыкального сопровождения.

#### **Тема 3.3 Обобщение и закрепление знаний по разделу (2 часа).**

**Теория** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний, текущий контроль.

**Практическая работа.** Творческая разработка «Моя будущая профессия».

### **Раздел VI. Общий раздел, промежуточная аттестация – 6 часов.**

Повторение и обобщение знаний. Проведение промежуточной аттестации за 1 и 2 полугодие. Контроль знаний и умений учащихся.

Воспитательные мероприятия.

Итоговое заключительное занятие. Подведение итогов работы за год.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

### **Личностные:**

- сформирована положительная мотивация, познавательный интерес к изучению информатики и работе на компьютере;
- развиты творческие способности и получены навыки сотрудничества в разных ситуациях.

### **Метапредметные:**

- сформированы конструкторские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- сформирован операционный стиль мышления и получен опыт выполнения творческих проектов.

***Предметные:***

- освоены правила техники безопасности при работе с компьютером;
- учащиеся умеют настраивать внешний вид рабочего стола и создавать папки для хранения информации, а также своих практических работ;
- закреплены навыки работы с клавиатурой и мышью;
- получено представление об основных способах редактирования и форматирования текстовой информации в мультимедийной презентации Power Point;
- учащиеся ознакомлены с возможностями Power Point для создания графических объектов из автофигур;
- развиты технические навыки работы с объектами, надписями и картинками в Power Point;
- изучен принцип создания анимационной истории средствами Power Point;
- закреплены правила работы в сети интернет, навыки работы с информацией, представленной на различных Интернет-сервисах.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Тео-рия	Прак-тика	
	<b>Вводное занятие. Техника безопасности</b>	2	2	0	Компьютерный тест
<b>I</b>	<b>Компьютерная грамотность</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	
1.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире	4	1	3	
1.2	Компьютерные помощники вместо мыши	4	1	3	
1.3	Клавиатура – инструмент писателя	4	1	3	
<b>II</b>	<b>Знакомство и работа с программой Microsoft Publisher.</b>	<b>30</b>	<b>13,5</b>	<b>16,5</b>	
2.1	Средства массовой информации как зеркало нашей жизни	2	1	1	
2.2	Среда и назначение приложения Microsoft Publisher	2	1	1	
2.3	Запуск программы Microsoft Publisher. Знакомство с интерфейсом программы Microsoft Publisher	2	1	1	
2.4	Знакомство с публикациями, бланками и буклетами	2	1	1	
2.5	Выбор макета буклета, цветовых и шрифтовых схем	2	1	1	
2.6	Цветовые и шрифтовые схемы	2	1	1	
2.7	Макетирование страниц	2	1	1	
2.8	Создание публикации. Обработка объектов в Microsoft Publisher	2	1	1	
2.9	Стили оформления	2	1	1	
2.10.	Работа с иллюстрациями. Тематическая открытка	2	1	1	
2.11	Совместное размещение текста и графики	2	1	1	
2.12	Специальные приемы обработки объектов в Microsoft Publisher	2	1	1	
2.13	Создание информационного проекта «Моделирование календаря»	2	1	1	
2.14	Обобщение и закрепление знаний по разделу «Знакомство и работа с программой Microsoft Publisher»	4	0,5	3,50	
<b>III</b>	<b>«Цифровой художник» (Графический редактор Paint»)</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	

3.1	Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	
3.2	Редактирование рисунков	2	0,5	1,5	
3.3	Текст и графика	4	1	3	
3.4	Мои первые цифровые картины	4	1	3	
3.5	Обобщение и закрепление знаний по разделу	2	0	2	Практическая работа
<b>VI</b>	<b>Работа в сети Интернет</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
4.1	Компьютерные сети	2	1	1	
4.2	Поиск информации в сети Интернет	2	1	1	
4.3	Интернет-сервисы для обучения	2	1	1	
4.4	Обобщение и закрепление знаний по разделу «Цифровой художник» (Графический редактор Paint»)	2	1	1	Тестирование, практическая работа
<b>V</b>	<b>Общий раздел, промежуточная аттестация</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	Тестирование, практическая работа
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>26,0</b>	<b>46,0</b>	

# **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

## **Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).**

**Теория.** Правила техники безопасности при работе с компьютером, правила пожарной безопасности и правила поведения в кабинете, основные компоненты персонального компьютера и их назначение.

**Практика.** Компьютерный тест «Азбука безопасности».

## **Раздел I. Компьютерная грамотность – 12 часов**

### **Тема 1.1 Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. (4 часа).**

**Теория.** Знакомство с объектами Рабочего стола. Приложения: Часы, Калькулятор, Блокнот, Ножницы. Окно программы. Ползунок. Стрелки прокрутки. Заголовок окна. Границы окна. Диалоговое и контекстное меню. Что скрывается в строке меню. Специальные возможности: Экранная лупа. Экранная клавиатура, Экранный диктор. Настройка.

**Практическая работа.** Отработка навыков работы с объектами Рабочего стола и стандартными приложениями.

### **Тема 1.2 Компьютерные помощники вместо мыши (4 часа).**

**Теория.** Устройство ввода информации: трекбол, тачпад, джойстик, геймпад, компьютерный руль, танцевальная платформа, световой пистолет, тачскрин, световое перо, графический планшет, – компьютерная мышь, виды компьютерных мышек, курсор, щелчок, двойной щелчок, перетаскивание объектов, команды контекстного меню.

**Практическая работа.** Упражнения для планшета (<https://artlab.club/p/1476/>). Тренажер Kern Type (<https://type.method.ac/#>) для отработки навыков.

### **Тема 1.3. Клавиатура – инструмент писателя (4 часа).**

**Теория.** Инструмент для ввода текстовой информации – клавиатура, эргономика клавиатур. Топ лучших клавиатур. Повторение алфавитно-цифровых и служебных клавиш. Горячие клавиши.

**Практическая работа.** Клавиатурный тренажер «Веселые пальчики» Клавиатурный он-лайн тренажер <https://stamina-online.com/ru>, тренажер <https://romanpro.ru/typing-tutor/>, игра «Падающие буквы».

## **Раздел II. Знакомство и работа с программой Microsoft Publisher. Создание информационного буклета, визиток, календарей (28 часов).**

### **Тема 2.1 Средства массовой информации как зеркало жизни человека (2 часа).**

**Теория.** Средства массовой информации (радио, телевидение, интернет)

**Практическая работа.** Просмотр презентаций.

## **Тема 2.2 Среда и назначение приложения Microsoft Publisher (2 часа)**

**Теория.** Издательская система Microsoft Publisher.

**Практическая работа.** Знакомство с назначением дизайнерско-издательского пакета Microsoft Publisher. Его возможности.

## **Тема 2.3 Запуск программы Microsoft Publisher. (2 часа)**

**Теория.** Интерфейс.

**Практическая работа.** Знакомство с алгоритмом запуск программы. Знакомство с интерфейсом программы Microsoft Publisher. Практическое применение цветовых и шрифтовых схем. Создание календаря с помощью Microsoft Publisher.

## **Тема 2.4 Знакомство с публикациями, бланками и буклетами (2 часа).**

**Теория.** Образцы различных видов печатных публикаций-буклет, бланк.

**Практическая работа.** Выполнение упреждений на задания в ситуациях-публикациях, печатная публикация, листовое издание, буклет, бланк, листовка, книжное издание, брошюра.

## **Тема 2.5. Выбор макета буклета, цветовых и шрифтовых схем. (2 часа).**

**Теория.** Макет, буклет, цветовая и шрифтовая схемы.

**Практическая работа.** Выбор макета буклета, замена текста заполнителя, замена рисунка, выбор готовых шаблонов и назначение цветовых схем.

## **Тема 2.6. Цветовые и шрифтовые схемы (2 часа).**

**Теория.** Знакомство со шрифтами схемами их возможности и назначение

**Практическая работа.** Выбор и настройка цветового фона публикаций. Применения для созданий той или иной публикации. Практическое знакомство с операциями с объектами. Работа по добавлению и удалению объектов, порядок их расположения.

## **Тема 2.7. Макетирование страниц (2 часа).**

**Теория.** Знакомство со стилевым оформлением документа, создание оглавлений.

**Практическая работа.** Работа по совместному размещению графики и текста.

## **Тема 2.8. Создание публикаций. Обработка объектов Microsoft Publisher (2 часа).**

**Теория.** Основные объекты

**Практическая работа.** Создание публикаций с помощью стандартных блоков. Знакомство с более высоким уровнем совершенствования публикаций с помощью типографических средств. Создание новой публикации на основе

шаблона. Выполнение практической работы с текстом, графическими объектами в публикации. Добавление на веб-страницу панели ссылок.

### **Тема 2.9 Стили оформления (2 часа).**

**Теория.** Стили оформления.

**Практическая работа.** Знакомство с эффектами форматированием публикаций с помощью стилей оформления. Добавление буквицы, стилей чисел, лигатуры. Практическое знакомство со стилистическими наборами.

### **Тема 2.10 Работа с иллюстрациями. Тематическая открытка (2 часа).**

**Теория.** Знакомство с технологией работы с иллюстрациями. Знакомство с видами тематической открытки.

**Практическая работа.** Выполнение задания по оформлению иллюстраций. Работа по изменению размеров иллюстраций, добавление, перемещение и форматирование рисунков.

### **Тема 2.11 Совместное размещение текста и графики (2 часа).**

**Теория.** Знакомство с технологией создания буклета.

**Практическая работа.** Разработка и создание тематического буклета. Добавление нового текста за два шага. Просмотр коллекции картинок. Редактирование графики и текста- управление обтеканием текста вокруг рисунка.

### **Тема 2.12 Специальные приемы обработки объектов. (2 часа).**

**Теория.** Приемы обработки объектов.

**Практическая работа.** Практическое знакомство со специальными необходимыми для работы в программе MS Publisher приемами обработки объектов, их возможностями.

### **Тема 2.13 Создание информационного проекта «Моделирование календаря» (2 часа).**

**Теория.** Информационный объект, календарь.

**Практическая работа.** Разработка и представление творческих проектов «Создание образной информационной модели в программной среде MS Publisher «Календарь – 2024 год».

### **Тема 2.14 Обобщение и закрепление знаний по разделу «Знакомство и работа с программой Microsoft Publisher» (4 часа).**

**Теория.** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний.

**Практика.** Создание визитки и буклета.

## **Раздел III «Цифровой художник» (Графический редактор Paint) – (16 часов)**

### **Тема 3.1 Знакомство с графическим редактором (2 часа).**

**Теория.** Понятие компьютерной графики. Окно программы и его активация. Панель инструментов и приемы работы с инструментами.

**Практическая работа.** «Собери картинку». Компьютерная игра Pixactly (<https://pixact.ly/>)

### **Тема 3.2 Редактирование рисунков (2 часа).**

**Теория.** Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра. Выбор и изменение палитры. Композиция. Атрибуты и действия с рисунком.

**Практическая работа.** «Пригласительный билет», раскраска (раскрашивание рисунков).

### **Тема 3.3 Текст и графика (2 часа).**

**Теория** Отражение и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжение рисунка. Понятие конструирования. Меню готовых форм-плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

**Практическая работа.** «Орнамент».

### **Тема 3.4 Мои первые цифровые картины (4 часа).**

**Теория.** Основы конструирования сложного изображения. Добавление вставок из файла.

**Практическая работа.** «Визитка», «Открытка».

### **Тема 3.5. Обобщение и закрепление знаний по разделу «Цифровой художник» (Графический редактор Paint) (2 часа).**

**Теория.** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний.

**Практическая работа.** «Мозайка», «Плакат».

## **Раздел IV «Работа в сети Интернет – (8 часов)**

### **Тема 4.1 Компьютерные сети (2 часа).**

**Теория.** Компьютерные сети. Виды компьютерных сетей. Браузер. Безопасная работа в сети Интернет. Сетевой этикет. Вирусы и антивирусные программы.

**Практическая работа.** Просмотр учебного видео «Безопасная работа в Интернет» и последующее обсуждение. Тест «Правила поведения в интернете».

### **Тема 4.2 Поиск информации в сети Интернет (2 часа).**

**Теория.** Запросы в сети Интернет. Поиск и сохранение информации. Адрес в сети интернет.

**Практическая работа.** Просмотр учебного материала «Поиск информации в сети Интернет» и последующее обсуждение. Практикум «Поиск теоретического и визуального материала в Интернет».

### **Тема 4.3 Интернет-сервисы для обучения (2 часа).**

**Теория** Понятие интернет-сервисы. Виды и возможности сервисов для общений-почтовых сервисов, чаты, мессенджеры. Почтовый адрес.

**Практическая работа.** Просмотр учебного материала «Полезные сервисы сети Интернет» и последующее обсуждение. Практикум «Общаемся через интернет-сервисы».

### **Тема 4.4. Обобщение и закрепление знаний по разделу «Работа в сети Интернет» (2 часа).**

**Теория.** Повторение основных понятий, обобщение и закрепление знаний.

**Практическая работа.** «Письмо удаленному другу».

### **Раздел V. Общий раздел, промежуточная аттестация – 6 часов.**

Повторение и обобщение знаний. Проведение промежуточной аттестации за 1 полугодие. Контроль знаний и умений учащихся.

Воспитательные мероприятия.

Итоговое заключительное занятие. Подведение итогов работы за год.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

### ***Личностные:***

- сформирована положительная мотивация, познавательный интерес к изучению информатики и работе на компьютере;
- развиты творческие способности и получены навыки сотрудничества в разных ситуациях.

### ***Метапредметные:***

- сформированы конструкторские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- сформирован операционный стиль мышления и получен опыт выполнения творческих проектов.

### ***Предметные:***

- освоены правила техники безопасности при работе с компьютером;
- учащиеся умеют настраивать внешний вид рабочего стола и создавать папки для хранения информации, а также своих практических работ;
- закреплены навыки работы с клавиатурой и мышью;
- учащиеся ознакомлены с программой Publisher- разработка буклетов и бюллетеней.
- развиты технические навыки работы с изображениями, надписями и картинками в графическом редакторе Paint.
- закреплены правила работы в сети интернет, навыки работы с информацией, представленной на различных Интернет-сервисах

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной аттестации
1 год обучения	01 сентября	31 мая	36	36	72	1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 мин.	Декабрь, май
2 год обучения	01 сентября	31 мая	36	36	72	1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 мин.	Декабрь, май

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

<b>Информатико-технологическое обеспечение</b>	<b>Помещение</b>	Учебный кабинет из расчета 3,5 м <sup>2</sup> на 1 ребенка. Помещение для занятий сухое, легко проветриваемое, хорошо освещённое, без подсобных помещений (не являются необходимыми для реализации программы).
	<b>Оборудование</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Компьютерные столы и подъемно-поворотные стулья для обучающихся, соответствуют росту и возрасту обучающихся из расчета 1 на каждого обучающегося</li> <li>Стол и стул для педагога.</li> <li>Шкаф для хранения.</li> <li>Интерактивная доска с проектором.</li> </ul>
	<b>Оборудование (минимум)</b>	Компьютер IBM PC-совместимый компьютер. Процессор не ниже Pentium IV (рекомендуется Intel Core i5-333 или выше). Оперативная память не меньше 2Гб (рекомендуется 4 Гб или больше). – 10 шт. Монитор
	<b>Технические средства обучения</b>	Ноутбук для демонстрации Проектор, подсоединяемый к ноутбуку Интерактивная доска Цветной принтер
	<b>Программные средства</b>	Операционная система: Windows 10, Пакет Microsoft Office (любая версия),

	<p>Браузеры Opera, GoogleChrome, Internet Explorer. Он-лайн сервисы</p>
<b>Методический и учебный материал</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разработки занятий</li> <li>• Презентации</li> <li>• Видеоуроки</li> <li>• Практические работы</li> <li>• Карточки-задания для самостоятельного выполнения</li> <li>• Примеры готовых работ</li> </ul>
<b>Кадровое обеспечение</b>	Педагог дополнительного образования, стаж работы по направлению деятельности 2 года.

# **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

## **Формы аттестации и текущего контроля**

Промежуточная аттестация и текущий контроль позволяют определить, достигнуты ли учащимися планируемые результаты, освоена ли ими программа.

Промежуточная аттестация и текущий контроль по программе проводятся в соответствии с «Положением о порядке текущего контроля качества прохождения дополнительных общеобразовательных программ, промежуточной аттестации педагогов» МБУДО «СЮТ», утвержденного приказом директора №11 от 26.01.2021 г.

**Текущий контроль** проводится в форме визуального контроля, опроса, самостоятельной/контрольной работы, творческой, проектной и практической работы с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся. Проводя текущий контроль, педагог имеет возможность оценить качество выполняемой работы, аккуратность, точность. В ходе фиксируется уровень практической подготовки учащихся, что дает педагогу возможность внести корректировки, определить кому нужна конкретная помощь в том или ином виде практической работы.

**Промежуточная аттестация** проводится как оценка результатов обучения учащихся за первое и второе полугодие, в течении всего периода обучения по дополнительной общеобразовательной программе. Промежуточная аттестация включает проверку теоретических знаний и практических умений.

По окончании обучения по программе учащимся, успешно закончившим обучение, выдается документ (сертификат), установленного образовательным учреждением образца о том, что учащиеся прошли обучение по программе. В документе указываются список изученных тем, достижения учащегося за период обучения по программе.

**Критериями оценки теоретических знаний** являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

**Критериями уровня владения практическими умениями и навыками** являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся — грамотность исполнения, использование творческих элементов.

## Характеристика оценочных материалов

### Перечень диагностического инструментария для осуществления мониторинга достижения учащимися планируемых результатов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания и показатели	Формы подведения итогов реализации программ Виды контроля	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностика)	Формы фиксации и отслеживания результата
Личностные результаты	Сформирована положительная мотивация, познавательный интерес к изучению информатики и работе на компьютере.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Положительная мотивация (готовность) к проявлению предметных знаний, умений и навыков при выполнении задания;</li> <li>- Знания, лежащие в основе выбора способа осуществления соответствующей деятельности (когнитивная основа деятельности);</li> <li>- Умение, опыт (навык) успешного осуществления необходимых действий на базе имеющихся знаний (поведенческий аспект).</li> </ul>	Анкетирование два раза в год: в сентябре и в мае	Оценка способности к саморазвитию и самообразованию (Андреев В.И.)	Карта личностного роста учащихся
	Развиты творческие способности и получены навыки сотрудничества в разных ситуациях.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;</li> <li>- Способность работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;</li> <li>- Умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение</li> </ul>	В течение учебного года на занятиях, мероприятиях	Ведение индивидуальных карт наблюдения и диагностики результатов каждого учащегося посредством наблюдения за его деятельностью.	Карта личностного роста учащихся

Метапредметные результаты	<p>Сформированы конструкторские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Учащиеся показывают широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, а также имеют навыки создания личного информационного пространства (хранение информации в своей папке, информация рассортирована по темам).</li> </ul>	<p>В течение учебного года на занятиях, мероприятиях.</p>	<p>Творческие задания</p>	<p>Карта личностного роста учащихся</p>
	<p>Сформирован операционный стиль мышления и получен опыт выполнения творческих проектов.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Учащиеся могут поэтапно разработать проектную работу;</li> <li>- Могут представить результаты своей работы и защитить проект.</li> </ul>	<p>Текущий контроль по разделам программы</p>	<p>Тестирование, практическая работа,</p>	<p>Журнал учета работы педагога</p>
Предметные результаты первого года обучения	<p><b>Обучающиеся знают:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основы техники безопасности при работе с компьютерной техникой;</li> <li>– основные способы редактирования и форматирования текстовой информации в мультимедийной презентации Power Point;</li> <li>– возможности Power Point для создания графических объектов из автофигур;</li> <li>– принцип создания анимационной истории средствами Power Point;</li> <li>– правила работы в сети интернет.</li> </ul>	<p><b>5 баллов</b> – учащиеся не испытывают особых трудностей при ответах на теоретические вопросы по разделам программы;</p> <p><b>4 балла</b> - знают ответы, но отвечают при поддержке и наводящих фраз педагога;</p> <p><b>3 балла</b> - нуждаются в постоянной помощи и контроле педагога.</p>	<p>Устные теоретические опросы на разных этапах занятий</p>	<p>Тестирование, опрос</p>	<p>Карта личностного роста учащихся</p>
	<p><b>Обучающиеся умеют:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– настраивать внешний вид рабочего стола и создавать папки для хранения информации, а также своих практических работ;</li> <li>– работать с клавиатурой и мышью;</li> <li>– работать с объектами, надписями и картинками в Power Point;</li> </ul>	<p><b>5 баллов</b> – учащиеся не испытывают особых трудностей при:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– работе с клавиатурой и мышью;</li> <li>– форматировании и редактировании текстов;</li> <li>– создании графических коллажей из автофигур;</li> </ul>	<p>Текущий контроль по разделам программы</p>	<p>Тестирование, практическая работа.</p>	<p>Журнал учета работы педагога</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с информацией, представленной на различных Интернет-сервисах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работе с картинками, надписями, оформлении своих проектов;</li> <li>- использовании интернета для поиска информации;</li> </ul> <p><b>4 балла</b> - знают, как делать, но выполняют при поддержке педагога;</p> <p><b>3 балла</b> - нуждаются в постоянной помощи и контроле педагога.</p>			
Предметные результаты второго года обучения	<p><b>Обучающиеся знают:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы техники безопасности при работе с компьютерной техникой;</li> <li>- основные приемы работы с программой Publisher, разработкой буклетов и бюллетеней.</li> <li>- иметь представление о базовых принципах работы графического редактора Paint;</li> <li>- иметь представление об использовании инструментов программы, возможностях создания и обработки изображений графическом редакторе Paint;</li> <li>- правила работы в сети интернет.</li> </ul> <p><b>Обучающиеся умеют:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настраивать внешний вид рабочего стола и создавать папки для хранения информации, а также своих практических работ;</li> <li>- работать с клавиатурой и мышью;</li> <li>- работать с буклетами и бюллетенями;</li> <li>- работать с объектами, надписями и картинками в Paint;</li> <li>- работать с информацией, представленной на различных Интернет-сервисах.</li> </ul>	<p><b>5 баллов</b> – учащиеся не испытывают особых трудностей при ответах на теоретические вопросы по разделам программы;</p> <p><b>4 балла</b> - знают ответы, но отвечают при поддержке и наводящих фраз педагога;</p> <p><b>3 балла</b> - нуждаются в постоянной помощи и контроле педагога.</p>	<p>Устные теоретические опросы на разных этапах занятий</p>	<p>Тестирование, опрос</p>	<p>Журнал учета работы педагога</p>
		<p><b>5 баллов</b> – учащиеся не испытывают особых трудностей при:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работе с клавиатурой и мышью;</li> <li>- форматировании и редактировании текстов;</li> <li>- работе с картинками, надписями, оформлении своих проектов;</li> <li>- использовании интернета для поиска информации;</li> </ul> <p><b>4 балла</b> - знают, как делать, но выполняют при поддержке педагога;</p> <p><b>3 балла</b> - нуждаются в постоянной помощи и контроле педагога.</p>	<p>Текущий контроль по разделам программы</p>	<p>Тестирование, практическая работа.</p>	<p>Журнал учета работы педагога</p>

## **Методические материалы**

**Форма реализации программы:** традиционная, с использованием элементов электронного обучения и дистанционных технологий. Дистанционные технологии применяются с целью индивидуального обучения учащихся, пропустивших занятия по болезни, или другим причинам, а также в условиях ограничительных мероприятий. Дистанционное обучение осуществляется с применением сервисов сети Интернет: электронная почта, платформа Google Класс, платформа Zoom, сервисы Google: документы, презентации, таблицы, формы, сайты, другие поисковые, информационные и интерактивные сервисы.

Все темы программы «Инфознайка» изучаются на практике, выполняются различные творческие задания, ребята общаются в парах, в группах. Основной вид деятельности воспитанников - игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, интерактив.

На занятиях используются как классические для педагогики формы и методы работы, так и нетрадиционные.

### **Формы проведения занятий:**

- игра;
- исследование;
- творческий практикум;
- соревнование;
- презентация проекта.

### **Методы обучения:**

- Методы, в основе которых лежит способ организации занятия: словесный (устное изложение, беседа, рассказ); наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу); практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам).
- Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию; репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности; частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом; исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.
- Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях: фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися; индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы; групповой – организация работы в группах; индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

### **Особенности проведения занятий:**

Теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций.

Для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения.

Практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут.

Работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст школьников.

### **Дидактические материалы**

Важным условием реализации программы является обеспечение различными техническими средствами, дидактическим и раздаточным материалом. Для проведения занятий широко используются следующие дидактические материалы сети интернет:

- [https://urok.rpf/library/programmitrenazhyori\\_dlya\\_razvitiya\\_navika\\_raboti\\_s\\_ko\\_142835.html](https://urok.rpf/library/programmitrenazhyori_dlya_razvitiya_navika_raboti_s_ko_142835.html)
- <https://staminaon.com>
- <https://romanpro.ru/typing-tutor/>
- [www.klavogonki.ru](http://www.klavogonki.ru)
- [http://www.lessons-tva.info/edu/e-inf2/m1t1\\_5.html](http://www.lessons-tva.info/edu/e-inf2/m1t1_5.html)

В качестве дополнительных источников информации для освоения материала курса рекомендуется использовать справочники, дополнительную литературу с описанием новых программных средств, а также раздел «Справка» в изучаемых компьютерных программах.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Литература для педагога**

1. Агеев Е.Ю. Компьютерные технологии: Учеб. пособие. – Томск, 2011. 132 с
2. Кутугина Е.С., Тутубалин Д.К. Информатика. Информационные технологии: Учеб. пособие. – Томск, 2006. – 158 с.
3. Татарников А.Н. Секреты эффективной работы в MS Office: Учебное пособие.
4. Яновский А.В., И.А. Воронкова Информационные технологии: Учеб. пособие. – Томск, 2007. – 148 с.
5. Яновский А.В. Информационные процессы и технологии: Учеб. Пособие / А.В. Яновский; Под ред. Т.Б. Корнеевой. Изд. 2-е – Томск, 2008. – 176 с.
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора.
7. Горячев А.В., Информатика и ИКТ. Учебник 1-4 класс, Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь 1-4 класс. Учебник-тетрадь в 2-х частях. - М. : Баласс, 2012
8. Сборник дидактических игр «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов/. О. Г. Шакирова, А. А. Новокшонова ЧПК № 1, 2015г.

### **Литература для учащихся**

9. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
10. Сверчков П.Н. Лаборатория компьютерных игр: Рабочая тетрадь / П.Н. Сверчков. – Томск, 2011. – 73 с.
11. Тетрадь с заданиями для развития детей «Игровая информатика», 2 части, ОАО «Дом печати – ВЯТКА», г. Киров.

### **Интернет ресурсы**

1. <http://inf777.narod.ru>
2. <http://www.infoznaika.ru>
3. <http://www.omu.ru/>
4. <http://www.mir-konkursov.ru/>
5. <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>
6. <https://sites.google.com/site/artsofgraphic/home/read/word>
7. <http://www.nachalka.com>
8. <http://interneshka.ru/>
9. <http://www.altlinux.org>
10. <http://edugalaxy.intel.ru>
11. <http://www.uchportal.ru/>
12. <http://mozgun.ru>
13. <http://club.itdrom.com>

14. <http://progimp.ru>
15. <https://paintnet.ru/category/lessons/page/2/>
16. [http://www.autoaf.ru/docs\\_office\\_word10.htm](http://www.autoaf.ru/docs_office_word10.htm)
17. <http://ms-word.ru/>
18. <http://www.psyoffice.ru/>

