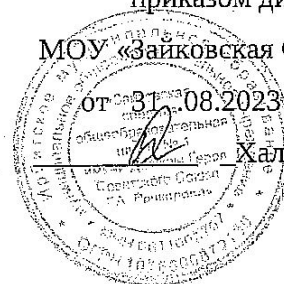


Принята
педагогическим советом
МОУ «Зайковская СОШ №1»
протокол от 30.08.2023 № 20

Утверждена
приказом директора
МОУ «Зайковская СОШ №1»
от 31.08.2023 № 92-од
Халикова Р.С.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Мир информатики»
Для детей начального, среднего и старшего школьного возраста

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовой базой для составления программы послужили следующие документы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 04 июля 2014г., №41, СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций»
Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир информатики» относится к программам технической направленности.

Уровень сложности программы – базовый.

Форма обучения: *очная*

Программа предназначена для детей в возрасте от 9 до 16 лет.

Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если вы умеете умело им пользоваться.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мир информатики» познавательная, основанная на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере. Модифицированная, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в

среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

В процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Также данная программа развивает математическую интуицию и геометрические представления, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный тип мышления, повышает творческую активность и самостоятельность учащихся. Знания, умения и навыки, полученные воспитанниками на занятиях в компьютерном классе по программе «Мир информатики», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Новизна программы заключается в сохранности контингента воспитанников, основанной на преемственности образовательного процесса.

Отличительная особенность программы – выполнение практико-ориентированных заданий, предусматривающих освоение теоретического материала в практической деятельности.

Программа рассчитана на детей младшего, среднего и старшего школьного возраста с учетом особенностей их развития.

Режим занятий: занятия в группах проводятся из расчета 3 классы 2 часа в неделю, 5-11 2 часа в неделю по 40 минут.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, проектную деятельность.

Задачи программы:

Обучающие:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- обеспечить прочное и сознательное овладение интерфейсом программ;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач.

Развивающие:

- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей.

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений.

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

При реализации образовательной программы могут быть отведены часы на индивидуальную работу. Составляется отдельный календарно-тематический план, исходя из целей и задач по реализации программы (проектная деятельность, подготовка к конкурсам, мероприятиям, конференциям). Так же данные часы могут быть отведены на работу с детьми с ограниченными физическими возможностями.

На занятиях используются *формы работы*: групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Целесообразно при подготовке и оценки усвоения материала использовать дифференцированный подход, как для подачи материала, так и для оценки знаний, умений и навыков.

1.3 Содержание программы

1. Учебный курс «Комп.ру» содержит:

Первый год обучения

Тема 1: Введение

Тема 2: Операционная система Microsoft Windows

Тема 3. Клавиатура и мышь:

Тема 4. Виды информации

Тема 5. Программа Microsoft Word

Тема 6. Работа с документом

Тема 7. Работа с таблицами

Второй год обучения

1. Вводное занятие.

2. Освоение системной среды Windows

3. Освоение среды редактора Paint.

4. Освоение среды редактора Word

5. Освоение сети - Интернет

6. Знакомство с программой PowerPoint

7. Итоговое занятие

Третий год обучения

4. Вводное занятие.

5. Освоение системной среды Windows

6. Освоение среды редактора Paint.

5. Освоение среды редактора Word

5. Освоение сети - Интернет

6. Знакомство с программой PowerPoint

8. Итоговое занятие

2. Содержание учебного курса «Мир ИКТ»

Тема 1. Введение

Тема 2. «Здравствуй, класс компьютерный»

Тема 3. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint

Тема 4. Табличный процессор Excel

Тема 5. Текстовый процессор Microsoft Word

Тема 6. MS Publisher

Тема 7. Видеоролики

Тема 8. Подведение итогов

3. Содержание учебного курса «Юный программист»:

Тема 1. Вводное занятие.

Тема 2. Среда программирования Scratch.

Тема 3. Исполнители среды КуМир

Тема 4. Графика и анимация в Pascal ABC

1.4 Планируемые результаты

По окончании программы « Мир информатики» у учащихся ожидается достижение следующих результатов: обучающиеся **приобретут опыт проектной деятельности** как особой формы учебной работы, способствующей воспитанию самостоятельности, инициативности, ответственности, повышению мотивации и эффективности учебной деятельности; в ходе реализации исходного замысла на практическом уровне овладеют умением выбирать адекватные стоящей задаче средства, принимать решения, в том числе и в ситуациях неопределенности. Они получают возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

Умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике.

Умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч, в среде исполнителей КуМир и на языке программирования PascalABC.

Умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;

Приобретут навыки:

- инженерное и изобретательское мышление;
- креативность;
- критическое мышление;
- умение искать и анализировать информацию (datascouting);
- умение принимать решения;
- умение защищать свою точку зрения;
- коммуникативность;
- командная работа;
- умение презентовать публичное выступление;
- управление временем;
- эмоциональный интеллект.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Учебный план

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа включает в себя 3 курса:

- Комп.ру;
- Мир ИКТ;
- Юный программист.

№ п/п	Наименование курса	Количество часов	Комп.ру	Мир ИКТ	Юный программист	ИТОГО часов
1.	1 –й год обучения	Всего	68	68	68	204
		Теория	31	22	23,5	
		Практика	37	46	44,5	
2.	2 –й год обучения	Всего	68			68
		Теория	26			
		Практика	42			
3	3-й год обучения	Всего	68			68
		Теория	28			
		Практика	40			

2.2. Календарный учебный график

Начало учебного года – 1 сентября

Окончание учебного года – 31 августа.

Продолжительность учебного года: 38 недель.

Нерабочие праздничные и выходные дни:

- 4 ноября – День народного единства;
- 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января – Новогодние каникулы;

- 7 января – Рождество Христово;
- 23 февраля – День защитника Отечества;
- 8 марта – Международный женский день;
- 29 апреля – выходной день, перенос с субботы 27 апреля;
- 30 апреля – выходной день, перенос с субботы 2 ноября;
- 1 мая – Праздник Весны и Труда;
- 9 мая – День Победы;
- 10 мая – выходной день, перенос с субботы 6 января;
- 12 июня – День России.

Сроки проведения промежуточной аттестации: с 15 по 26 мая.

2.3. Рабочие программы учебных курсов

Рабочие программы учебных курсов обеспечивают достижение планируемых результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мир информатики».

Рабочие программы учебных курсов содержат:

- 1) тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.
- 2) содержание учебного курса.

Полное изложение рабочих программ учебных курсов, предусмотренных при изучении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мир информатики» приведено в Приложениях.

1. Приложение № 1 Рабочая программа учебного курса «Комп.ру»
2. Приложение №2 Рабочая программа учебного курса «Мир ИКТ»
3. Приложение №3 Рабочая программа учебного курса «Юный программист»

2.4. Методическое обеспечение программы.

На занятиях детского объединения «Мир информатики» используются в процессе обучения дидактические игры, отличительной особенностью которых является обучение средствами активной и интересной для детей игровой деятельности. Дидактические игры, используемые на занятиях, способствуют:

- развитию мышления (умение доказывать свою точку зрения, анализировать конструкции, сравнивать, генерировать идеи и на их основе синтезировать свои

собственные конструкции), речи (увеличение словарного запаса, выработка научного стиля речи), мелкой моторики;

- воспитанию ответственности, аккуратности, отношения к себе как самореализующейся личности, к другим людям (прежде всего к сверстникам), к труду.

- обучению основам конструирования, моделирования, автоматического управления с помощью компьютера и формированию соответствующих навыков.

В связи с появлением и развитием в школе новой кружковой работы – «Робототехника» - возникла необходимость в новых методах стимулирования и вознаграждения творческой работы учащихся. Для достижения поставленных педагогических целей используются следующие нетрадиционные игровые методы:

- Соревнования
- Олимпиады
- Выставки

Как показала практика, эти игровые методы не только интересны ребятам, но и стимулируют их к дальнейшей работе и саморазвитию, что с помощью традиционной отметки сделать практически невозможно.

Материально - технические условия реализации программы

- помещение - учебный кабинет;
- проектор;
- интерактивная доска;

Компьютерная поддержка:

- клавиатурные тренажеры;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные мозаики;
- логические игры на компьютере;

3. Комплекс форм аттестации

3.1. Форма аттестации и оценочные материалы

Итоговая аттестация обучающихся – неотъемлемая часть образовательных отношений, так как позволяет всем его участникам оценить результат освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Цель итоговой аттестации - выявление уровня обученности и его соответствия прогнозируемым результатам программы.

Итоговая аттестация обучающихся проводится с 15-26 мая.

Формы проведения аттестации:

- Конкурсы к общешкольным мероприятиям.
- Участие в школьных конкурсах.
- Участие в муниципальных конкурсах и НПК
- Портфель достижений школьника
- Презентация своей работы.

3.2. Литература и электронные образовательные ресурсы

Список источников информации для учителя

1. Александр Глебо «Компьютер сводит с ума».
<http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве».
// Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г

11. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество», 2006-2007 г
12. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
13. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
14. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
15. Сайты в помощь учителю информатики:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org
 - www.uroki.net
 - www.intel.ru
 - ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 2 класс(<http://school-collection.edu.ru>)
 - ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
 - Авторская мастерская Н.В. Матвеевой(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4>)
 - Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8>)
 - ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
 - ЭОР «Фантазия» 2-4 классы
 - ЭОР «Мир информатики» - 1-4 классы
 - <https://scratch.mit.edu/>
 - Программирование на языке PascalABC. Лабораторные работы. Екатеринбург, 2010.
 - Статья «Водолей + КуМир + практикум» («Информатика», № 3, 2012, с. 4-12).
 - «Алгоритмика на Кумире». Дрожина Е. В. Сборник заданий по программированию. Г. Белгород, 2016.

Приложение № 1 к дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программе
технической направленности
«Мир информатики»

Рабочая программа учебного курса
«Комп.ру»

Учебно-тематическое планирование учебного курса «Комп.ру»

Первый год обучения.

2 класс

№	наименование темы раздела	Всего часов	теория	практика
	Введение (1ч)			
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики	1	1	-
	Операционная система MicrosoftWindows(19 ч)			
2-3	Что умеет делать компьютер? Ноутбук.	2	1	1
4-5	Клавиатура. Мышь.	2	1	1
6-7	Указатели и стрелки	2	1	1
8	Двойной щелчок	1	-	1
9	Палитра	1	-	1
10-11	Пиктограммы	2	1	1
12-13	Папка	2	1	1
14-15	Из чего состоит компьютер?	2	1	1
16-17	Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	2	1	1
18-20	Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»	3	1	2
	Программа Word (5ч)			
21-22	Знакомство с программой Word.чМеню.	2	1	1
23-25	Ввод текста. Приемы работы с клавиатурой	3	1	2
	Виды информации (15ч)			
26-29	Что такое информация? Виды информации	4	2	2
30-31	Способы передачи и получения информации	2	1	1
32-33	Свойства информации	2	1	1
34-35	Передача информации	2	1	1
36-40	Хранение и обработка информации.	5	2	3
	Шрифты(4ч)			
41-44	Работа в программе Word. Виды шрифтов. Набор небольшого текста.	4	2	2
	Таблицы (6ч)			
45-46	Способы создания простых таблиц	2	1	1
47-50	Создание таблиц разными способами.	4	2	2
	Рисунок (18 ч)			
51-53	Преобразование информации	3	1	2
54-56	Вставка картинки и обработка	3	1	2
57-60	Симметрия	4	2	2
61-64	Создание открыток	4	2	2
65-68	Создание открыток	4	2	2
Итого		68	31	37

**Второй год обучения
3 класс**

№	наименование темы раздела	Всего часов	теория	практика
1	Введение (1ч)	1	1	
	Освоение системной среды Windows (5ч)			
2	Представление о графическом интерфейсе системной среды Windows. Игры. Загадки	1	1	-
3-4	Понятие компьютерного меню. Виртуальный рабочий стол. Игры. Загадки	2	1	1
5-	Функции Главного меню. Запуск и завершение работы программы. Игры. Загадки	1	-	1
6	Работа с меню. Развивающие компьютерные игры. Загадки	1	-	1
	Редактор Paint (40 ч)			
7-	Освоение графического редактора Paint	1	-	1
8	Создание компьютерных рисунков	1	-	1
9	Освоение инструментов для создания рисунков в программе Paint	1	1	-
10-13	Основные возможности графического редактора Paint	4	1	3
14-15	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра, Панель Инструменты	2	1	1
16-17	Панель Инструменты	2	1	1
18-19	Работа с Панелью Инструментов	2	1	1
20-21	Панель Палитра	2	1	1
22-23	Работа с Панелью Палитра	2	-	2
24-25	Работа с цветом и цветовыми оттенками	2	1	1
26-29	Раскрашивание компьютерных рисунков	4	1	3
30-32	Инструменты: выделить, копировать, вставить	3	1	2
33-34	Работа с инструментами: выделить, копировать, вставить	2	1	1
35	Создание и Сохранение рисунков	1	-	1
36-38	Создание рисунков с помощью инструментов	3	1	2
39-41	Создание своего рисунка с помощью инструментов	3	1	2
42-43	Редактирование своего рисунка с помощью инструментов	2	1	1
44-	Завершение работы над своим рисунком	1	-	1
45-46	Выставка-конкурс готовых рисунков	2	1	1
	Творческий проект (7ч)			

47	Подготовка к творческому проекту	1	1	-
48-49	Создание собственного творческого проекта	2	1	1
50	Работа над проектом	1	1	-
51	Редактирование проекта	1	-	1
52-53	Подготовка проектов к выставке	2	1	1
54-57	Презентация проекта	4	2	2
	Текстовый редактор (11 ч)			
58-59	Освоение инструментов при работе и редактировании текста	2	1	1
60-61	Работа с редактором текста	2		2
62-64	Набор текста	3	1	2
65	Сохранение документов	1		1
66-68	Самостоятельная работа «Набор и сохранение текста»	3	1	2
	Всего:	68	26	42

**Третий год обучения
4 класс**

№	наименование темы раздела	Всего часов	теория	практика
1	Введение (1ч)	1	1	
	Среды редактора Word (26ч)			
2-3	Вставка примитивов в текст	2	1	1
4-5	Самостоятельная работа «Вставка примитивов в текст»	2	-	2
6-7	Редактирование текста: вставка и удаление пустых строк	2	1	1
8-10	Действия с фрагментами текста: выделение, копирование, удаление перемещение	3	1	2
11-12	Действия с фрагментами текста: вставка рисунков	2	1	1
13-14	Самостоятельная работа «Вставка рисунков»	2	-	2
15	Подготовка к проекту	1	1	-
16-20	Создание мини-проекта	5	2	3
21-22	Работа над проектом	2	1	1
23-24	Редактирование проекта	2	1	1
25-26	Оформление проекта	2	1	1
27	Завершение работы над проектом	1	-	1
	Тренажёры (3 ч)			
28-30	Представление проектов. Развлекательные клавиатурные тренажёры	3	1	2
	Глобальная сеть Интернет(18 ч)			
31-34	Информация и её значимость в современной жизни. Сеть Интернет	4	2	2

35-38	Правила Интернет - этикета. Безопасное поведение в Интернете	4	2	2
39-41	Демонстрация поиска детских развлечений в сети Интернет	3	1	2
42-44	Посещение детских сайтов. Компьютерные Интернет-игры, тренажёры	3	1	2
45-48	Знакомство с электронными публикациями-проектами	4	2	2
	Программой MS PowerPoint (23ч)			
49-51	Знакомство с программой MS PowerPoint. Меню программы.	3	2	1
52-53	Понятие слайда. Понятие проект	2	1	1
54-56	Знакомство с панелью инструментов, шаблонов	3	1	2
57-59	Знакомство с надписями, стандартных фигур	3	1	2
60-62	Знакомство с простыми эффектами анимации	3	1	2
63-64	Подготовка к созданию мини-проектов	2	2	-
65	Создание мини-проектов	1	-	1
66	Редактирование проектов	1	-	1
67	Демонстрация проектов	1	-	1
68	Итоговое занятие. Фестиваль-показ проектов	1	-	1
	Всего:	68	28	40

Содержание учебного курса «Комп.ру»

Первый год обучения

Тема 1: Введение Знакомство с учебным курсом. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики.

Тема 2: Операционная система Microsoft Windows

Теория. Основные понятия Рабочий стол. Основные понятия (мышшь, папка, рабочий стол, клавиатура, ярлык, окно). Строение окна Windows. Создание папок; перемещение. Понятие «мышшь». Назначение мыши. Клавиатура. Понятие ярлыков. Устройство и работа персонального компьютера. Устройство персонального компьютера. Наиболее типичное оборудование в системе настольного компьютера, его назначение, особенности работы: системный блок, хранилище, монитор, клавиатура, мышшь, динамики.

Практические занятия: Создание папок; перемещение папок. Изучаем составные части компьютера, показываем и называем их. Учимся создавать ярлыки на рабочем столе.

Тема 3. Клавиатура и мышшь:

Теория: Компьютерная мышь и её возможности. Клавиатура как основное средство ввода информации в компьютер. Особенности расположения основных символов на клавиатуре.
Практические занятия: Клавиши ввода: алфавитно-цифровые, Enter(ввод), пробел, скобки и другие дополнительные знаки, их назначение. Использование клавиши Shift для замены заглавной и строчной букв и в других случаях. « Компьютерная резинка»-клавиши Delete и Backspace . Клавиши управления (CTRL, ALT, и ESC...) и перемещения (клавиши со стрелками, а также клавиши HOME, END, PAGE UP, PAGE DOWN, DELETE и INSERT.)

Практические занятия: Учимся управлять мышью, работать на клавиатуре. Создание папок; перемещение папок. Учимся делать одинарный щелчок и двойной щелчок мышью. Использование курсора для выделения, копирования, удаления, перемещения объектов на рабочем столе.

Тема 4. Виды информации

Теория: знакомство с видами информации, какие бывают способы передачи и получения информации.

Тема 5.Программа Microsoft Word

Теория: Строение окна программы Word.

Строение окна программы Word. Ввод текста. Выделение текста. Знакомство со шрифтами и их размерами.

Практические занятия: Редактирование текста. Работа со шрифтами

Тема 6. Работа с документом

Теория: Сохранение, открытие, создание нового документа. Форматирование абзаца Выравнивание текста. Установка параметров страниц.

Практические занятия: Сохранение, открытие, создание нового документа. Форматирование абзаца Выравнивание текста. Установка параметров страниц.

Тема 7.Работа с таблицами

Знакомство с вкладкой «Таблицы». Создание таблиц способом «вставка», «рисование таблицы». Добавление и удаление строк и столбиков.

Второй год обучения

Тема 1.Вводное занятие.

Теория. Знакомство с планом работы, целями и задачами объединения на второй год обучения. Знакомство с коллективом объединения. Инструктаж по ОТ и ТБ в компьютерном кабинете. История создания компьютера. Изучение правил игры. Загадки.

Тема 2. Освоение системной среды Windows

Теория. Представление о графическом интерфейсе системной среды Windows. Понятия компьютерного меню. Работа с меню. Виртуальный рабочий стол. Практика. Функции Главного меню. Запуск и завершение работы программ из Главного меню. Представление об окне как объекте графического интерфейса. Технология работы с окном. Развивающие компьютерные игры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 3. Освоение среды редактора Paint.

Теория. Создание компьютерных рисунков. Знакомство с программами для создания компьютерных рисунков (Paint).

Практика. Беседа по ТБ. Знакомство с инструментами для создания различных рисунков в программах Paint. Раскрашивание компьютерных рисунков. Работа с цветом и цветовыми оттенками. Развивающие компьютерные игры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 4. Освоение среды редактора Word

Теория. Дать представление о работе с текстами и документами. Познакомить с различными инструментами при работе и редактировании текста.

Практика. Беседа по ТБ. Знакомство с редактором текста в среде Windows – Блокнот. Набор текста. Сохранение документов. Развлекательные клавиатурные тренажёры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 5. Освоение сети - Интернет

Теория. Информация и её значимость в современной жизни. Сеть Интернет. Правила Интернет-этикета. Безопасное поведение в Интернете.

Практика. Демонстрация поиска детских развлечений в сети Интернет. Посещение детских сайтов. Компьютерные Интернет-игры, тренажёры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 6. Знакомство с программой PowerPoint

Теория. Знакомство с электронными публикациями - проектами. Знакомство с программой PowerPoint. Меню программы. Понятие слайд. Понятие проект.

Практика. Знакомство с панелью инструментов, шаблонов, надписей, автофигур, иллюстраций, простых эффектов анимации. Создание слайда. Создание мини-проекта на заданную тему.

Тема 7. Итоговое занятие

Практика. Самостоятельная работа. Демонстрация и оценивание творческих проектов.

Третий год обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с планом работы, целями и задачами объединения на второй год обучения. Знакомство с коллективом объединения. Инструктаж по ОТ и ТБ в компьютерном кабинете. История создания компьютера. Изучение правил игры. Загадки.

Тема 2. Освоение системной среды Windows

Теория. Представление о графическом интерфейсе системной среды Windows. Понятия компьютерного меню. Работа с меню. Виртуальный рабочий стол.

Практика. Функции Главного меню. Запуск и завершение работы программ из Главного меню. Представление об окне как объекте графического интерфейса. Технология работы с окном. Развивающие компьютерные игры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 3. Освоение среды редактора Paint.

Теория. Создание компьютерных рисунков. Знакомство с программами для создания компьютерных рисунков (Paint).

Практика. Беседа по ТБ. Знакомство с инструментами для создания различных рисунков в программах Paint. Раскрашивание компьютерных рисунков. Работа с цветом и цветовыми оттенками. Развивающие компьютерные игры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 4. Освоение среды редактора Word

Теория. Дать представление о работе с текстами и документами. Познакомить с различными инструментами при работе и редактировании текста.

Практика. Беседа по ТБ. Знакомство с редактором текста в среде Windows – Блокнот. Набор текста. Сохранение документов. Развлекательные клавиатурные тренажёры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 5. Освоение сети - Интернет

Теория. Информация и её значимость в современной жизни. Сеть Интернет. Правила Интернет-этикета. Безопасное поведение в Интернете.

Практика. Демонстрация поиска детских развлечений в сети Интернет. Посещение детских сайтов. Компьютерные Интернет-игры, тренажёры. Гимнастика для глаз, для рук.

Тема 6. Знакомство с программой PowerPoint

Теория. Знакомство с электронными публикациями - проектами. Знакомство с программой PowerPoint. Меню программы. Понятие слайд. Понятие проект. Практика. Знакомство с панелью инструментов, шаблонов, надписей, автофигур, иллюстраций, простых эффектов анимации. Создание слайда. Создание мини-проекта на заданную тему.

Тема 7. Итоговое занятие Практика. Самостоятельная работа. Демонстрация и оценивание творческих проектов.

Приложение № 2 к дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программе
технической направленности
«Мир информатики»

Рабочая программа учебного курса
«Мир ИКТ»

Учебно-тематическое планирование учебного курса «Мир ИКТ»

№	Наименование темы, раздела	Всего часов	Теория	Практика
1	Тема 1 «Введение»	1	1	-
Тема 2 «Здравствуй, класс компьютерный»		2	1	1
2	Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности		1	1
Тема 3 «Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint»		15	3	12
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации		1	3
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.		1	4
5	Создание слайд фильма «Мультфильм»		1	5
Тема 4 «Табличный процессор Excel»		10	2	8
6	Интерфейс программы		1	
7	Форматирование табличного документа		1	
8	Знакомство с элементами окна			2
9	Создание таблиц			3
10	Работа с формулами			3
Тема 5 «Текстовый процессор Microsoft Word»		15	5	10
11	Интерфейс программы		1	
12	Элементы форматирования печатных документов		1	1
13	Создание и редактирование текстового документа		1	3
14	Оформление текста в виде таблицы		1	3
15	Включение в текстовый документ графических объектов		1	3
Тема 6 «MS Publisher»		9	3	6
16	Интерфейс программы		1	
17	Создание буклетов		1	3
18	Редактирование документов		1	3
Тема 7 «Видеоролики»		10	5	5
19	Интерфейс программы		3	
20	Создание видеороликов		2	5
Тема 8 «Подведение итогов»		6	2	4
21	Создание проектов		2	2
22	Защита мини-проектов			2
Итого		68	22	46

Содержание учебного курса «Мир ИКТ»

Тема 1. Введение (1 ч.)

Теория-1 час. Что такое ИКТ? Для чего это школьнику?

Тема 2. «Здравствуй, класс компьютерный» (2 ч.)

Теория-1 час. Знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

Практика-1 час. Работа на клавиатурном тренажере.

Тема 3. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint (15 ч.)

Теория-3 часа. Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практика-12 часов. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

Тема 4. Табличный процессор Excel (10 ч.)

Теория-2 часа. Общая характеристика табличного процессора. Знакомство с интерфейсом.

Практика-8 часов. Создание и редактирование табличного документа, форматирование, работа с формулами, диаграммами.

Тема 5. Текстовый процессор Microsoft Word (15 ч.)

Теория-5 часов. Знакомство с интерфейсом и назначением программы. Элементы форматирования печатных документов.

Практика-10 часов. Создавать, редактировать и форматировать документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в документ графические объекты.

Тема 6. MS Publisher (9 ч.)

Теория-3 часа. Знакомство с интерфейсом и назначением программы.

Практика-6 часов. Создавать буклеты. Редактирование буклетов.

Тема 7. Видеоролики (10 ч.)

Теория- 5 часов. Знакомство с интерфейсом и назначением программы «ВидеОМОНТАЖ».

Практика- 5 часов. Создание роликов из видео- и фото-фрагментов. Работа с аудио-файлами. Редактирование роликов.

Тема 8. Подведение итогов(6 ч.)

Теория- 2 часа. Знакомство с проектной деятельностью. Структура проекта. Виды проектов.

Практика-4 часа. Создание проектов. Презентация и защита проекта.

Приложение № 3 к дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программе
технической направленности
«Мир информатики»

Рабочая программа учебного курса
«Юный программист»

Учебно-тематическое планирование учебного курса «Юный программист»

№	Наименование темы, раздела	Всего часов	Теория	Практика
1	Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	-
Тема 2 Среда программирования Scratch.		20	6	14
2	Встроенный графический редактор Scratch. Знакомство со средой Scratch.	1	1	
3	Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	1		1
4	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.	1	1	
5	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	1	0,5	0,5
6-7	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами.	2		2
8-9	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	2	1	1
10	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек»	1		1
11-13	Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	3		3
14-16	Циклы с условием. Проект «Будильник»	3	1	2
17	Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация»	1	0,5	0,5
18-19	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	2	1	1
20-21	Создание проектов по собственному замыслу.	2		2
Тема 3 Исполнители среды КуМир		30	10	20
22	Исполнитель Робот	1		1
23	Вспомогательные алгоритмы	1	1	
24-25	Ветвление	2	1	1
26-27	Выбор	2	1	1
28-29	Датчики	2	1	1
30-31	Цикл с предусловием	2	1	1
32	Исполнитель Водолей	1		1
33-34	Наполняем большие ёмкости	2		2

35-36	Исполнитель Чертёжник	2	1	1
37	Вектор	1	1	
38-40	Работаем с координатами	3	1	2
41-43	Работаем с процедурами	3	1	2
44	Прямоугольник-основа рисунка	1		1
45-47	Циклические алгоритмы	3	1	2
48-50	Проектная работа	3		3
51	Защита проектов	1		1
Тема 4 Графика и анимация в PascalABC		17	6,5	10,5
52	Структура программы на языке программирования PascalABC	1	1	
53	Графика. Графические примитивы	1	0,5	0,5
54-55	Прямые линии. Прямоугольники.	2	1	1
56-58	Графика. Окружность	3	1	2
59-61	Графика. Эллипс	3	1	2
62-64	Графика. Дуга	3	1	2
65-67	Графика. Закрашивание.	3	1	2
68	Итоговое занятие	1		1
Итого		68	23,5	44,5

Содержание учебного курса «Юный программист»

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности (1 ч.)

Теория-1 час. Техника безопасности в компьютерном классе. Кто такой программист?

Тема 2. Среда программирования Scratch. (20 часов)

Теория-6 часа. Встроенный графический редактор Scratch. Знакомство со средой Scratch. Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Понятие цикла. Команда Повторить. Циклы с условием. Проект «Будильник» Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация». Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».

Практика-14 часа Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и

«Бегущий человек» Датчик случайных чисел. Проекты: «Разноцветный экран», «Хаотическое движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник» Циклы с условием. Проект «Будильник» Датчики. Проекты «Котёнок обжора» и «Презентация» Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот» Создание проектов по собственному замыслу.

Тема 3. Исполнители среды КуМир (30 ч.)

Теория-10 часов.Вспомогательные алгоритмы Ветвление. Выбор. Датчики. Цикл с предусловием. Исполнитель Чертёжник. Вектор. Работаем с координатами. Работаем с процедурами. Циклические алгоритмы.

Практика-20 часов.Исполнитель Робот. Ветвление. Выбор. Датчики. Цикл с предусловием. Исполнитель Водолей. Наполняем большие ёмкости. Исполнитель. Чертёжник. Работаем с координатами. Работаем с процедурами. Прямоугольник-основа рисунка. Циклические алгоритмы. Проектная работа. Защита проектов.

Тема 4. Графика и анимация в Pascal ABC

Теория- 10,5 часов Структура программы на языке программирования Pascal ABC. Графика. Графические примитивы. Прямые линии. Прямоугольники. Графика. Окружность. Графика. Эллипс. Графика. Дуга. Графика. Закрашивание.

Практика- 3 часа Графика. Графические примитивы. Прямые линии. Прямоугольники. Графика. Окружность. Графика. Эллипс. Графика. Дуга. Графика. Закрашивание. Итоговое занятие