

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» 08 2023г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО «ЦДО»
Л.В. Утева/
Приказ от «04» 09 2023г.
№ 56-К



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Мир информатики»
Уровень освоения программы: Стартовый уровень

Возраст учащихся: 6-9 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
педагог дополнительного образования
Усанина Любовь Васильевна

с. Кочёво
2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир информатики» составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 9.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 года N 298н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"»;
- Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года N 41;
- Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. N 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный N 48226).
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», Трудовая функция 3.1.5. Разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы;
- Уставом МБУ ДО «ЦДО»;
- Образовательной программой МБУ ДО «ЦДО»;
- Учебным планом МБУ ДО «ЦДО»;
- Календарно-учебным графиком МБУ ДО «ЦДО».

Направленность программы: Дополнительная общеобразовательная программа «Мир информатики» технической направленности является модифицированной и общеразвивающей. Составлена на основе интерактивного курса «Мир Информатики. 1-2 год обучения, 3-4 год обучения» и авторской программы А.В. Горячева «Информатика и ИКТ (Информационные и Коммуникационные Технологии)» 1-4 класс. Программа предусматривает освоение первичных пользовательских навыков работы на компьютере и содержит вопросы образовательного характера – овладение навыками работы в программах и текстовых редакторах Microsoft office word, редактора Microsoft PowerPoint, программы Windows movie maker, программирования в среде Scratch.

Актуальность программы. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на развитие учащихся. Освоение информационно-коммуникационных технологий позволяет учащимся переосмыслить использование персонального компьютера не как игрушку, а в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности. Термин компьютерная грамотность, что означает понимание того, как устроен и работает компьютер, какие возможности предоставляет использование компьютера. Компьютер стал необходимым инструментом при обучении детей, при организации их досуга. Возможности использования компьютерных технологий разнообразны и безграничны. Они развивают творческие способности личности, логику, алгоритмическое мышление и т.д., тем самым обеспечивают разностороннее развитие личности.

Отличительные особенности программы. Изучение такого предмета, как информатика в начальной школе не ведется, поэтому реализация программы позволяет детям получать дополнительные знания и умения по информатике, помогает в изучении использования компьютера как инструмента для работы и в решении элементарных технических вопросов. При реализации программы происходит адаптация ребенка к

компьютерной среде, овладение основами компьютерной грамотности, использование на практике полученных знаний.

Педагогическая целесообразность. Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу. Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий, улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении. Программа способствует развитию логических универсальных действий, умения работы с информацией.

Воспитательная деятельность

Общие требования к воспитательной деятельности МБУ ДО «ЦДО» обозначены в Программе воспитания МБУ ДО «ЦДО». Практическая реализация воспитательных задач, содержание воспитательной деятельности, планируемые результаты формулируются в модуле «Воспитываем и познаем» (Приложение № 1).

Цель программы:

Создание условий для развития логического и алгоритмического мышления детей при освоении ими практики работы на компьютере с использованием мультимедиа-средств обучения, основ программирования.

Задачи:

образовательные:

- познакомить с основами работы на персональном компьютере, его составляющих и устройствах;
- познакомить с основами компьютерной графики и конструирования;
- формировать навыки работы с клавиатурой, мышью;
- формировать навыки работы с компьютерными программами, текстовыми и графическими редакторами, мультимедиа технологиями;
- формировать навыки решения логических задач, навыки моделирования и алгоритмизации, программирования в среде Scratch;

развивающие:

- развивать интерес к компьютерным программам, представлению информации в виде текстовых файлов, графических объектов, электронных таблиц, презентаций, фото и видеомонтажа фильмов,
- развивать интерес к созданию анимации и компьютерных игр в среде Scratch;
- развивать внимание, память, наблюдательность;

воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к компьютерным и цифровым технологиям;
- развивать коммуникативную компетенцию: навыков сотрудничества в коллективе, участия в беседе, обсуждении;
- развивать социально-трудовую компетенцию: воспитание трудолюбия, самостоятельности, умения доводить начатое дело до конца,
- формировать чувство патриотизма и гражданственности.

Реализация программы основывается на игровом и наглядно-иллюстративном методах обучения. Используемый интерактивный курс «Мир информатики» построен на красивой графике и имеет приятное музыкальное сопровождение, разработан на технологии флеш-анимации и отличается красочностью и наглядностью представления информации.

На занятиях используются медиа-лекции, видео-уроки, тренажеры, развивающие игры, комплекс презентаций, раздаточный материал в виде карточек-заданий, логических задач.

Практическая работа в графических и текстовых редакторах осуществляется на основе заданий и упражнений для фронтальной и самостоятельной работы учащихся.

Используются видео-уроки программирования в среде Scratch.

Адресат программы: программа составлена для детей в возрасте 6-9 лет, учащихся 1-3 классов, в том числе для детей с ОВЗ.

Форма организации образовательной деятельности: очное обучение по программе предусматривает разновозрастные и разновозрастные группы учащихся, дифференцированный и индивидуальный подход. Возможность дистанционного обучения предусматривает использование социальной сети ВКонтакте, группы <https://vk.com/club188410573>, общения в беседах, отправки и получения заданий, просмотра видео-уроков, проведения онлайн-конкурсов.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 2 года обучения, 32 учебные недели.

Режим занятий: Занятия по 1 часу 2 раза в неделю или по 2 часа 1 раз в неделю – 64 часа за учебный год. Продолжительность учебного часа – 45 минут, из них 30 минут работа на персональных компьютерах, для учащихся 1 классов – 30 минут, из них 15 минут работа на компьютерах.

Уровень реализации программы: программа стартового уровня предусматривает основы владения персональным компьютером, основными компьютерными программами и основы языка программирования.

Учебно-тематический план 1 года обучения 64 часа

№	Раздел и тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете. Применение компьютера. Компьютер и его основные устройства.	2	1	1	Вводное тестирование Игра «Путешествие в мир информатики»
2	Информация и информатика. Мышь. Курсор и указатель мыши. Тренировка работы с мышью.	10	2	8	Фронтальный опрос Практические задания
3	Клавиатура, работа на клавиатуре	10	2	8	Фронтальный опрос Практические задания Соревнования
4	Графический редактор Paint	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Paint»
5	Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста.	10	2	8	Фронтальный опрос Практические задания Тест «WORD»
6	Презентация. Программа MS PowerPoint.	16	6	10	Фронтальный опрос Практические задания Тест «PowerPoint»
7	Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch.	6	2	4	Фронтальный опрос Практические задания
8	Итоговое занятие.	2	1	1	Итоговое тестирование Игра «IT-код»
	ИТОГО	64	22	46	

**Учебно-тематический план 2 года обучения
64 часа**

№	Раздел и тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.	2	1	1	Вводное тестирование Познавательльно-игровая программа «Компьютерные забавы»
2	История развития компьютерной техники. Оргтехника. Информация и информационные процессы. Тренировка работы с мышью, клавиатурой.	6	2	4	Фронтальный опрос Практические задания
3	Информация и органы чувств. Информационные процессы. Компьютерные программы. Текстовый редактор Блокнот.	6	2	4	Фронтальный опрос Практические задания
4	Графический редактор Paint-3D.	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Paint-3D»
5	Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста.	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «WORD»
6	Интернет. Просмотр веб-страниц. Скачивание файлов. Электронная почта.	6	2	4	Фронтальный опрос Практические задания
7	Презентация. Программа MSPowerPoint	10	2	8	Фронтальный опрос Практические задания Тест «PowerPoint»
8	Основы работы в программе Windows movie maker Монтаж фото и видеороликов.	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Монтаж фильма»
9	Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания
10	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговое тестирование. Игра «IT-код»
	ИТОГО	64	18	46	

Содержание учебно-тематического 1 года обучения

№	Раздел и тема
1-2	<p><u>Вводное занятие. Игра «Путешествие в мир информатики»</u> Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете (МИ 1 г.о.) Применение компьютера. Компьютер и его основные устройства. (МИ 1 г.о.)</p>
	<p>Что такое информатика. Что изучает информатика. Компьютер и его основные устройства. (МИ 1 г.о.) Вводное тестирование. Игра «Путешествие в мир информатики»</p>
3	<p><u>Информация и информатика.</u> <u>Мышь. Курсор и указатель мыши.</u> Пиктограммы. Конструирование. (МИ 1 г.о.)</p>
	<p><u>Пиктограммы. 7 заданий</u> - Включи в доме, щелкая мышкой на окнах - Наряди елку, щелкая мышкой на игрушках - Зажги свечи, щелкая на них мышкой - Щелкни двойным щелчком на каждом горшке <u>Конструирование</u> - Собери картинку, как показано на рисунке справа.</p>
4	<p><u>Мышь. Курсор и указатель мыши.</u> Пиктограммы. Конструирование. (МИ 1 г.о.)</p>
	<p><u>Пиктограммы. 7 заданий</u> - Собери портфель в школу – Щелкни двойным щелчком на каждом предмете - Перетащи мышкой апельсины в ящик - Слепи снеговика <u>Конструирование</u> - Собери любую картинку</p>
5	<p><u>Тренировка работы с мышью.</u>(МИ 1 г.о.) Раскрашивание компьютерных рисунков. Графика. Собери картинку.</p>
	<p><u>Раскрашивание компьютерных рисунков.</u> - Раскрась картинку в соответствии с образцом - 8 заданий <u>Графика. Собери картинку.</u> - 4 задания</p>
6	<p><u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 1 г.о.) Раскрашивание компьютерных рисунков. Графика. Собери картинку.</p>
	<p><u>Раскрашивание компьютерных рисунков.</u> - Раскрась картинку в соответствии с образцом - 8 заданий <u>Графика. Собери картинку.</u> - 4 задания</p>
7	<p><u>Информация вокруг нас. Понятие информации.</u> <u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.)</p>
	<p><u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.) 4 задания Теннис Мишень Собери яблоки в корзину Баскетбол</p>
8	<p><u>Способы представления и передачи информации.</u> <u>Виды информации</u> (МИ 1 и 2 г.о.) <u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.)</p>
	<p><u>Игры с буквами, словами и цифрами</u> 7 заданий (МИ 1 г.о.) <u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.) 4 задания</p>

	Теннис Мишень Собери яблоки в корзину Баскетбол
9	<u>Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.</u> <u>Логика.</u> (МИ 1 и 2 г.о.) <u>Тренировка работы с мышью.</u>
	<u>Истинность и ложность суждений.</u> 3 задания - Помоги мышке добраться до сыра – отметь верные и неверные картинки
10	<u>Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.</u> <u>Логика.</u> (МИ 1 и 2 г.о.) <u>Тренировка работы с мышью.</u>
	<u>Логика. Сопоставление.</u> 4 задания (МИ1 г.о.) и 4 задания (МИ 2 г.о.) - Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару
11	<u>Множества. Отношения между множествами.</u> <u>Тренировка работы с мышью.</u>
	- Составь множество из соответствующих элементов (МИ 1 г.о.) Множество живых существ Множество обитателей моря Множество неодушевленных предметов Множество овощей и фруктов Множество предметов, сделанных человеком
12	<u>Множества. Отношения между множествами.</u> <u>Тренировка работы с мышью.</u>
	- <u>Отношения между множествами</u> (МИ 2 г.о.) 4 задания <u>Объединение множеств</u> Множество рыб и множество птиц <u>Подмножество</u> – множество живых существ и множество птиц Множество предметов, сделанных человеком = множество игрушек + множество посуды <u>Пересечение множеств</u> Множество обитателей моря + множество млекопитающих + дельфин на пересечении множеств
13	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Буквы ФЫВА ОЛДЖ
14	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Весь второй ряд клавиш.
15	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Второй ряд. Фразы.
16	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Третий ряд клавиш.
17	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Второй и третий ряды.
18	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Первый ряд клавиш.
19	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Все буквы.
20	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u> 9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод текста. Знаки препинания. ЗАГЛАВНЫЕ буквы.
21	<u>Клавиатура, работа на клавиатуре</u>

	9 заданий (МИ 1 г.о. и 2 г.о.)
	- Ввод чисел.
22	<u>Обобщение.</u> <u>Клавиатурный тренажер.</u> <u>Соревнования.</u>
	- работа в клавиатурном тренажере (онлайн)romanpro.ru
23	<u>Знакомство с графическим редактором Paint.</u>
	Понятие «программа» Понятие «графический редактор» Открытие программы Paint Создание «Новый точечный рисунок», открытие с помощью Paint Знакомство с панелью инструментов <u>Карандаш</u> – толщина – цвет Рисование линий разного цвета и толщины <u>Кисть</u> (9 видов) – толщина – цвет Рисование линий разного цвета и толщины <u>Ластик</u> – толщина – стирание Удаление рисунка – создать новый, не сохраняя старый Сохранение рисунка в формате jpeg,png
24	<u>Графический редактор Paint</u> Геометрические фигуры Практические задания
	Демонстрация графических инструментов: «овал», «прямоугольник», «треугольник», «заливка» Использование графических инструментов при рисовании <u>Практические задания</u> - <u>Летучий змей</u> Прямоугольники, наложение прямоугольников разного размера. Закрашенная фигура с контуром. Основной и фоновый цвет (левая и правая кнопка мыши) Закрашенная фигура без контура (солнце – эллипс и линии, облака – распылитель)
25	<u>Графический редактор Paint</u> Геометрические фигуры Практические задания
	- <u>Кораблик</u> Увеличение и уменьшение фигур, поворот фигур. Заливка цветом, формы кисти, фон рисунка (солнце, море, облака – распылитель)
26	<u>Графический редактор Paint</u> Геометрические фигуры Копирование Практические задания
	- <u>Ель</u> Треугольник, цвет контура и заливка Выделение объекта – формы выделения Виды выделения – прозрачное выделение Копирование (левая и правая кнопка мыши) Копирование элементов ели и всей ели, рисование (солнце, трава, цветы, грибы) Осенний лес
27	<u>Графический редактор Paint</u> Геометрические фигуры Копирование. Текст. Практические задания
	- <u>Чебурашка</u> Эллипс, цвет контура и заливка Выделение объекта – формы выделения Виды выделения – прозрачное выделение Копирование (левая и правая кнопка мыши) Копирование чебурашки и воздушных шаров Инструменты работы с текстом. Надпись ЧЕБУРАШКА
28	<u>Графический редактор Paint</u> Инструменты рисования Геометрические фигуры Отражение объектов

	Практические задания	
	<p>- <u>Аквариум</u> Эллипс, цвет контура и заливка Карандаш, кисть, контур, толщина, заливка Выделение объекта – формы выделения Виды выделения – прозрачное выделение Копирование (левая и правая кнопка мыши) Копирование рыбки, отражение по вертикали, по горизонтали, зеркально. Перекрашивание рыбок. Рисование водорослей, пузырьков, камешек в аквариуме.</p>	
29-30	<u>Графический редактор Paint</u> <u>Обобщение.</u> Тест «Paint»	
	Создание рисунка-открытки с использованием текста-поздравления	
31-32	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	- расположение букв русского алфавита на клавиатуре	- работа в клавиатурном тренажере (онлайн) romanpro.ru - игра «Падающие буквы», «Падающие слова»
33-34	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	- понятия «программа», «браузер» и «текстовый редактор»	- создание файла MS WORD, сохранение, удаление. - набор текста в редакторе MS WORD - работа в клавиатурном тренажере (онлайн) romanpro.ru - игра «Поднятие букв», «Поднятие слов»
35-36	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	- функционал для работы с текстовым файлом: редактирование, сохранение, удаление;	- выполнение практической работы по набору текста (ввод текста, заглавная буква, новая строка, знаки препинания, удаление лишних букв, расстановка пробелов) - Задание «Размер и цвет» - Задание «Пробел и удаление»
37-38	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	- функционал для работы с текстовым файлом: редактирование, сохранение, удаление;	- выполнение практической работы по набору текста (ввод текста, заглавная буква, новая строка, знаки препинания, удаление лишних букв, расстановка пробелов) - Задание «Ошибки» - Задание «Пропуски букв»
39-40	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Обобщение.</u>	
	Тест «WORD»	
41-42	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы</u>	
	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Создание презентации. Конструктор слайдов. Дизайн слайда.	- титульный, основной и финальный слайды - добавление нового слайда, - добавление изображения и текстового поля на слайд - стандартные формы дизайна слайда, формат фона слайда (сплошная, градиентная, узорная заливка, текстура и рисунок) - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений (Времена года)
43-44	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы</u>	
	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Создание презентации. Конструктор слайдов. Дизайн слайда.	- титульный, основной и финальный слайды - добавление нового слайда, - добавление изображения и текстового поля на слайд - стандартные формы дизайна слайда, формат фона слайда (сплошная, градиентная, узорная заливка, текстура и рисунок) - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений (Планеты солнечной системы)
45-46	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка объектов. Переходы слайдов. Слайд-шоу</u>	

	<ul style="list-style-type: none"> - конструктор слайдов - вставка текста, графических объектов - настройка эффектов анимации на смену слайдов 	<ul style="list-style-type: none"> - изменение макета слайда - меню «вставка» - изображения, текста - формат – работа с рисунками (изменение размеров, стили рисунков, обрезка) - переходы, слайд-шоу - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений и текста (Породы собак, Породы кошек)
47-48	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка объектов. Переходы слайдов. Слайд-шоу</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - конструктор слайдов - вставка текста, графических объектов - настройка эффектов анимации на смену слайдов 	<ul style="list-style-type: none"> - изменение макета слайда - меню «вставка» - изображения, текста - формат – работа с рисунками (изменение размеров, стили рисунков, обрезка) - переходы, слайд-шоу - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений и текста (Породы собак, Породы кошек)
49-50	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка графических объектов. Область анимации.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - конструктор слайдов - вставка текста, графических объектов - настройка эффектов анимации на объект 	<ul style="list-style-type: none"> - меню «вставка» - изображения, таблицы, диаграммы - настройка анимации (вход, выделение, выход) - настройка параметров эффектов анимации слайдов и объектов - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений и текста (Спутник Земли)
51-52	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка графических объектов. Область анимации.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - конструктор слайдов - вставка текста, графических объектов - настройка эффектов анимации на объект 	<ul style="list-style-type: none"> - меню «вставка» - изображения, таблицы, диаграммы - настройка анимации (вход, выделение, выход) - настройка параметров эффектов анимации слайдов и объектов - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений и текста (Спутники Марса со сравнительными данными и характеристиками)
53-54	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка звука, видео.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - конструктор слайдов - вставка звука, видео на слайд 	<ul style="list-style-type: none"> - меню «вставка видеозаписи», формат – работа с видео (видеоэффекты, монтаж и воспроизведение звука и видео) - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений, звука, видео и текста (Детские развлечения, Виды спорта, Кулинарные рецепты)
55-56	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint.</u>	
	Обобщение. Калейдоскоп викторин. Демонстрация презентаций. Тест «PowerPoint»	
57-58	<u>Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch.</u>	
	<p>План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на поиск выхода (3 задания) Задача на перестановку ящиков (4-5 задания) Задача на поиск выхода и перестановку ящиков (6 задание) - Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на перестановку ящиков Задача на поиск выхода и перестановку ящиков 	<ul style="list-style-type: none"> - понятия «алгоритм», «блок-схема», «язык программирования», «циклический алгоритм» - среда Scratch - знакомство. - составление блок-схем (начало/конец-команда, условие/да-нет) - выполнение инструкций по блок-схемам - работа в приложении Пикто-мир - демонстрация мультфильма в среде Scratch
59-60	<u>Основы программирования Среда Scratch. Спрайты.</u>	
	<p>План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - понятие «спрайт» - добавление и удаление спрайта, библиотека

	<p>- Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на поиск выхода (3 задания) Задача на перестановку ящиков (4-5 задания) Задача на поиск выхода и перестановку ящиков (6 задание)</p> <p>- Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на перестановку ящиков Задача на поиск выхода и перестановку ящиков</p>	<p>спрайтов - добавление и удаление фона, библиотека фонов - изменение спрайтов - костюм спрайта</p> <p>- выполнение упражнений на добавление и удаление подходящих спрайтов и фонов - изменение цвета, формы спрайта - рисование спрайта - изменение костюма спрайта</p>
61-62	<u>Основы программирования Среда Scratch. Скрипты.</u>	
	<p>План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.</p> <p>- Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на поиск выхода (3 задания) Задача на перестановку ящиков (4-5 задания) Задача на поиск выхода и перестановку ящиков (6 задание)</p> <p>- Исполнитель транспортер. 6 заданий Задача на перестановку ящиков Задача на поиск выхода и перестановку ящиков</p>	<p>- понятие «скрипт» - написание скриптов</p> <p>- создание мультфильма - создание мультфильма «Кот и пес в галактике» - самостоятельное создание мультфильма</p>
63-64	<u>Итоговое занятие.</u>	
	Итоговое тестирование. Игра «IT-код»	

Содержание учебно-тематического2 года обучения

№	Раздел и тема
1-2	<u>Вводное занятие.Познавательльно-игровая программа «Компьютерные забавы»</u> Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете (МИ 1 г.о.) История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. (МИ 1 г.о.)
	Что такое информатика. Что изучает информатика. Компьютер и его основные устройства. (МИ 1 г.о.) Вводное тестирование. Познавательльно-игровая программа «Компьютерные забавы»
3-4	<u>История развития компьютерной техники. Оргтехника. Многофункциональные устройства. Информация и информационные процессы. Тренировка работы с мышью, клавиатурой.</u>
	История компьютера. Оргтехника. Виды оргтехники. Многофункциональные устройства. (МФУ) (МИ 3,4 г.о.) - История компьютера. Поколения ЭВМ - Современные компьютеры и устройства. - Компьютер в жизни общества.

	<p><u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.)</p> <p>4 задания</p> <p>Теннис</p> <p>Мишень</p> <p>Собери яблоки в корзину</p> <p>Баскетбол</p>
5-6	<p><u>Хранение информации на компьютере и устройства для хранения информации.</u></p> <p><u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.)</p>
	<p><u>Файлы и папки. Носители информации.</u></p> <p>Хранение информации.</p> <p>- Диски и дисководы. Виды дисков. Размер файлов.</p> <p>- Файловая система. Файлы и папки. Пиктограммы. Имя файла. Расширение.</p> <p><u>Тренировка работы с мышью.</u> (МИ 3 г.о.)</p> <p>Обучающие и игровые программы.</p> <p>Скоростные дятлы. Пятнашки. 2 задания</p>
7-8	<p><u>Ввод и вывод информации. Внешние, периферийные устройства для ввода и вывода информации (принтер, сканер). МФУ. Цифровая техника (телефон, планшет, фотоаппарат, видеокамера)</u></p> <p><u>Тренировка работы с клавиатурой.</u></p>
	<p><u>Ввод информации в компьютер, вывод информации</u> - печать, сканирование.</p> <p>Фото и видео – информация. Съемка на телефон, планшет, фотоаппарат, видеокамеру. Показ фотографий и видео.</p> <p><u>Тренировка работы с клавиатурой</u></p> <p>(МИ 3 г.о.)</p> <p>Обучающие и игровые программы.</p> <p>Скоростные дятлы. Пятнашки. 3-е задание Клавиатура для чайников.</p>
9-10	<p><u>Информация и органы чувств. Каналы получения информации.</u></p> <p><u>Компьютерные программы. Работа с компьютерными программами. Текстовый редактор Блокнот.</u></p>
	<p><u>Информация и органы чувств. Каналы получения информации.</u></p> <p>(МИ 3 г.о.)</p> <p><u>Пиктограммы.</u></p> <p>Перетащи пиктограммы в нужные места. 3 задания (МИ 3 г.о.)</p> <p><u>Текстовый редактор Блокнот.</u></p> <p>Новый текстовый документ. Поиск и замена информации.</p> <p>- понятия «выделение, копирование, вставка текста», использование «горячих клавиш» - комбинаций клавиш</p> <p>- отработка применения клавиш «Ctrl+A», «Ctrl+Z», «Ctrl+C», «Ctrl+V»</p> <p>- выполнение практической работы по форматированию текста и использованию «горячих клавиш»</p> <p>Задания на замену слов, текста.</p>
11-12	<p><u>Общение как информационный процесс. Общение как источник информации. Виды общения.</u></p> <p><u>Текстовый редактор Блокнот.</u></p>
	<p><u>Общение как источник информации. Виды общения.</u></p> <p>(МИ 3 г.о.)</p> <p>Обмен информацией. Устно – речь, диалог, монолог.</p> <p>Общение без слов – взгляд, улыбка, мимика, жесты, поза.</p> <p>Письменное общение – письма, смс, записки, телеграммы</p> <p>Звуковое и видео-общение – аудио и видео-звонки</p> <p><u>Текстовый редактор Блокнот.</u></p> <p>Выделить, скопировать, вырезать, вставить и удалить текст.</p> <p>Горячие клавиши.</p> <p>Задания на замену слов, текста.</p>
13-14	<p><u>Информационные процессы: создание, передача, принятие, хранение, обработка.</u></p>
	<p><u>Информационные процессы: создание, передача, принятие, хранение, обработка.</u></p> <p>(МИ 4 г.о.)</p> <p>Процесс передачи информации: передатчик, приемник, канал передачи. Сигналы.</p> <p>Кодирование как способ обработки информации.</p> <p>Задания «Кодировщик» (4 задания)</p> <p>(МИ 4 г.о.)</p>
15	<p><u>Графический редактор Paint-3D.</u></p>
	<p>Кисти. Двухмерные фигуры.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с панелью инструментов - разновидности маркеров, толщина, цвет - линия и кривая, двухмерные фигуры - демонстрация инструментов «кисти» (10 видов), «двухмерные фигуры», «линия и кривая» - использование инструментов для рисования (божья коровка, сюжетный рисунок по замыслу) 	
16	<u>Графический редактор Paint-3D. Трехмерные фигуры.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков рисования, - разновидности трехмерных объектов «объемные кисти», «трехмерные фигуры» 	<ul style="list-style-type: none"> - демонстрация инструментов «набросок в трехмерном формате» - кисть-тюбик (рисование трехмерных длинных лент или коротких волн), «ровные края» (преобразование плоского наброска в трехмерный объект), «острые края» (добавление глубины к плоскому наброску)
17	<u>Графический редактор Paint-3D. Трехмерные фигуры. Наклейки.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков рисования, - разновидности трехмерных объектов «трехмерные модели» - повороты объемных объектов, расположение по оси Z, копирование - наклейки, текстура 	<ul style="list-style-type: none"> - демонстрация «трехмерные объекты» (12 видов) – изменение цвета, поворот, отражение; «трехмерные модели» (человек, собака, кошка, рыба) - рисование с использованием объектов, моделей, наклеек (сюжетный рисунок по замыслу)
18	<u>Графический редактор Paint-3D. Трехмерные фигуры. Наклейки.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков рисования, - наклейки, текстура 	<ul style="list-style-type: none"> - рисование с использованием объектов, моделей, наклеек (сюжетный рисунок по замыслу)
19	<u>Графический редактор Paint-3D. Библиотека трехмерных объектов.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков 3-Дрисования 	<ul style="list-style-type: none"> - просмотр и использования библиотеки трехмерных объектов с помощью интернета - рисование по замыслу
20	<u>Графический редактор Paint-3D. Форматы изображений jpg и png, сохранение.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков 3-Дрисования - сохранение рисунков в разных форматах 	<ul style="list-style-type: none"> - форматы изображений jpgи png–тренировка в сохранении - рисование по замыслу
21	<u>Графический редактор Paint-3D. Сохранение анимации в формате GIF и MP4 VIDEO</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление навыков 3-Дрисования - анимация рисунков и сохранение процесса рисования в разных форматах 	<ul style="list-style-type: none"> - сохранение рисунка «звезда» как видео – выбор анимации - рисование смайлика – солнышка и сохранение процесса рисования (журнал, запись, экспорт в формате видео) - сохранение в формате гиф-анимации и видеоролика
22	<u>Обобщение.Графический редактор Paint-3D.</u>	
	Рисунок-видео-открытка по замыслу с текстом поздравления Тест «Paint- 3D»	
23-24	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - создание файла MS WORD, сохранение, удаление. - набор текста в редактореMS WORD - работа в клавиатурном тренажере (онлайн)gotapro.ru - игра «Рассыпанные буквы», «Рассыпанные слова» 	<ul style="list-style-type: none"> - понятие «форматирование» текста с помощью инструментов текстового редактора - демонстрация использования инструментов форматирования - понятия «выделение, копирование, вставка текста», - удаление текста, отмена последнего действия.
25-26	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> - функционал для работы с текстовым файлом: редактирование, сохранение, удаление; 	<ul style="list-style-type: none"> - выполнение практической работы по набору текста (ввод текста, заглавная буква, новая строка, знаки препинания, удаление лишних букв, расстановка пробелов) - Задание «Строчки»

		- Задание «Пословицы»
27-28	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Ввод текста.</u>	
	- функционал для работы с текстовым файлом: редактирование, сохранение, удаление;	- выполнение практической работы по набору текста (ввод текста, заглавная буква, новая строка, знаки препинания, удаление лишних букв, расстановка пробелов) - Задание «Начертание» - Задание «Маркировка»
29-30	<u>Текстовый редактор. Программа MSWORD. Обобщение.</u>	
	Тест «WORD»	
31-32	<u>Интернет. Просмотр веб-страниц.</u>	
	- Всемирная сеть Интернет. Интернет-сервисы. Браузер. Сайт. Интернет-страница. Гиперссылка. Поисковая строка. - Поиск информации в интернете	
33-34	<u>Интернет. Скачивание файлов.</u>	
	- Поиск фотографий, картинок для презентаций по предложенным темам. Скачивание изображения. - Поиск текстовой информации для презентаций по предложенным темам. Копирование, вставка текста. Скачивание текстового файла.	
35-36	<u>Интернет. Электронная почта.</u>	
	- Электронная почта. Регистрация аккаунта. Адрес электронной почты. Отправка и получения писем. - Создание электронной почты. Отправка и получение писем.	
37-38	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы</u>	
	Повторение. Интерфейс MS PowerPoint. Создание презентации. Конструктор слайдов. Дизайн слайда.	- практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений (скачанных с интернета)
39-40	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint.</u>	
	Повторение. Интерфейс MS PowerPoint. Создание презентации. Конструктор слайдов. Дизайн слайда.	- практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений (скачанных с интернета)
41-42	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерактивная викторина «Мульти-пульти»</u>	
	- Практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений, звука, видео и текста	- Требования к мультимедийным презентациям - Требования к демонстрации презентаций
43-44	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерактивная викторина «Мульти-пульти»</u>	
	- Практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений, звука, видео и текста	- Требования к мультимедийным презентациям - Требования к демонстрации презентаций
45-46	<u>Презентация. Программа MS PowerPoint.</u>	
	Обобщение. Калейдоскоп викторин. Демонстрация презентаций. Тест «PowerPoint»	
47-48	<u>Основы работы в программе Windows movie maker</u> <u>Монтаж фото и видеороликов.</u>	
	Интерфейс программы. Меню Вид. Панель инструментов. Строка состояния. Панель задач. Монтаж фильма. Отображение сборников. Практическая работа «Мой фильм». Темы фильмов «Мой любимый праздник», «Времена года».	
49-50	<u>Основы работы в программе Windows movie maker</u>	

	<u>Монтаж фото и видеороликов.</u>
	Раскадровка. Видеоэффекты и видео переходов. Создание названий и титров. Импорт звука или музыки. Подстраивание музыки под кадры фильма. Практическая работа «Мой фильм». Темы фильмов «Коробка с карандашами»
51-52	<u>Основы работы в программе Windows movie maker</u> <u>Монтаж фото и видеороликов.</u>
	Сохранение фильма. Сохранение проекта фильма. Практическая работа «Мой фильм». Фильмы под стихи и песни известных авторов. Практическая работа «Мой фильм». Темы фильмов «Песня о картинах»
53-54	<u>Основы работы в программе Windows movie maker</u> <u>Монтаж фото и видеороликов. Обобщение.</u>
	Требования к созданию видеофильмов. Тест «Монтаж фильма»
55-56	<u>Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.</u>
	- создание компьютерных игр-догонялок - написание скриптов для компьютерных игр - игра «Кошки-мышки»
57-58	<u>Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.</u>
	- создание компьютерных игр-догонялок - написание скриптов для компьютерных игр - игра «Голодная акула»
59-60	<u>Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.</u>
	- создание компьютерных игр-стрелялок - написание скриптов для компьютерных игр - игра «Стреляем по шарикам»
61-62	<u>Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.</u>
	- создание компьютерных игр-стрелялок - написание скриптов для компьютерных игр - игра «Танчики»
63-64	<u>Итоговое занятие.</u>
	Итоговое тестирование. Игра «IT-код»

Планируемые результаты, формы аттестации и оценочные материалы

По окончании 1 года обучения учащиеся должны:

Знать:

- основную базовую информацию о персональном компьютере и его составляющих;
- правила безопасного поведения в компьютерном классе;
- основы работы с мышью, клавиатурой;
- основы графики и конструирования в редакторе Paint;
- виды, способы получения, передачи и представления информации;
- элементы логики, моделирования и алгоритмизации;
- основы работы редакторов MSWORD, MSPowerPoint;
- основы программирования в среде Scratch.

Уметь:

- работать с клавиатурой и мышью;
- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.)
- использовать базовый набор инструментов и возможности графического редактора Paint для создания изображений;
- использовать базовый набор инструментов и возможности редакторов для создания текстовых документов, медиапрезентаций;
- решать простые логические задачи и составлять простейшие алгоритмы
- выполнять логические операции, составлять и исполнять алгоритмы
- использовать базовый набор возможности среды Scratch при создании простейших мультфильмов.

По окончании 2 года обучения учащиеся должны:

Знать:

- историю развития компьютерной техники, современные составляющие компьютера, многофункциональные и цифровые устройства.;
- правила безопасного поведения в компьютерном классе;
- основы типы информационных процессов, процессы ввода, передачи, вывода информации;
- основы графики и конструирования в редакторе Paint-3D;
- основы работы в редакторе Блокнот;
- основы работы в сети Интернет;
- использовать базовый набор инструментов и возможности редакторов для создания текстовых документов, печатных публикаций, медиапрезентаций, видеофильмов, анимационных роликов;
- основы программирования в среде Scratch

Уметь:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы для ввода, хранения, передачи и вывода информации (открытие, создание, сохранение, перемещение на носители, сканирование, вывод на печать и т.д.)
- ориентироваться в интернет-сервисах, браузерах, сайтах, скачивать файлы, владеть электронной почтой;
- создавать презентации PowerPoint в виде интерактивных викторин;
- использовать базовый набор возможности среды Scratch при создании простейших компьютерных игр.

Формы аттестации.

- Входная аттестация проходит в форме проведения познавательно-игровых программ «В мире информатики» и «Компьютерные забавы». В ходе выполнения заданий в игровой форме за учащимися ведется наблюдение, фиксируются результаты.

- Текущая аттестация осуществляется на каждом занятии при фронтальном опросе и проверке выполненных практических индивидуальных заданий на компьютере.

- Итоговая аттестация проводится в форме итогового тестирования после изучения каждого раздела, в конце учебного года – в форме игры «IT-код».

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Компьютерный кабинет (6 учебных компьютеров, 1 компьютер учителя, проектор, экран)

Информационное обеспечение:

- Мир информатики. Электронное приложение к урокам информатики –
1-2 год обучения - [-28](#)

3-4 год обучения - <http://www.lbz.ru/files/7907/>

- Комплекс презентаций к уроку информатики в 1 классе по учебнику А.В. Горячева – Современный учительский портал

https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/kompleks_prezentacij_k_uroku_informatiki_v_1_klasse_po_uchebniku_a_v_gorjacheva/457-1-0-6705

- Разработка заданий в графическом редакторе Paint, Елизова Наталья Анатольевна, учитель информатики, МБУ «Средняя общеобразовательная школа № 15», Иркутская область, г. Усть-

Илимск https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/praktichieskiie_zadaniia_v_ghrafichieskom_riedaktorie

- Группа в ВКонтакте Робототехника, информатика (ЦДО Кочево) <https://vk.com/club188410573>

- Scratch 3.0. Видеоуроки. 1 ступень. <https://vk.com/club177057790>

- Scratch 3.0. Видеоуроки. 2 ступень. <https://vk.com/club196455683>

Методическое обеспечение образовательного процесса:

- Горячев А.В., Информатика и ИКТ. Учебник 1-4 класс, Информатика в играх и задачах.

- Горячев А.В., Учебник-тетрадь 1-4 класс. Учебник-тетрадь в 2-х частях.

- Раздаточный материал: карточки-задания, логические задания по темам.

- Тетрадь с заданиями для развития детей «Игровая информатика» 2 части

- Практические задания в графическом редакторе Paint

- Практикум по созданию презентаций PowerPoint

- Информатика для начальной школы в таблицах и схемах.

Используемая литература и интернет-источники

1. Авторская программа А.В. Горячева «ИНФОРМАТИКА И ИКТ (ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ)» (1-4 класс)
2. Горячев А.В., Информатика и ИКТ. Учебник 1-4 класс, Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь 1-4 класс. Учебник-тетрадь в 2-х частях.-М. : Баласс, 2012 г.
3. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Алгоритмы. Введение в Scratch» ООО «Алгоритмика», автор-составитель Надежда Вильбоа, Москва, 2020
4. Инструкция по Windows Movie Maker <https://4create.ru/training/19-instrukciya-po-windows-movie-maker.html>
5. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах/ авт.-сост. В.В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 64 с. – (Здравствуй, школа!).
6. Комплекс презентаций к уроку информатики в 1 классе по учебнику А.В. Горячева – Современный учительский портал https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/kompleks_prezentacij_k_uroku_informatiki_v_1_klasse_po_uchebniku_a_v_gorjacheva/457-1-0-6705
7. Мир информатики. Электронное приложение к урокам информатики –
1-2 год обучения - <https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html>
3-4 год обучения - <http://www.lbz.ru/files/7907/>
8. Программа внеурочной деятельности «Учимся программировать в Scratch» (2-4 классы)
9. Разработка заданий в графическом редакторе Paint https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/praktichieskiie_zadaniia_v_ghrafichieskom_riedaktorie
10. Тетрадь с заданиями для развития детей «Игровая информатика», 2 части, ОАО «Дом печати – ВЯТКА», г. Киров

Календарный учебный график 1 года обучения

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Форма
					контроля
1	Сентябрь	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете. Применение компьютера. Компьютер и его основные устройства.	Игра-путешествие Занятие-тестирование	2	Вводное тестирование Игра «Путешествие в мир информатики»
2	Сентябрь- май	Информация и информатика. Мышь. Курсор и указатель мыши. Тренировка работы с мышью.	Медиа-лекция Практическое занятие	10	Фронтальный опрос Практические задания
3		Клавиатура, работа на клавиатуре	Медиа-лекция Практическое занятие	10	Фронтальный опрос Практические задания Соревнования
4		Графический редактор Paint	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	8	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Paint»
5		Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	10	Фронтальный опрос Практические задания Тест «WORD»
6		Презентация. Программа MS PowerPoint.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	16	Фронтальный опрос Практические задания Тест «PowerPoint»
7		Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch.	Медиа-лекция Практическое занятие	6	Фронтальный опрос Практические задания
8		Май	Итоговое занятие.	Занятие-тестирование	2
		итого		64	

Календарный учебный график 2 года обучения

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Форма
					контроля
1	Сентябрь	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила поведения в кабинете.	Игра-путешествие Занятие-тестирование	2	Вводное тестирование Игра «Путешествие в мир

		История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.			информатики»
2	Сентябрь-май	История развития компьютерной техники. Оргтехника. Информация и информационные процессы. Тренировка работы с мышью, клавиатурой.	Медиа-лекция Практическое занятие	10	Фронтальный опрос Практические задания
3		Информация и органы чувств. Информационные процессы. Компьютерные программы. Текстовый редактор Блокнот.	Медиа-лекция Практическое занятие	10	Фронтальный опрос Практические задания Соревнования
4		Графический редактор Paint-3D.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	8	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Paint»
5		Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	10	Фронтальный опрос Практические задания Тест «WORD»
6		Интернет. Просмотр веб-страниц. Скачивание файлов. Электронная почта.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	16	Фронтальный опрос Практические задания
7		Презентация. Программа Microsoft Power Point	Медиа-лекция Практическое занятие	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «PowerPoint»
8		Основы работы в программе Windows movie maker Монтаж фото и видеороликов.	Медиа-лекция Практическое занятие Занятие-тестирование	6	Фронтальный опрос Практические задания Тест «Монтаж фильма»
9		Основы программирования Алгоритмы. Введение в Scratch. Повторение. Компьютерные игры в среде Scratch.	Медиа-лекция Практическое занятие		Фронтальный опрос Практические задания
10		Май		Занятие-тестирование	2
		Итого		64	

**Воспитательный модуль «Воспитываем и познаем»
дополнительной общеразвивающей программы «Мир информатики»
2023-2024 учебный год**

Воспитательная модель МБУ ДО «ЦДО» базируется на том, что воспитание в дополнительном образовании рассматривается, прежде всего, как организация педагогических условий и возможностей для осознания ребенком собственного личностного опыта, приобретаемого на основе межличностных отношений и обусловленных ими ситуаций, проявляющегося в форме переживаний, смыслов творчества, саморазвития. Общие требования к воспитательной деятельности МБУ ДО «ЦДО» обозначены в Программе воспитания МБУ ДО «ЦДО», утвержденной 1 сентября 2022 г. и основанной на положениях Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года. Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках реализации дополнительных общеразвивающих программ и отдельных совместных мероприятий. В каждой программе обязательно формулируются задачи на воспитание нравственных качеств и определяются планируемые результаты по модулю «Воспитываем и познаем».

Реализация воспитательного потенциала занятий по дополнительной общеразвивающей программе происходит в рамках, выбранных учащимися и родителями направленностей. Именно программа является тем гибким инструментом, который позволяет определять и воспитательные задачи, и планируемые результаты в соответствии с образовательными потребностями детей, занимающихся в конкретной организации дополнительного образования, а также их родителей.

Дополнительные образовательные программы технической направленности ориентированы на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и конструкторской деятельности.

Воспитательными задачами дополнительной общеразвивающей программы «Мир информатики» являются:

- воспитание у детей интереса к компьютерным и цифровым технологиям;
- развитие коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, участия в беседе, обсуждении;
- развитие социально-трудовой компетенции: воспитание трудолюбия, самостоятельности, умения доводить начатое дело до конца,
- формирование чувства патриотизма и гражданственности.

Практическая реализация задач воспитания осуществляется в рамках направлений его организации:

Задачи воспитательного модуля программы	Планируемые результаты	Виды и формы деятельности воспитания на занятиях
---	------------------------	--

<p>Активизировать познавательную деятельность учащихся, инициировать и поддерживать деятельность обучающихся для приобретения ими навыков принятия самостоятельного решения, оформления собственного результата, представления этого результата, аргументирования собственной точки зрения</p>	<p>Знание передовых цифровых технологий</p>	<p>- 1 год обучения – понятия «информация» и «информатика», виды и способы представления и передачи информации, основы компьютерной графики и азы программирования; - 2 год обучения – понятия «информационные процессы», история развития компьютерной техники, оргтехника.</p>
	<p>Овладение практико-ориентированной информацией</p>	<p>- применение полученных навыков на уроках в школе и при подготовке домашних заданий.</p>
<p>Побуждать обучающихся на занятиях соблюдать нормы поведения, правила общения, принципы дисциплины и самоорганизации, правила техники безопасности, правила пользования компьютером и цифровой техникой.</p>	<p>Знание и понимание важности соблюдения личной гигиены, норм поведения, правил общения, принципы дисциплины и самоорганизации, правила техники безопасности, правила пользования компьютером и цифровой техникой.</p>	<p>Инструкции для обучающихся: - по правилам безопасности для обучающихся в учебных кабинетах - по правилам пожарной безопасности, электробезопасности в образовательном учреждении, правилам дорожной безопасности, - по правилам поведения и технике безопасности для учащихся в компьютерном кабинете. Беседы, интеллектуальные игры, кроссворды, ребусы, плакаты, загадки и другое.</p>
<p>Устанавливать доверительные отношения на занятии, применять на занятиях интерактивные формы обучения для получения навыков групповой работы, устанавливать партнерские, позитивные межличностные отношения в группе.</p>	<p>Установление межличностных контактов, развитие умения общаться, договариваться.</p>	<p>- коллективная работа, общее обсуждение действия, - уважительное отношение друг к другу, - развитие умения демонстрировать результаты своей работы; - поддержание мотивации к саморазвитию и культуре общения.</p>
<p>Прививать социально-трудовые компетенции</p>	<p>Мотивация и интерес к компьютерным программам с целью выработки</p>	<p>- логично и последовательно создавать работать в графических и текстовых редакторах;</p>

	навыков усидчивости, внимательности, вдумчивости и понимания, умения доводить дело до конца	- знать и понимать, как работает компьютерные программы и оргтехника.
	Выработка навыка самостоятельности, инициативности, вовлеченность в подготовкуи участие в конкурсах разного уровня	- дифференцированный подход на занятиях
Привлекать внимание обучающихся к ценностному аспекту изучаемых явлений, культурных традиций, событиям малой Родины	Наличие совместных проектов патриотической направленности	Презентации и видеоролики ко Дню защитника Отечества, Дню Победы.
	Проявление познавательного интереса и действий при изучении родного села, края, участие в акциях и конкурсах	Презентации и видеоролики о родном селе, крае, стране; о близких, родных людях, знаменательных датах и людях.

Таким образом, в объединении «Мир информатики» дети получают не только знания и умения по выбранному направлению, но и учатся быть социально активными, информационно грамотными и полезными членами общества. В содержании образовательного процесса наряду с образовательными и творческими задачами обязательно присутствуют задачи воспитательные, направленные на организацию социального опыта ребенка, формирование социальной активности, адаптивности, социальной ответственности.