

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ МИЛЛЕРОВСКОГО РАЙОНА

ПРИНЯТО  
на заседании  
педагогического совета  
от 31.08.2021 г  
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО СЮТ

Миллеровского района

Г.В.Лаврухина

31.08.2021 г № 138



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

естественнонаучной направленности

**Информатика**

Возраст обучающихся – 14-16 лет

Срок реализации программы – 1-й год обучения.

Составитель:

Виниченко Олег Юрьевич

Педагог дополнительного образования

Миллерово  
2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1	Введение.....	3
2	Пояснительная записка.....	3
3	Учебно-тематический план.....	11
4	Содержание программы.....	14
5	Методическое обеспечение .....	19
6	Список литературы.....	21
7	Приложение 1. Календарный учебный график.....	22

## ВВЕДЕНИЕ

Кто владеет информацией – тот владеет миром.  
Н.Ротшильд

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Информатика**» относится к **естественнонаучной направленности** дополнительных общеобразовательных программ.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Информатика» в 2021-2022 учебном году будет проводится в штатном режиме с соблюдением требований санитарных правил в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19) (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 16 от 30.06.2020 "Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598 -20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)").

При организации образовательного процесса рассмотрена возможность использования дистанционных образовательных технологий. При дистанционной форме обучения устанавливается сокращенная продолжительность урока – 30 минут. Рекомендуемые формы организации образовательной деятельности:

- онлайн видео-урок;
- обмен информацией через мессенджеры, электронную почту между педагогическими работниками и учащимся и/или родителями (законными представителями);
- направление учащимся информации из сети Интернет для самостоятельного ознакомления в соответствии с изучаемым материалом;
- анализ присланных видеозаписей учащегося, консультирование учащегося;
- составление подробного плана урока для каждой группы с указанием домашнего задания;
- другие формы.

**В результате внедрения дистанционных форм обучения в образовательный процесс:**

- увеличивается информационная емкость занятий, глубина подачи материала без усиления нервно-психической нагрузки на детей за счет роста индивидуально-мотивационной деятельности;
- активизируется самостоятельная деятельность обучающихся;
- создаются комфортные условия для углубленного изучения предмета, за счет разнообразия в общении становятся более гармоничными отношения в рамках «педагог – обучающийся», психологическая среда – комфортной, преобладает эффективное (конструктивное) общение.

На случай ухудшения эпидемиологической ситуации предусмотрена возможность дистанционного обучения по приказу директора учреждения.

Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов организуется образовательный процесс с учетом особенностей психофизического развития, их индивидуальных возможностей и состояния здоровья. Создаются специальные условия, без которых невозможно или затруднено освоение дополнительной общеразвивающей программы указанными категориями обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии с рекомендациями, которые носят обязательный для исполнения характер.

Содержание и материал программы (стартовый, базовый) предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом психофизических особенностей. Материал программы учитывает особенности здоровья тех детей, которые могут испытывать сложности при чтении, прослушивании или совершении каких – либо манипуляций с предлагаемым им материалом.

#### **Новизна**

Программа «Информатика» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

#### **Актуальность**

**Дополнительная общеразвивающая программа разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 23.07.2013) "Об образовании в Российской Федерации";
- Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р) (далее - федеральная Концепция);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок 196);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (далее - СанПиН);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанными Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (далее - Методические рекомендации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);
- Уставом учреждения.

#### **Педагогическая целесообразность**

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Программа составлена для учащихся младшего школьного возраста на основе программы по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г.Екатеринбург).

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

#### Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)
2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

#### Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

#### **Цель программы**

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

#### **Задачи программы:**

##### ***Воспитательные***

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

##### ***Развивающие***

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

##### ***Обучающие***

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

#### **Возраст детей, участвующих в реализации данной программы**

Программа рассчитана на обучение детей от 14 до 16 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Специальные навыки не требуются.

#### **Сроки реализации программы**

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Информатика» рассчитана на 1 год обучения.

Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы – 1 год.

Объём учебного времени - 1 год: 4 часа в неделю, 144 часа в год.

Этапы реализации программы:

1. Изучение возможностей компьютерной техники;
2. Освоение программных средств;
3. Применение полученных знаний при работе с информацией;
4. Создание учебных работ;
5. Участие в конкурсах.

**Формы и режим занятий**

Группа занимается 2 раза в неделю, продолжительность каждого занятия 2 академических часа (по 40 минут каждый).

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

**Групповая** форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

**Индивидуальная** форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

**Ожидаемые результаты и способы их проверки**

**Ожидаемые результаты**

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
<b>Личностные результаты</b>	<p>Обучающийся должен:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;</li> <li>2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;</li> <li>3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;</li> <li>4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</li> <li>5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</li> <li>6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;</li> <li>7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа</li> </ol>	<p>Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования</p>

	<p>жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.</p>	
<p><b>Метапредметные результаты</b></p>	<p><b>Познавательные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.</li> <li>2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.</li> <li>3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.</li> <li>4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.</li> <li>5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.</li> <li>6. Устанавливать причинно-следственные связи.</li> <li>7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</li> <li>8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</li> <li>9. Выполнять задания по аналогии.</li> </ol> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.</li> <li>2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.</li> <li>3. Определять план выполнения заданий</li> </ol>	<p>Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</p>

	<p>на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.</p> <p>4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.</p> <p>5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <p>1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения</p> <p>2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).</p> <p>3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.</p> <p>4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов</p>	
--	--	--



	<p>информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</p>	
<p><b>Предметные результаты</b></p>	<p>Обучающийся должен <b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>• устройство компьютера и сферы его применения;</li> <li>• принципы работы в операционной системе Windows XP;</li> <li>• назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;</li> <li>• свойства информации и способы работы с ней;</li> <li>• основные элементы логики;</li> <li>• понятия модели, моделирования;</li> <li>• виды и свойства алгоритмов;</li> <li>• способы создания и редактирования графических объектов;</li> <li>• основные методы обработки графической и текстовой информации;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>• работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;</li> <li>• использовать информацию для построения умозаключений;</li> <li>• использовать элементы логики при работе с информацией;</li> <li>• решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;</li> <li>• самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;</li> </ul>	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать информационные технологии, готовые программные средства;</li> <li>• создавать и редактировать графические объекты;</li> <li>• уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;</li> <li>• обрабатывать графическую и текстовую информацию.</li> </ul> <p><b>Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;</li> <li>• готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;</li> <li>• готовность к решению проблем.</li> </ul> <p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;</li> <li>• уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;</li> <li>• уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».</li> </ul>	
--	--	--

#### **Способы проверки результатов**

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

#### **Формы подведения итогов реализации программы**

По окончании выполняется итоговой творческой работа, творческий проект.

Первый год – это алгоритм. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной образовательной программы «Информатика»

№	Разделы программы	Часовая нагрузка
	Вводные занятия	2
1.	Компьютер	18
2.	Информационные технологии	30
3.	Информация	22
4.	Текстовый редактор MSWord	30
5.	Текстовый редактор MSPowerPoint	36
	Итоговые занятия	6
	Всего:	144

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Учебно-тематический план

№	Темы занятий по разделам	Общее количество часов	Теория	Практика
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
1.	История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.	4	2	2
1.	Компьютер и его основные устройства.	2	1	1
1.	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы.	2	1	1
1.	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows.	2	1	1
1.	Работа с объектами операционной системы. Хранение информации на компьютере.	4	1	3
1.	Файлы и папки.	2	2	
1.	Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	2	2	
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>30</b>	<b>9</b>	<b>21</b>
1.	Графика.	4	1	3
1.	Какие бывают программы.	2	1	1
1.	Работа с компьютерными программами.	4	2	2

1.	Графический редактор Paint.	4	1	3
1.	Просмотр Web-страниц.	6	1	5
1.	Электронная почта.	4	1	3
1.	Обучающие игры и игровые программы.	6	2	4
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>22</b>	<b>10</b>	<b>12</b>
1.	Информация и органы чувств. Общение как информационный процесс.	2	1	1
1.	Элементы логики. Слова-кванторы.	2	1	1
1.	Отношения между множествами. Объединение множеств.	4	2	2
1.	Модель и её виды. Моделирование.	4	2	2
1.	Алгоритм. Свойства алгоритмов. Координаты.	4	2	2
1.	Линейный и разветвлённый алгоритмы. Составление разветвлённых алгоритмов.	6	2	4
<b>4.</b>	<b>Текстовый редактор MSWord</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>20</b>
1.	Запуск программы.	3	1	2
1.	Ввод текста. Работа в WordXP.	12	4	8
1.	Форматирование текста.	5	1	4
1.	Вставка таблицы. Рисунки и таблицы. Вставка рисунка.	4	2	2
1.	Поиск и замена. Сохранение и печать документа.	6	2	4
<b>5.</b>	<b>Текстовый редактор MSPowerPoint</b>	<b>36</b>	<b>13</b>	<b>23</b>
1.	Запуск программы. Главное окно.	4	1	3
1.	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	4	2	2
1.	Создание новой презентации. Просмотр и редактирование данных.	6	2	4
1.	Вставка рисунков из коллекции. Вставка автофигуры.	6	2	4
1.	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	6	2	4
1.	Предварительный просмотр. Настройка печати.	4	2	2
1.	Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.			

1.	<b>Итоговые занятия</b>	<b>6</b>		<b>6</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>55</b>	<b>89</b>

**По окончании обучения учащиеся должны**

**знать:**

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе WindowsXP;
- способы хранения информации на компьютере;
- общие сведения о компьютерных технологиях;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

**уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Вводные занятия. Техника безопасности.

<u>Теория:</u>	Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
<u>Практика:</u>	Правила работы за компьютером.

### Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1.	История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Компьютер - машина для обработки, хранения и передачи информации. Интернет. Электронная почта. Телеконференция. Кибернетика.
<u>Теория:</u>	Работа с мышью. Работа на клавиатуре. Выполняют задание на карточке.
<u>Практика:</u>	
Тема 1.2.	Компьютер и его основные устройства. Системный блок и его основные устройства. Обработка информации – процессор, хранения - ОП.
<u>Теория:</u>	Кроссворд «Компьютер».
<u>Практика:</u>	
Тема 1.3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы. Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер. Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером. Пиктограммы – значки на рабочем столе. Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста. Задание с помощью ПК: знакомства с пиктограммами рабочего стола
<u>Теория:</u>	
<u>Практика:</u>	
Тема 1.4.	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существуют операционные системы. Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.
<u>Теория:</u>	Запуск главное меню Windows. Проводник. Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
<u>Практика:</u>	
Тема 1.5.	Работа с объектами операционной системы. 1. Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
<u>Теория:</u>	Запуск главное меню Windows. Проводник.
<u>Практика:</u>	
Тема 1.5.	Хранение информации на компьютере. Основные информационные процессы. Память компьютера. Внешние носители. Хранение информации, как основной
<u>Теория:</u>	

- информационный процесс.  
Практика: Работа с использованием ПК. В текстовом редакторе «Блокнот» вводить текстовую информацию и хранить её в памяти компьютера.
- Тема 1.6. Файлы и папки.  
Теория: Что такое файл. Какие существуют расширения и чем они отличаются. Для чего папки и как нужно их создать.  
Практика: Создать папки на «рабочем столе», в «документах». Создать текстовый документ в папке.

## **Раздел 2. Информационные технологии**

- Тема 2.1. Графика.  
Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы. Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.  
Практика: Запуск графического редактора «Paint».
- Тема 2.2. Какие бывают программы.  
Теория: Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.  
Практика: Кроссворд «Компьютерные программы».
- Тема 2.3. Работа с компьютерными программами.  
Теория: Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных. Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.  
Практика: Обучающая игра на компьютере: диск «Мир информатики».
- Тема 2.4. Графический редактор Paint.  
Теория: Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей. В графическом редакторе Paint создать рисунок «Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске.  
Практика: Рисунок «Акула» из пикселей.
- Тема 2.5. Просмотр Web-страниц.  
Теория: WWW – информационная система. Web-страниц. Сайт, как Web-страниц совокупность.  
Практика: Задание на карточке: найти правильный адрес Web-страницы
- Тема 2.6. Электронная почта.  
Теория: Информационная услуга интернета - электронная почта. Электронный адрес. Как создать электронную почту.  
Практика: Регистрация и создания электронной почты.
- Тема 2.7. Обучающие игры и игровые программы.  
Теория:  
Практика: Обучающая игра на компьютере – Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

### **Раздел 3.           Информация**

- Тема 3.1.           Информация и органы чувств.  
Теория:           Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком.  
Практика:       Задания на карточках: определить виды информации.
- Тема 3.1.           Общение как информационный процесс.  
Теория:           Сообщение, принимаемое человеком, содержит для него информацию, если заключенные в сообщении сведения являются для этого человека новыми и понятными.  
Практика:       Викторина по теме «Источник и приемник информации».
- Тема 3.2.           Элементы логики. Слова-кванторы.  
Теория:           Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.  
Практика:
  - Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
  - Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.
- Тема 3.3.           Отношения между множествами. Объединение множеств.  
Теория:           Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.  
Практика:
  - Игра «Всё наоборот».
  - Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.
- Тема 3.4.           Модель и её виды.  
Теория:           Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи–информационные графические модели.  
Практика:       Создать таблицу в программе Paint и сохранить её.
- Тема 3.4.           Моделирование.  
Теория:           Что такое моделирование.  
Практика:       Обучающая игра на компьютере диск «Мир информатики».
- Тема 3.5.           Алгоритм. Свойства алгоритмов.  
Теория:           Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.  
Практика:
  - Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».
  - Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.
- Тема 3.5.           Координаты.  
Теория:           Координаты точки. Нахождение точки по координатам (X,Y).  
Практика:       Создать рисунок, соединяя точки по заданным координатам.
- Тема 3.6.           Линейный и разветвлённый алгоритмы.



<u>Теория:</u>	Правила создания линейного и разветвлённого алгоритма.
<u>Практика:</u>	В программе Блокнот создать линейный алгоритм.
Тема 3.6.	Составление разветвлённых алгоритмов.
<u>Теория:</u>	Правила создания разветвлённого алгоритма.
<u>Практика:</u>	Найти пример применения разветвлённого алгоритма в известных сказках.

## Раздел 4.Текстовый редактор MSWord

Тема 4.1.	Запуск программы.
<u>Теория:</u>	Назначение текстового редактора <b>MSWord</b> . Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.
<u>Практика:</u>	Запустить программу <b>MSWord</b> .
Тема 4.2.	Ввод текста. Работа в WordXP.
<u>Теория:</u>	Основные правила для создания текста в программе WordXP.
<u>Практика:</u>	Создать текст в программе Word и сохранить.
Тема 4.3.	Форматирование текста.
<u>Теория:</u>	Что такое форматирование текста.
<u>Практика:</u>	Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
Тема 4.4.	Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.
<u>Теория:</u>	Способы вставка таблицы в программе Word. Создание рисунка в программе Word.
Тема 4.4.	Вставка рисунка.
<u>Теория:</u>	Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги.
<u>Практика:</u>	Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Вставка рисунка из файла.
Тема 4.5.	Поиск и замена.
<u>Теория:</u>	Способы поиска информации в интернете.
<u>Практика:</u>	Кроссворд «Поиск».
Тема 4.5.	Сохранение и печать документа.
<u>Теория:</u>	Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе Word.
<u>Практика:</u>	Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

## Раздел 5. Текстовый редактор MSPowerPoint

Тема 5.1.	Запуск программы. Главное окно.
<u>Теория:</u>	Назначение текстового редактора <b>MSPowerPoint</b> . Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.
<u>Практика:</u>	Запустить программу <b>MSPowerPoint</b> .

- Тема 5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.  
Теория: Строка меню программы **MSPowerPoint**. Основные вкладки для создания и настройки презентации.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 5.3. Создание новой презентации.  
Теория: Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.  
Практика: Создать презентацию из пяти слайдов в программе **MSPowerPoint** по теме «Осень».
- Тема 5.3. Просмотр и редактирование данных.  
Теория: Команды для просмотра и редактирования презентации в программе **MSPowerPoint**.  
Практика:
- Тема 5.4. Вставка рисунков из коллекции.  
Теория: Строка меню в программе **MSPowerPoint**. Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла.  
Практика: Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы.
- Тема 5.4. Вставка автофигуры.  
Теория: Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 5.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.  
Теория: Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».  
Практика: Настроить презентацию.
- Тема 5.8. Предварительный просмотр. Настройка печати.  
Теория: Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 5.9. Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.  
Теория: Алгоритм для удаления лишних сведений из презентации.  
Практика: Демонстрация презентации.

### **Итоговые занятия**

- Теория:
- Практика: Итоговая работа: Презентация «Поздравительная открытка».

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

**По темам программы планируются различные формы занятий:**

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

### **Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса**

- **словесные** (устное изложение, беседа, рассказ);
- **наглядные** (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- **практические** (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

### **Учебно-методический комплекс**

#### **1. Учебные пособия:**

- 2. специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

#### **1. Дидактические материалы:**

##### Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

##### Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

#### **1. Методические материалы**

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

### **Техническое оснащение занятий**

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

### **Формы подведения итогов по каждой теме или разделу**

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

### **Диагностический инструментарий**

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «**Информатика**», которая рассчитана на 2 года обучения для

обучающихся 14-16 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

**Предложенный диагностический материал позволяет выявить:**

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- Уровень творческих способностей обучающихся.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога:

1. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
2. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

### Литература для детей

1. Журнал «Мой компьютер»

**Календарный учебный график  
на 2021-2022 учебный год**

**1. Продолжительность учебного года:**

- начало учебного года - 1 сентября;
- окончание учебного года – 31 мая;
- количество учебных недель – 36

**2. Распределение учебного времени по годам обучения:**

Год обучения	Продолжительность занятий	Периодичность	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1 год обучения	2 занятия по 40 минут	2 раза в неделю	4 часа	144 часа

**Расписание занятий детского объединения «Информатика» на 2021-2022г.**

Время	Понед.	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
15.30-16.10		2 группа		2 группа	
16.20-17.00		2 группа		2 группа	

**Календарно-тематический план  
занятий детского объединения «Информатика»  
Учебный год 2021-2022**

№	Дата	Темы занятий по разделам	Кол-во часов
1	02.09	<b>Вводные занятия</b>	<b>2</b>
		<b>Компьютер</b>	<b>18</b>
2	07.09	История развития компьютерной техники.	2
3	09.09	Компьютер в жизни общества.	2
4	14.09	Компьютер и его основные устройства.	2
5	16.09	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы.	2
6	21.09	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows.	2
7	23.09	Работа с объектами операционной системы.	2
8	28.09	Хранение информации на компьютере.	2
9	30.09	Файлы и папки.	2
10	5.10	Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видекамеры.	2
		<b>Информационные технологии</b>	<b>30</b>
11	07.10	Графика.	2
12	12.10	Графика.	2
13	14.10	Какие бывают программы.	2
14	19.10	Работа с компьютерными программами.	2
15	21.10	Работа с компьютерными программами.	2
16	26.10	Графический редактор Paint.	2
17	28.10	Графический редактор Paint.	2

18	02.11	Просмотр Web- страниц.	2
19	09.11	Просмотр Web- страниц.	2
20	11.11	Просмотр Web- страниц.	2
21	16.11	Электронная почта.	2
22	18.11	Электронная почта.	2
23	23.11	Обучающие игры и игровые программы	2
24	25.11	Обучающие игры и игровые программы	2
25	30.11	Обучающие игры и игровые программы	2
		<b>Информация</b>	<b>22</b>
26	02.12	Информация и органы чувств	2
27	07.12	Общение как информационный процесс.	2
28	09.12	Элементы логики. Слова- кванторы.	2
29	14.12	Отношения между множествами. Объединение множеств.	2
30	16.12	Отношения между множествами. Объединение множеств.	2
31	21.12	Модель и её виды.	2
32	23.12	Моделирование.	2
33	28.12	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	2
34	11.01	Координаты.	2
35	13.01	Линейный разветвлённый алгоритм.	2
36	18.01	Составление разветвлённых алгоритмов.	2
		<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>30</b>
37	20.01	Запуск программы.	2
38	25.01	Запуск программы.	1
39	27.01	Работа в Word XP	2
40	01.02	Работа в Word XP	2
41	03.02	Работа в Word XP	2
42	08.02	Ввод текста.	2
43	10.02	Ввод текста.	2
44	15.02	Ввод текста.	2
45	17.02	Форматирование текста.	2
46	22.02	Форматирование текста.	2
47	24.02	Форматирование страницы.	1
48	01.03	Рисунки и таблицы.	2
49	03.03	Рисунки и таблицы.	2
50	10.03	Поиск и замена.	2
51	15.03	Поиск и замена.	2
52	17.03	Сохранение и печать документа	2
		<b>Текстовый редактор MS PowerPoint</b>	<b>36</b>
53	22.03	Знакомство с PowerPoint.	2
54	24.03	Запуск программ. Главное окно.	2
55	29.03	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	2
56	31.03	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	2
57	05.04	Создание новой презентации	2
58	07.04	Создание новой презентации	2

59	12.04	Просмотр и редактирование данных.	2
60	14.04	Вставка рисунков из коллекции.	2
61	19.04	Вставка рисунков из коллекции.	2
62	21.04	Вставка автофигуры.	2
63	26.04	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
64	28.04	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
65	05.05	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
66	12.05	Предварительный просмотр. Настройка печати.	2
67	17.05	Предварительный просмотр. Настройка печати.	2
68	19.05	Обеспечение безопасности и конфиденциальности.	2
69	24.05	Обеспечение безопасности и конфиденциальности.	2
70	26.05	Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.	2
71	31.05	<b>Итоговые занятия.</b>	<b>2</b>
		<b>Всего:</b>	<b>140</b>