

Муниципальное казённое образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр творческого развития и гуманитарного образования «Воспитание»

Рассмотрена  
на заседании педагогического совета  
от 27.08.2025г.  
протокол №1



Утверждаю:  
Директор Центра «Воспитание»  
О.В.Титова  
Приказ №114-од от 29.08.2025г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Занимательная информатика»**

**СТУДИИ «ПРОГРАММИСТ»**

Уровень сложности - базовый  
Возраст обучающихся- 7-11 лет  
Срок реализации-1 год

Автор – составитель программы:  
Толоконникова М.М., педагог дополнительного образования,  
первая квалификационная категория

г. Мещовск,  
2025

## Оглавление

1.	Комплекс основных характеристик программы .....	2
1.1.	Пояснительная записка .....	2
1.2.	Цель, задачи программы .....	5
1.3.	Содержание программы.....	6
1.4.	Планируемые результаты .....	7
2.	Комплекс организационно-педагогических условий.....	11
2.1.	Календарный учебный график.....	12
2.2.	Условия реализации программы.....	15
2.3.	Формы контроля.....	16
2.4.	Учебно-методические материалы.....	17
2.5	Оценочные материалы .....	10.
2.5.	Список литературы .....	177

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

Можно смело утверждать, что сегодня компьютерные технологии являются значимым фактором современной эстетической среды (организации материально-предметного и духовного окружения человека). В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания ребенка. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, когда знакомство с компьютерным рисованием и элементами дизайна выходит на уровень практической деятельности учащихся, и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов, комиксов, мультфильмов и т.д. «Занимательная информатика» - это курс для тех, кто хочет освоить основные технические приемы рисования на компьютере.

Основной методический прием курса – формирование главных основ информатики через практические задачи, решаемые на компьютере.

Основы рисования данного курса предъявляются слушателям на базе построения и редактирования компьютерных изображений через инструментальные среды практикума Paint (Microsoft), 3D Paint (Microsoft), Word (Microsoft), PowerPoint (Microsoft).

Данная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1) Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

2) Национальный проект «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 № 16);

3) Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения России от 27.07.22 № 629) (далее - Порядок Приказа Минпросвещения № 629);

4) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015г. № 09-3242;

6) Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014г. № 1726-р, п.3

7) Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

8) Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.

9) Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации»);

10) Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

**Направленность программы:** техническая.

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины. В этом и заключается **актуальность образовательной программы.**

**Отличительной особенностью** программы «Занимательная информатика» является сочетание различных возможностей графических программ, художественных техник и базовых знаний традиционных методов рисования. Знакомство с данной программой предполагает выход на уровень практической деятельности учащихся в виде творческих работ различного характера.

Обучающийся получает возможность расширить свой круг интересов и получить новые навыки в таких предметных областях, как Естественные науки, Технология, Математика, Филология, Развитие речи.

Обеспечение образовательных прав детей с ОВЗ и инвалидов при реализации ДООП - организация образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной программе с учетом особенностей психофизического развития категорий обучающихся согласно медицинским показаниям, для следующих нозологических групп:

- нарушения опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие)
- логопедические нарушения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи, заикание)
- соматически ослабленные (часто болеющие дети).

**Новизна программы** «Занимательная информатика» заключается в следующем:

- *Соединение изучения конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.* Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.
- *Применение современных технических средств* (компьютеры, проектор, мультимедийные программы и специальное программное обеспечение).
- *Использование современных методик обучения* (работа в малых группах, создание проектов, компьютерное моделирование).
- *Модульность программы.* Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных целей и задач. Это обеспечивает открытость, внутреннюю подвижность содержания и технологий, учёт индивидуальных интересов и запросов

**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 «Занимательная 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 и 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:*

- 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.)
- 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.

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

**Вид программы:** модифицированная. Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» составлена на основании авторской программы Дуванова А.А. Занимательная информатика.

**Программа адресована** учащимся в возрасте 7-11 лет, рассчитана на 1 год обучения и предполагает инклюзивное образование обучающихся, состояние здоровья которых не исключает возможность их пребывания и занятия данным видом творчества. На занятия кружка принимаются все желающие без ограничения и конкурсного отбора.

**Форма занятий:** очная

Режим занятий, регламентируемый СанПиН, следующий:

Общий **объем часов** в год – 74.

**Количество занятий** в неделю – 2;

Занятия проводятся в следующих **формах и видах:**

- Беседа;
- Наблюдение;
- Практическая работа.

**Уровень программы** - базовый.

**Срок освоения** программы один год.

**Режим занятий** - два занятия в неделю по 40 минут

Реализация программы предполагает освоение и внедрение личностно-ориентированных технологий обучения и воспитания: игровые технологии; технология коллективного взаимообучения; технология проблемного обучения, технология критического мышления.

Организация деятельности на занятиях должна несколько отличаться от урочной: обучающемуся необходимо давать время на размышление, учить рассуждать, выдвигать гипотезы. В курсе заложена возможность дифференцированного и индивидуального обучения.

Изучение осуществляется посредством активного вовлечения обучающихся в различные виды и формы деятельности:

- введение нового материала в форме дискуссии;
- занятия, которые проводятся в форме игры, путешествия и т. д.;
- занятия, на которых повторяются важные, часто применяемые свойства, изученные на предыдущих занятиях. На таких занятиях воспитанник получает возможность побывать в роли педагога и обучающегося и оценит свой ответ и ответ согруппника;
- самостоятельное решение логических заданий в форме индивидуальной, групповой работы с последующим обсуждением;
- самостоятельное выполнение отдельных заданий, включение обучающихся в поисковую и творческую деятельность, предоставляя возможность осмыслить свойства и их доказательства, что даёт возможность развивать интуицию и логику, без которых немислимо творчество.

### **Технологии и формы обучения**

1. Занятие
2. Игра
3. Коллективная работа
4. Индивидуальная работа
5. Групповая работа
6. Беседа
7. Нестандартные:
8. Конкурс Знатоков, викторина, свободное творчество.

**Формы проведения** занятий различны. Предусмотрены как теоретические - рассказ педагога, беседа с детьми, рассказы детей, показ педагогом способа действия, - так и практические занятия, на

которые делается основной акцент: рисование, выполнение практических работ, подготовка и проведение викторин.

## 1.2 Цель, задачи программы

**ЦЕЛЬ:** формирование у учащихся умения рисовать на компьютере через изучение основных технических приемов обработки графической информации и изучение интерфейсов графических редакторов.

### Задачи:

#### 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.

#### Развивающие

- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

#### Воспитательные

- воспитывать в ребенке доброжелательность, трудолюбие, умение работать в коллективе, уважение к чужому труду;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

### 1.3 Содержание программы

№ п/п	Наименование раздела, темы	В том числе			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	1	0,5	0,5	
2	Виды информации. Человек и компьютер.	7	3	4	Практические работы
3	Знакомство с компьютером	8	2	4	Практические работы
4	Учимся рисовать	19	9	10	Практические работы, проект
5	Учимся создавать текст	21	6	15	Практические работы, проект
6	Учимся создавать презентацию	18	6	12	Практические работы, проект
	<b>Итого:</b>	<b>74</b>	<b>27</b>	<b>47</b>	

### Содержание программы

#### Раздел 1. «Вводное занятие»

##### Тема 1.1 Введение

Теория: Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении. Инструктаж по ТБ. Введение в предмет. Знакомство с предметом. Что такое информатика?

Практика: Правила работы за компьютером. Включение и выключение компьютера. Запуск программ.

#### Раздел 2. «Виды информации. Человек и компьютер»

##### Тема 2.1. Виды информации. Человек и информация.

Теория: История создания компьютера. Привести примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике, примеры информационных носителей.

##### Тема 2.2. «Источники информации. Приемники информации. Носители информации»

Теория. Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации.

Практика. Выбирать и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна).

#### Тема 2.3. «Кодирование информации»

Теория: кодирование и декодирование информации, получение и хранение информации.

Практика: кодирование и декодирование информации с помощью ПК.

#### Тема 2.4. Проект «Зашифрованное письмо»

Практика: Создание проекта при помощи кодировки информации на ПК.

### Раздел 3. «Знакомство с компьютером»

#### Тема 3.1 «Компьютер как инструмент. Основные устройства компьютера»

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре. Комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

#### Тема 3.2. «Работа с мышью. Клавиатура.»

Теория. Возможности и предназначения мыши и клавиатуры, что представляет образ мыши на экране, от чего зависит форма указателя мыши. Клавиатура. Основные группы клавиш

Практика. Работа с мышью, правильное положение руки и изучение левой и правой клавиши. Знакомство с клавиатурой.

#### Тема 3.3. «Работа на клавиатуре»

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.

Практика: Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

### Раздел 4 «Учимся рисовать»

#### Тема 4.1. «Графический редактор Paint»

Теория: Графика. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Запуск графического редактора «Paint». Панель инструментов.

#### Тема 4.2. «Работа в графическом редакторе Paint»

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

#### Тема 4.3. «Paint: выделение, перенос, копирование»

Теория. Познакомить с понятиями “выделение”, “копирование”, “перенос”

Практика: Работа с инструментами: выделение, перенос, копирование в графическом редакторе.

#### Тема 4.4. «Paint: преобразование рисунка»

Теория. Познакомить с понятиями «поворот», «отражение и сжатие», «наклон»

Практика. Растянуть или сжать выделенный объект. Менять размеры выделенного фрагмента.

#### Тема 4.5. «Paint: построение линий»

Практика. Основные операции при рисовании - линия. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, Добавление текста к рисункам. Отражение изображений. Выделение фрагмента, копирование и перемещение.

#### Тема 4.6. «Paint: построение фигур»

Теория: Фигуры, автофигуры в графическом редакторе

Практика. Основные операции при рисовании: фигура и линия. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур, заливка цветом. Добавление текста к рисункам. Добавление автофигур. Отражение изображений. Выделение фрагмента, копирование и перемещение.

#### Тема 4.7. «Paint: компьютерные цвета».

Теория. Познакомить с инструментом выбор цветов и панелью инструментов. Основная палитра.

Практика. В основной палитре 48 цветов. Но можно сконструировать миллионы компьютерных цветов. Нужно в окне изменение палитры нажать кнопку определить цвет. В расширенном окне появляются средства для задания нового цвета.

#### Тема 4.7. «Paint: рисование».

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Пиксель. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).

#### Тема 4.9. «Копирование изображений в графическом редакторе»

Практика: Работа в графическом редакторе «Paint». Вставка, копирование и раскраска геометрических фигур. Размножение объектов по экрану. Раскрашивание компьютерных рисунков.

#### Тема 4.10 Проект «Фантазия»

Практика: Творческое задание. Сохранение рисунка.

### Раздел 5. «Учимся создавать текст»

#### Тема 5.1. «Текстовый редактор Word»

Теория: Знакомство с текстовым редактором, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Microsoft Word». Создание нового документа. Ввод текста в Microsoft Word.

#### Тема 5.2. «Набор текста»

Теория. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста

Практика: Создание, редактирование и форматирование текста.

Тема 5.3. «Форматирование текста»

Теория. Понятие функций форматирования символов, форматирование абзацев. Для форматирования символов в текстовом редакторе MS Word используется панель форматирования на вкладке Главная или установки диалогового окна команды Шрифт контекстного меню.

Практика. Выделение, изменение шрифта, стиля, цвета, создание визиток и объявлений.

Тема 5.4. «Вставка рисунка в текстовом редакторе»

Теория. Вставка рисунка в Word, увеличение, уменьшение размера, обрезка, обрезка по фигуре

Практика. Ввод данных и работа с документом. Редактирование. Форматирование. Форматирование абзацев. Добавление изображений в текстовый документ.

Тема 5.5. «Word: рисунки на компьютере»

Теория. Алгоритмы рисования в редакторе Word. Приемы построения и редактирования векторного рисунка.

Практика. Создание примитивного векторного рисунка

Тема 5.6. «Word: графическая система компьютера»

Теория: Как строится изображение на экране. Графическая система компьютера. Построение векторного рисунка в редакторе Word.

Практика. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.

Тема 5.7. Проект «Открытка»

Практика. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Создание проекта «Открытка», итоговое занятие с элементами тестирования.

## Раздел 6 «Учимся создавать презентацию.»

Тема 6.1. «Знакомство с редактором Power Point»

Теория. Знакомство с редактором. Изучение панели инструментов и вкладок.

Практика. Для того, чтобы начать создание новой презентации, следует активизировать команду создать меню Файл. Запуск программы. Создание новой презентации.

Тема 6.2. «Создание слайдов и их дизайн»

Теория. Знакомство с интерфейсом программы. Изучение вкладок и функций редактора. Изучить основные требования к правильности оформления презентации в Power Point. Создать презентацию, в котором нужно перейти на вкладку Дизайны презентаций.

Тема 6.3. «Вставка рисунков, звуков в презентацию»

Теория. Знакомство с панелью инструментов. Добавление звуковой и графической информации.

Практика. Создание слайдов. Оформление слайдов. Добавление текста. Добавление изображения. Добавление звуковой информации.

Тема 6.4 «Создание анимации»

Теория. Анимация. Виды анимации. Создание анимации с помощью компьютера

Практика. Добавление анимации. Создание слайд-шоу.

Тема 6.5. «PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир».

Практика. MS Office PowerPoint – создание анимации по заданной теме.

Тема 6.6. «PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»»

Практика. MS Office PowerPoint – создание анимации по заданной теме.

Тема 6.7. Проект создание презентации по теме «Животный мир»

Практика. Создание презентации по заданной теме. Анимирование. Добавление изображения. Добавление звуковой информации. Дизайн.

Тема 6.8. «Демонстрация презентаций»

Теория. Подведение итогов работы объединения за год. Опрос

Практика. Демонстрации и защита своих проектов, коллективная оценка презентаций.

## 1.4 Планируемые результаты

*Личностные:*

- навыки безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе;
- представление о роли компьютерной графики в жизни современного человека;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с графическими изображениями;

изображениями;

- представление информации о теории цвета;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с интерфейсом программ Paint; Tux Paint; 3D Paint, Microsoft Office Word; Microsoft Office PowerPoint;
- понимание необходимости для современного человека умения работать с различными графическими редакторами;

*Метапредметные:*

- умение работать с готовыми рисунками;
- умение переносить и копировать рисунок с помощью графических инструментов;
- умение преобразовывать рисунок с помощью графических инструментов;
- умение выполнять основные операции в графическом редакторе Paint;
- умение выполнять основные операции по работе с цветом в графическом редакторе Paint;

- умение создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- умение создавать рисунки в MS Office Word;
- умение создавать анимацию в MS Office PowerPoint;
- умение структурировать знания, полученные при изучении тем курса;

*Предметные:*

- общие представления о целях кружка «Занимательная информатика»;
- общие представления о графическом редакторе Paint;
- общие представления о создании рисунков в MS Office Word;
- общие представления о создании анимации в MS Office PowerPoint;
- представления об основных понятиях, изученных за год

## 2 Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Кружок «Занимательная информатика», 74 часа

№	Дата	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия
1.	03.09.2025	Введение. Компьютер и безопасность	1	беседа
2.	03.09.2025	Виды информации. Человек и информация.	1	Беседа
3.	10.09.25	Источники информации. Приемники информации. Носители информации.	2	Беседа, практическая работа
4.	17.09.25	Кодирование информации.	2	Беседа, практическая работа
5.	24.09.25	Проект «Зашифрованное письмо»	2	Опрос, практическая работа
6.	01.10.25	Компьютер как инструмент. Основные устройства компьютера.	1	беседа

7.	01.10.25 08.10.25	Работа с мышью. Клавиатура.	3	Беседа, игра, практическая работа
8.	15.10.25 22.10.25	Работа на клавиатуре.	4	Практическая работа
9.		Графический редактор Paint.	2	Беседа, практическая работа
10.		Работа в графическом редакторе Paint.	1	Практическая работа
11.		Paint: выделение, перенос, копирование.	2	Беседа, практическая работа
12.		Paint: преобразования рисунка.	6	Беседа, викторина, практическая работа
13.		Paint: построение линий.	4	Беседа, практическая работа
14.		Paint: построение фигур.	6	Беседа, практическая работа
15.		Paint: компьютерные цвета.	4	Беседа, практическая работа
16.		Paint: рисование.	6	Беседа, практическая работа
17.		Копирование изображений в графическом редакторе.	4	практическая работа
18.		Проект «Фантазия»	2	Опрос, практическая работа
19.		Текстовый редактор Word.	2	Беседа, практическая

				работа
20.		Набор текста.	4	Беседа, игра, практическая работа
21.		Форматирование текста.	3	Беседа, практическая работа
22.		Вставка рисунка в текстовом редакторе.	3	Беседа, практическая работа
23.		Word: рисунки на компьютере.	3	Беседа, практическая работа
24.		Word: графическая система компьютера.	3	Беседа, практическая работа
25.		Проект «Открытие»	3	Опрос, практическая работа
26.		Знакомство с программой Power Point.	2	Беседа, практическая работа
27.		Создание слайдов и их дизайн.	2	Беседа, практическая работа
28.		Вставка рисунков, звуков в презентацию.	2	Беседа, практическая работа
29.		Создание анимации.	2	Беседа, практическая работа
30.		PowerPoint: создаем анимацию «Подводный мир»	3	практическая работа
31.		PowerPoint: создаем анимацию «Машинки»	3	практическая работа
32.		Проект создание презентации по теме	3	практическая

		«Животный мир»		работа
33.		Презентация созданных проектов.	1	Опрос, практическая работа

## 2.2 Условия реализации программы

Принципы обучения построены на возрастных и индивидуальных особенностях учащихся, требованиях нормативно-правовых документов и норм СанПиН.

### **Материально-техническое обеспечение:**

#### *Оборудование:*

- учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы до 15 человек;
- Персональный компьютер - рабочее место учителя и обучающихся;
- Мультимедийный проектор;
- Интерактивная доска;
- Устройства вывода звуковой информации (колонки);
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь);
- Внешний накопитель информации (или флеш-память);
- Стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;

#### *Средства, необходимые для реализации программы:*

- Операционная система;
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программы-архиваторы;
- Графические редакторы Paint;
- Печатные пособия.

#### *Кадровое обеспечение:*

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

#### *Учебно-методическое и информационное обеспечение:*

- раздаточный и наглядный материал;
- мультимедийные материалы;

- научная, специальная и методическая литература;
- памятки, инструкции, советы;
- методические материалы (рекомендации, разработки, диагностические методики).

### **2.3 Формы контроля и аттестации**

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов проводится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий  
оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий;
- взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности учащихся;
- промежуточная аттестация обучающихся - усвоение изученного материала проверяется при помощи теста и выполнения творческой работы;
- итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме выполнения самостоятельных практических работ, творческих работ обучающихся.

#### **Формы контроля**

Контроль качества освоения обучающимися программного материала осуществляется на двух уровнях: систематическом (поурочном), этапном (по окончании изучения каждой отдельной программы) и итоговом.

Систематический контроль осуществляется педагогом с целью выявления уровня усвоения обучающимися текущего учебного материала, своевременного выявления возникающих проблем и оперативного их решения. Формы систематического контроля: наблюдение, постановка и анализ выполнения групповых и индивидуальных заданий, самоанализ результатов обучающимися.

Целью промежуточной и итоговой аттестации является выявление уровня освоения обучающимися конкретной программы. Формами данного контроля являются выставки работ обучающихся, защита индивидуальных и групповых проектов (моделей, технических объектов).

Критериями оценки результатов освоения навыков работы в изученных программах (итоговой аттестации) служат: создание итогового проекта

- уровень теоретических знаний;
- уровень практических навыков в работе с программой;
- степень самостоятельности и оригинальности создаваемого рисунка.

Главным экспертом в оценке личностного и творческого роста обучающихся является педагог (на основе метода наблюдения и метода включения обучающихся в коллективную деятельность).

Данная краткосрочная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

## 2.4 Учебно-методическое и материально техническое обеспечение

1. Компьютеры – 12 шт.
2. Доска + проектор

Программное обеспечение:

3. Операционная система: Windows 10
4. Программы Paint; Tux Paint; 3D Paint, Microsoft Office Word; Microsoft Office PowerPoint.

Раздаточный материал:

- карточки с заданиями для практических занятий.

## 2.5 Оценочные материалы

### Контрольная работа по информатике «Виды информации. Человек и компьютер»

#### 1. Виды информации по способу представления на носителе.

- а) текстовая
- б) обонятельная
- в) вкусовая
- г) графическая

#### 2. Виды информации по способу восприятия:

- а) зрительная
- б) графическая
- в) текстовая
- г) слуховая

#### 3. Объект, который отдаёт информацию, называется \_\_\_\_\_ информации.

#### 4. Объект, который получает информацию – это \_\_\_\_\_ информации.

#### 5. Воспринятая человеком информация хранится

- а) в памяти человека
- б) в некоторых органах чувств
- в) во всех органах чувств одновременно.

#### 6. Все части компьютера соединены с ...

- а) клавиатурой
- б) монитором
- в) системным блоком

#### 7. Как называется устройство, выполняющее арифметические и логические операции и управляющее другими устройствами компьютера?

- а) контроллер
- б) клавиатура
- в) монитор
- г) процессор

**8. Компьютер является универсальным автоматическим устройством для работы с...**

- а) знаками
- б) знаниями
- в) сообщениями
- г) информацией

**9. При выключении компьютера вся информация теряется ...**

- а) на гибком диске
- б) на жестком диске
- в) на CD-ROM диске
- г) в оперативной памяти – ОЗУ

**10. Для долговременного хранения пользовательской информации служит:**

- а) внешняя память
- б) процессор
- в) дисковод
- г) оперативная память

**11. Укажите устройства ввода информации:**

- а) сканер;
- б) микрофон;
- в) процессор;
- г) джойстик;
- д) принтер;
- е) Web-камера;
- ж) колонки;
- з) клавиатура;
- и) монитор;
- к) мышь;
- л) проектор

**12. Укажите устройства вывода информации:**

- а) Сканер;
- б) микрофон;
- в) процессор;
- г) джойстик;
- д) принтер;
- е) Web-камера;
- ж) колонки;
- з) клавиатура;
- и) монитор;
- к) мышь;
- л) проектор

**13. Укажите верное высказывание:**

- а) Устройство ввода – предназначено для обработки вводимых данных;
- б) Устройство ввода – предназначено для передачи информации от человека машине;
- в) Устройство ввода – предназначено для реализации алгоритмов обработки, накопления и передачи информации

**14. Укажите верное высказывание:**

- а) Устройство вывода – предназначено для программного управления работой ПК;
- б) Устройство вывода – предназначено для обучения, для игры, для расчетов и для накопления информации;
- в) Устройство вывода – предназначено для передачи информации от машины человеку

**15. К внешней памяти относятся устройства:**

- а) Модем, CD-диск, жёсткий диск;
- б) Флешка, жёсткий диск, магнитофон;
- в) Жёсткий диск, дисковод, CD- диск;
- г) Жёсткий диск, флешка, CD-диск; CD-ROM, жёсткий диск, сканер

Практическая работа № 1 «Знакомство с клавиатурой»

1. Займите правильное положение перед компьютером.

2. В левом углу рабочего стола щёлкните по значку «ПУСК», найдите желтый знак папки **Microsoft Office 2013**, щелкните по ней левой кнопкой мыши.

3. Запустите программу **Microsoft Word**.

4. Найдите курсор, отмечающий место ввода символа с клавиатуры. Наберите свои имя и фамилию. Чтобы имя и фамилия начинались с большой буквы, нажмите сразу две клавиши **Shift + {буква}**. Клавиша **Backspace** поможет удалить ошибочно введенный символ, стоящий слева от курсора; клавиша **Delete** – символ, стоящий справа от курсора.

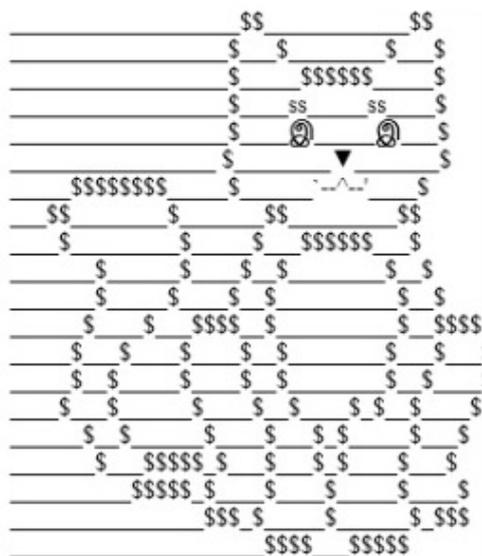
5. С помощью клавиши **Enter** перейдите на новую строку. Нажмите клавишу **Caps Lock** и наберите слово **ИНФОРМАТИКА**. Отмените режим ввода заглавных букв, нажав клавишу **Caps Lock** повторно, и наберите еще раз слово **информатика**.

6. Нажмите одновременно клавиши **Alt + Shift**, в правом нижнем углу экрана русский язык сменится на английский, затем снова измените язык на русский.

Поочередно нажмите клавиши с буквами **ф, ы, в, а**;

Перейдите на ввод английских букв, наберите снова **ф, ы, в, а** у вас получилось **asdf**.

7. Найдите на клавиатуре клавишу «Подчеркивание» рядом с нулём. Зажмите вместе **Shift + Подчеркивание**, у вас получится \_\_\_\_\_.



8. С помощью символов изображенных в верхней части цифровых клавиш, выполните рисунок:

Нужные символы получаются с помощью комбинации клавиш **Shift** + {цифра}. Если не набирается символ \$, тогда перейдите на английский шрифт.

Теперь мы умеем:

- использовать комбинации клавиш;
- переключать алфавиты (русский / английский);
- вводить заглавную букву в режиме ввода строчных букв;
- переключать режимы ввода букв (строчные / заглавные);
- вводить специальные символы.

## Практическая работа № 2.

### Ход работы:

1. Войти в программу Microsoft Word.
2. Выполнить практические задания по вариантам.
3. Оформить отчет.

### Требования к отчету.

Отчет должен содержать:

1. Тема, цели.
2. Ответы на контрольные вопросы.
3. Вывод.

### Контрольные вопросы:

1. Роль и назначение клавиатуры компьютера?
2. Какие режимы работы имеет клавиатура?
3. Расскажите об отличительных особенностях алфавитно-цифровых, цифровых, функциональных и управляющих клавиш?
4. Что называется сочетанием клавиш и какие сочетания клавиш Вы знаете?
5. Что называется текстовым курсором? Для чего он нужен?
6. Что называется прокруткой? Назовите приемы прокрутки текста на экране?

Практическое задание:

### 1 вариант.

1. Набрать нижеприведенный текст:

### Азбука

Звезды видели мы днем За рекою, над Кремлем.

Воробей влетел в окно Воровать у нас пшено





держали. И 10 темно-  
 синих глаз Рассматривали  
 мир привычно... Но  
 станет все совсем  
 обычным, Когда поймете  
 наш рассказ.

В куплет, отмеченный звездочками, внести смысловые исправления.

Разобраться, что необычного в портрете этой девочки. Вместо чисел, показавшимися странными по смыслу, вписать числа, которые, по их мнению, должны здесь быть.

## 2.5 Методическиматериалы

<p><i>методические особенности организации образовательного процесса</i></p>	<p>Программа составлена для учащихся младшего школьного возраста и 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.</p>
<p><i>методы обучения и воспитания</i></p>	<p>В курсе заложена возможность дифференцированного и индивидуального обучения.</p> <p>Изучение осуществляется посредством активного вовлечения обучающихся в различные виды и формы деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- введение нового материала в форме дискуссии;</li> <li>- занятия, которые проводятся в форме игры, путешествия и т. д.;</li> <li>- занятия, на которых повторяются важные, часто применяемые свойства, изученные на предыдущих занятиях. На таких занятиях воспитанник получает возможность побывать в роли педагога и обучающегося и оценит свой ответ и ответ согруппника;</li> <li>- самостоятельное решение логических заданий в форме индивидуальной, групповой работы с последующим обсуждением;</li> <li>- самостоятельное выполнение отдельных заданий, включение обучающихся в поисковую и творческую деятельность, предоставляя возможность осмыслить свойства и их доказательства, что даёт возможность развивать интуицию и логику, без которых немислимо творчество.</li> </ul> <p>Технологии и формы обучения</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Занятие</li> <li>2. Игра</li> <li>3. Коллективная работа</li> <li>4. Индивидуальная работа</li> <li>5. Групповая работа</li> </ol>

	<p>6. Беседа</p> <p>7. Нестандартные: Конкурс Знатоков, викторина, свободное творчество. Формы проведения занятий различны. Предусмотрены как теоретические - рассказ педагога, беседа с детьми, рассказы детей, показ педагогом способа действия, - так и практические занятия, на которые делается основной акцент: рисование, выполнение практических работ, подготовка и проведение викторин.</p> <p>Методы работы:</p> <p>1. Словесные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· рассказ</li> <li>· беседа</li> <li>· объяснение</li> <li>· убеждение</li> <li>· поощрение</li> </ul> <p>2. Наглядные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· показ фотографий, таблиц, схем с этапами выполнения заданий, слайды,</li> <li>· демонстрация образцов.</li> </ul> <p>3. Практические: упражнение тренажёры приложения</p> <p>4. Аналитические Наблюдение, самоконтроль, самоанализ, опрос.</p> <p>5. Контрольно-измерительные (диагностические) Диагностика, тест, викторина.</p> <p>Формы и методы отслеживания промежуточного результата:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• итоговые занятия;</li> <li>• тестирование.</li> </ul>
<p><i>дидактические материалы</i></p>	<p>наглядные, демонстративные пособия, тренажеры; подборки материалов, игр, заданий, раздаточный материал по темам и разделам, технологические карты, образцы изделий, банк творческих работ и проектов и пр.</p>
<p><i>педагогические технологии</i></p>	<p>технология группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, развивающего обучения, проблемного обучения, лично—ориентированного обучения, игровой деятельности, технология КТД, портфолио, ТРИЗ, здоровьесберегающая технология, игровая технология и др.</p>

### **Индивидуальный учебный план.**

В соответствии с локальными актами организации не предусматривает обучение по индивидуальному учебному плану.

## **2.6 Список литературы**

### ***Нормативно-правовые акты и документы:***

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письмо Министерства образования Российской Федерации от 18 июня 2003 №28-02-484/16
4. «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»,
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

### ***Литература для педагога:***

6. Апокин И.А. История вычислительной техники: от простейших счет, приспособлений до сложных релейных систем. М., Наука, 2000.
7. Баранов А.А. Здоровье российских детей // Педагогика. – 1999, № 8
8. Брукшир Дж.Г. Введение в компьютерные науки. – М.: Издательский дом "Вильямс", 2001.
9. Винтер П. Microsoft Word: справочник. – СПб: Питер, 1999.
10. Горский В.А. Методологическое обоснование содержания, форм и методов деятельности педагога дополнительного образования. // Дополнительное образование. 2003. №3
11. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. Информатика и образование. 1995, №6, №8. 1996, №10.
12. Дик Мак-Клелланд. Photoshop 6 для Windows – Диалектика, 2001.

13. Занимательная информатика на уроках и внеклассных мероприятиях. 2-11 классы. ( нестандартные уроки, внеклассные мероприятия, дидактические игры, кроссворды, из истории информатики). / Авт. Гераськина И.Ю., Тур С.Н. – М.: Планета 2011. – 176 стр. – (учение с увлечением).
14. Занимательные материалы по информатике и математике, И.Д. Агеева, ТЦ Сфера, 2005.
15. Интеллектуальные игры в информатике, Д.М.Златопольский, БВХ-Петербург, 2004.
16. Информатика и ИКТ. Задачник-практикум. Ч. 2./ Л.А. Залогова; под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. – 2-е изд. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2010
17. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере // под.ред. Н.В.Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 2002.
18. Лапчик М.П. и др. Методика преподавания информатики. М.: Академия, 2001.
19. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. - М.: ОЛМА-Пресс образование, 2004.
20. Леонтьев Ю. Самоучитель Word 2002. – СПб: Питер, 2001.
21. Немов Р.С. Психология: Учебник. Кн. 2. – М.: Просвещение, 1995.
22. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2007./ Леонтьев В.П. – М.: Олма Медиа Групп.
23. Общая и проф. Педагогика. Под ред. В.Д. Симоненко, М.В. Ретивых. Брянск, 2003.
24. Педагогика и психология здоровья / Под ред. Н.К.Смирнова. – М., 2003
25. Педагогика. Под ред. Л.П. Крившенко. М., 2004.
26. Первин Ю.А., Дуванов А.А., Зайдельман Я.Н., Гольцман М.А. Роботландия. Методическое пособие для учителя. – М.: Бюро интеллектуальных технологий, 1993.
27. Сафронов И.К. Задачник-практикум по информатике. – СПб: БХВ-Петербург, 2002.
28. Смирнов Н.К. Здоровьесберегающие образовательные технологии и психология здоровья в школе. – М.: АРКТИ, 2005. – 320 с.
29. Соколова И.А. Методические основы педагогики дополнительного образования детей // Дополнительное образование. 2003. №1
30. Ткаченко А. Музей истории информатики и вычислительной техники. Электронный ресурс: <http://museum.comp – school.ru/index.php>
31. Электронный мультимедийный учебник Тур С.Н., Т.Н. Бокучава «Фантазия». CD-диск.
32. Электронный мультимедийный учебник Соловьевой «Информатика. CD-диск».

***Литература для детей:***

1. Информатика. Задачник-практикум в 2 т./ Под ред. Семакина И.Г, Хеннера Е.К. Том 1. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.
2. Информатика. Задачник-практикум в 2 т./ Под ред. Семакина И.Г, Хеннера Е.К. Том 2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.
3. Паронджанов В.Д. Занимательная информатика. – М.: Дрофа, 2007.
4. Фролов М. Учимся на компьютере анимации. Самоучитель для детей и родителей. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Фролов М. Учимся на компьютере работать. Самоучитель для детей и родителей. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. Фролов М. Учимся на компьютере рисовать. Самоучитель для детей и родителей. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

Интернет ресурсы:

1. <http://www.videouroki.net>
2. <http://www.uroki.net>
3. <http://www.klyaksa.net>
4. <http://www.metod-kopilka.ru>
5. <http://forum.school89.com/>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 652185396560566351996131268363309912619724340093

Владелец Титова Ольга Витальевна

Действителен с 17.11.2025 по 17.11.2026