



Информационная карта  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

№	Наименование	Содержание
1	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2	Адрес	Удмуртская Республика, г. Воткинск
3	Направленность программы	Техническая
4	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	«ИнфоЗнайка» (Б) (информационные технологии)
5	Автор - составитель	Рябцева Светлана Аркадьевна
6	Целевая аудитория	Учащиеся школ
7	Возраст обучающихся	9-11 лет
8	Срок реализации	9 месяцев
9	Количество часов по Программе	144 часа
10	Количество часов в неделю	4 часа
11	Режим занятий	2 раза в неделю по 2 часа
12	Цель программы	Формирование и развитие творческих способностей, обучающихся в области информационных технологий.
13	Задачи программы	<p>Познакомить с программным обеспечением персонального компьютера, научить технологиям и приемам работы в различных программах: Word, Publisher, PowerPoint, MagicaVoxel, Scratch, Soni Vegas Pro</p> <p>Сформировать операционный стиль мышления: уметь формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части.</p> <p>Воспитывать информационную культуру обучающихся.</p> <p>Создать необходимые условия для творческого и личностного развития обучающихся.</p>
14	Аннотация программы	Программа предусматривает освоение знаний, получение навыков в области информационных технологий в рамках

		<p>базового уровня освоения программы. Использование развивающих компьютерных программ позволяет подготовить обучающихся к качественно новому формату обучения.</p>
15	Ожидаемые результаты	<p><b>Предметные:</b> должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• санитарно-гигиенические требования и требования безопасности во время занятий в компьютерном классе;</li> <li>• назначение и основные возможности программ: Word, Publisher, PowerPoint,</li> <li>• основы программирования в среде Scratch</li> <li>• возможности программы MagicaVoxel для создания трехмерных объектов</li> <li>• возможности программы Soni Vegas Pro для создание слайд-шоу</li> </ul> <p>должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять текстовый редактор для</li> <li>• создавать, редактировать и форматировать документ с использованием разных типов шрифтов и включающих рисунок и таблицу</li> <li>• создавать коллажи, различные публикации;</li> <li>• создавать мультимедийные презентации</li> <li>• создавать трехмерные объекты</li> <li>• создавать слайд-шоу</li> <li>• находить информацию в интернете</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b> планирует алгоритм для достижения целей; решает задачи нестандартными способами; использует полученные знания на практике</p> <p><b>Личностные:</b> формирование коммуникативной компетентности; формирование познавательного интереса.</p>

## **Пояснительная записка.**

Информационные технологии развиваются быстрыми темпами. Требования, которые предъявляются сегодня к современному человеку в разных сферах деятельности, формируют его новые потребности в умении планировать свою деятельность, находить информацию, необходимую для решения поставленных задач, строить информационную модель изучаемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии. Перед образованием общество ставит новые задачи по информатизации подрастающего поколения, где в процессе изучения информационных технологий необходимо не только научиться работать на компьютере, но и уметь целенаправленно применять полученные знания на практике для познания и созидания окружающего мира.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИнфоЗнайка» (Б) (информационные технологии) (далее Программа).

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень программы:** базовый.

**Актуальность** Программы определяется запросом со стороны родителей и самих обучающихся на получение знаний, и умений в области информационных технологий для подготовки к жизни в современном информационном обществе.

**Отличительные особенности:**

Образовательный материал систематизирован с учетом возрастных, психологических особенностей и возможностей обучающихся. Материал Программы построен по принципу от простого к сложному. Программа расширяет образовательный курс школьного предмета «Информатика». Значительная часть образовательного процесса выделена на практическую часть – в форме практических и творческих работ, что является важной составляющей всего обучения. Теоретическая и практическая часть Программы изучаются параллельно, чтобы сразу закреплять теоретические знания на

практике. Выполняя практические задания, обучающиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности.

**Новизна.** Грамотное владение компьютерными, мультимедийными технологиями позволяет обучающимся ориентироваться и применять полученные знания в современном образовательном пространстве.

**Педагогическая целесообразность** обучения по Программе предполагает развитие мышления и творческих способностей обучающихся.

Данная Программа направлена на развитие у обучающихся практических навыков владения компьютером, которые дают возможность самовыражения и самореализации личного потенциала обучающегося.

**Адресат программы** Программа предназначена для обучающихся 9-11 лет, проявляющие интерес к информационным технологиям. Группы разновозрастные с постоянным составом. Наполняемость групп 12 человек.

**Практическая значимость для целевой группы** программы определяется ее практико-ориентированным подходом, личным опытом педагога и возможностью использования данной программы в системе общего и дополнительного образования. Обучение по программе ориентирует детей на практическое использование полученных навыков на конкурсах и научно-практических конференциях.

**Преимущество программы:** обучение по программе «ИнфоЗнайка» дополняет и расширяет знания по основным программам школы:

Предмет школьной программы	Связь предмета с Программой
Математика	Понятие площади, расстояния, доли секунд; измерение и сравнение расстояния, скорости, времени, угла наклона; работа с переменными, понятие пространства и объемной фигуры.
Информатика	Получение навыков работы с компьютером, с

	графической средой программирования, понимание принципов связи виртуальной программы и реального механизма; составление последовательности команд (простого алгоритма).
Технология	Организация рабочего места, работа в группе, поиск информации и ее представление, общее представление о процессе изготовления изделия, творческая и проектная деятельность.
Литература (урок чтения)	Использование прочитанных произведений в создании мультфильмов в программе Scratch.
Русский язык	Развитие устной речи в процессе анализа заданий и обсуждения результатов практической деятельности (описание конструкции изделия, материалов; повествование о ходе действий и построении плана деятельности; построение логически связанных высказываний в рассуждениях, обоснованиях, формулировании выводов).

**Объем и срок освоения программы** программа рассчитана на 144 часа в течение 9 месяцев.

**Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса** теоретические и практические занятия, самостоятельные работы.

Формы проведения занятий – групповые.

**Форма обучения:** очная с элементами дистанционного обучения. В Учебном плане указаны занятия, реализуемые в дистанционном формате в разделах «Программа Microsoft Word», «Программа Microsoft PowerPoint», «Программа Scratch». Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через

дистанционную форму указаны в Методическом обеспечении реализации Программы.

Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через дистанционную форму указаны в методическом обеспечении реализации программы.

**Режим занятий:** 2 раз в неделю по 2 часа. При электронном обучении с применением дистанционных технологий не более 35 минут.

Во время онлайн - занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

### **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель:** формирование и развитие творческих способностей, обучающихся в области информационных технологий.

#### **Задачи:**

- Познакомить с программным обеспечением персонального компьютера, научить технологиям и приемам работы в различных программах: Word, Publisher, PowerPoint, MagicaVoxel, Scratch, Sony Vegas Pro.
- Сформировать операционный стиль мышления: уметь формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части.
- Воспитывать информационную культуру обучающихся.
- Создать необходимые условия для творческого и личностного развития обучающихся.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Раздел	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практик а	
<b>1</b>	<b><i>Инструктаж ТБ, ПБ, ПДД. Вводное занятие. Организация рабочего места. Компьютер.</i></b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Инструктаж Беседа. Тест.
<b>2</b>	<b><i>Программа Microsoft Word</i></b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	
2.1	Редактор текстов Word. Операции с текстом. Символы.	2	1	1	Практическая работа
2.2	Форматирование документа. <i>Входной контроль.</i>	6	1	5	Практическая работа
2.3	Таблицы. Диаграммы.	4	1	3	Практическая работа
2.4	Объекты WordArt и SmartArt	4	1	3	Практическая работа (дистанционно 2 часа)
2.5	Рисунки	4	-	4	Практическая работа
2.6	Полиграфическая продукция.	6	-	6	Практическая работа
<b>3</b>	<b><i>Программа Publisher</i></b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	
3.1	Назначение программы. Интерфейс. Типы публикаций	2	1	1	Практическая работа
3.2	Шаблоны публикаций	2	-	2	Практическая работа
3.3	Панель инструментов редактора	2	1	1	Практическая работа
3.4	Создание публикации	4	-	4	Практическая работа
3.5	Полиграфическая продукция.	4	-	4	Самостоятельная работа
<b>4</b>	<b><i>Программа Microsoft PowerPoint</i></b>	<b>44</b>	<b>5</b>	<b>39</b>	
4.1	Назначение программы	2	1	1	Практическая работа
4.2	Ориентация слайда. Макеты слайдов. Дизайн.	4	1	3	Практическая работа
4.3	Панель инструментов	4	1	3	Практическая работа
4.4	Таблицы, текст. Объекты WordArt и SmartArt.	2	-	2	Практическая работа

4.5	Анимация объектов. Анимация в процессе смены слайдов	4	1	3	Практическая работа (дистанционно 2 часа)
4.6	Коллажи. <i>Промежуточная аттестация</i>	6	-	6	Практическая работа
4.7	Анимированные рисунки	8	-	8	Практическая работа
4.8	«Триггер», «Гиперссылка»	6	1	5	Практическая работа
4.9	Видео и звук на слайдах	2	-	2	Практическая работа
4.10	Создание презентаций	6	-	6	Практическая работа
<b>5</b>	<b>Программа MagicaVoxel</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	
5.1	Знакомство с программой MagicaVoxel - основы моделирования	2	1	1	Практическая работа
5.2	Редактор моделей	4	1	3	Практическая работа
5.3	Настройка работы с проектом	4	1	3	Практическая работа
5.4	Мировой редактор. Рендеринг	6	2	4	Практическая работа
5.5	Создание 3D-модели	6	-	6	Самостоятельная работа
<b>6</b>	<b>Программа Scratch</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	
67.1	Знакомство со средой Scratch Спрайты и фоны	4	1	3	Практическая работа
6.2	Блоки	4	1	3	Практическая работа
6.3	Управление спрайтами	2	-	2	Практическая работа
6.4	Навигация в среде Scratch	2	-	2	Практическая работа
6.5	Понятие цикла	2	-	2	Практическая работа
6.6	Самоуправление спрайтов.	2	-	2	Практическая работа
6.7	Создание собственного проекта	6	-	6	Практическая работа (дистанционно 2 часа)

<b>7</b>	<b>Создание слайд-шоу в программе Soni Vegas Pro</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	
7.1	Назначение программы	2	1	1	Практическая работа
7.2	Импорт изображений (фото и видео)	2	-	2	Практическая работа
7.3	Видеоэффекты и видеопереходы	2	-	2	Практическая работа
7.4	Титры. Звук.	2	-	2	Практическая работа
7.5	Слайд-фильм	4	-	4	Практическая работа
<b>8</b>	<b>Итоговое занятие: итоговый контроль</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Самостоятельная работа
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>20</b>	<b>124</b>	

### Содержание программы

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж ТБ,ПБ,ПДД. Организация рабочего места. Компьютер (2 часа)**

*Теория (1ч):* Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места. Что такое компьютер? Как правильно работать с компьютером (техника безопасности работы на компьютере). Включение и выключение компьютера, способы перезагрузки.

*Практика (1ч):* Тест по правилам техники безопасности и организации рабочего места. Включение компьютера. Перезагрузка. Завершение сеанса.

#### **Раздел 2. Программа Microsoft Word (26 часов)**

##### ***2.1 Редактор текстов Word. Операции с текстом. Символы***

*Теория (1ч):* Основные понятия. Документ. Выделение, копирование, вырезание, вставка: символа, слова, строки, абзаца, страницы. Изучение информационной технологии создания маркированных, нумерованных и многоуровневых списков.

*Практика (1ч):* Создание и сохранение документа. Переименование документа. Работа с текстом. Создание многоуровневых списков. Вставка и форматирование символов

##### ***2.2 Форматирование документа. Входной контроль.***

*Теория (1ч):* Размер и начертание шрифта. Параметры шрифта. Изменение параметров шрифта. Способы оформления текста. Форматирование текста: выравнивание (влево, вправо, по центру), изменение шрифта, начертание. Символ и параметры абзаца, изменение параметров абзаца. Колонки, параметры колонок. Границы и заливки (создание границ вокруг страницы, добавление границ к тексту, добавление заливки, изменение параметров границы)

*Практика (5 ч):* Работа с текстом. *Входной контроль.*

## **2.2 Таблицы Word. Диаграммы.**

*Теория (1ч):* Создание и удаление таблиц, ввод данных в ячейки, изменение ширина столбца и высоты строки, добавление строк и столбцов, редактирование (объединение и разбиение ячеек), размещение текста, форматирование текста в ячейках таблицы, границы и заливка. Виды диаграмм.

*Практика (3ч):* Создание и редактирование таблицы. Применение всех известных способов форматирования. Создание шаблона формы для ввода данных. Создание диаграмм. Форматирование диаграмм.

## **2.4 Объекты WordArt. Объекты SmartArt (дистанционно 4 часа)**

*Теория (1ч):* Вставка объектов WordArt (художественное оформление текста, создание и редактирование объектов WordArt). Заливка и контур. Тень, объем. Вставка объектов SmartArt (художественное оформление, вставка текста и картинки, создание и редактирование (добавление и удаление) объектов SmartArt. Заливка и контур. Тень, объем.

*Практика (3 ч):* Работа с объектами WordArt и SmartArt.

## **2.5 Рисунки**

*Практика (4ч):* Создание и редактирование рисунков (вставка и редактирование готовых рисунков, клипартов, рисование объектов). Основные фигуры. Автофигуры. Работа с автофигурами. Установка параметров цвета заливки и контура. Работа с тенью и объемом.

## **2.6 Полиграфическая продукция.**

*Практика (6 ч):* Создание календарей, визиток, поздравительной открытки, грамот, информационного листа

### **Раздел 3. Программа Publisher (14 часов)**

#### ***3.1 Назначение программы. Интерфейс.***

*Теория (1ч):* Назначение и возможности программы. Изучение интерфейса программы. Типы публикаций - обзор

*Практика (1ч):* Запуск, сохранение и выход из программы.

#### ***3.2 Шаблоны публикаций***

*Практика(2ч):* Изменение стиля встроенного шаблона. Создание публикации по шаблону.

#### ***3.3 Панель инструментов редактора***

*Теория (1ч):* Объекты панели инструментов: выбор объектов, текстовый блок, вставка таблицы, автофигуры и т.д.

*Практика (1ч):* Применение различных инструментов в редакторе

#### ***3.4 Создание публикации***

*Практика (4ч):* Создание новой публикации с использованием элементов дизайна имеющихся публикаций. Открытка к праздничным датам.

#### ***3.5 Полиграфическая продукция.***

*Практика (4 ч): Самостоятельная работа:* Разработка собственного буклета, календаря, визитки

### **Раздел 4. Программа Microsoft PowerPoint (44 часа)**

#### ***4.1 Назначение программы***

*Теория (1ч):* Основное назначение. Внешний вид.

*Практика (1ч):* Запуск программы. Создание, дублирование и удаление слайда. Сохранение презентации. Выход из программы.

#### ***4.2 Ориентация слайда. Макеты слайдов. Дизайн.***

*Теория (1ч):* Ориентация слайда (книжная, альбомная ориентация слайда). Параметры слайда (изменение параметра слайда). Изучение разных типов готовых макетов слайда: титульный слайд, заголовок и объект, заголовок раздела, два объекта, пустой слайд, объект с подписью, рисунок с подписью.

*Практика (3ч):* Создание нескольких слайдов. Копирование слайдов. Добавление слайда в презентацию, удаление слайда. Изменение ориентации слайда. Выбор дизайна и стиля презентации

### **4.3 Панель инструментов.**

*Теория (1 ч):* Работа с панелью инструментов. Автофигуры. Вставка фото и объектов. Придание различной формы рисункам. Эффекты, граница рисунка. Работа с клипартами.

*Практика (3 ч):* Работа с панелью инструментов. Заливка, контур фигур, эффекты фигур. Упорядочение фигур. Группировка.

### **4.4 Таблицы, текст. Объекты WordArt и SmartArt.**

*Практика (2 ч):* Вставка: текст, таблица, объект Smart Art, объект WordArt на слайд. Заливка, контур текста. Текстовые эффекты.

### **4.5 Анимация объектов. Анимация в процессе смены слайдов (дистанционно 2 часа)**

*Теория (1ч):* Анимация объектов слайда (порядок анимации, время, эффекты). Анимация в процессе смены слайдов.

*Практика (3ч):* Применение анимационных эффектов. Настройка анимации. **4.6**

### **4.6 Коллажи. (промежуточная аттестация)**

*Практика (6 ч):* Создание коллажей.

### **4.7 Анимированные рисунки**

*Практика (8 ч):* Создание рисунка с применением анимации.

### **4.8 «Триггер», «Гиперссылка»**

*Теория (1ч):* Пусковая схема «Триггер». Элемент управления «Гиперссылка»

*Практика (5ч):* Создание работ с использованием «Триггер» и «Гиперссылка»

### **4.9 Видео и звук на слайдах**

*Практика: (2ч):* Вставка видео и звука на слайд

### **4.10 Презентация**

*Практика (6ч):* Создание тематических презентации

## **Раздел 5. Программа MagicaVoxel**

### **5.1 Знакомство с программой MagicaVoxel - основы моделирования**

*Теория (1ч):* Разбор интерфейса и логики создания моделей в программе, основные функций программы, настройка рабочего окна. Открытие и сохранение проекта.

*Практика (1 ч):* Создание примитивных моделей.

## **5.2 Редактор моделей**

*Теория (1ч):* Цветовая палитра и ее создание. Знакомство с панелью Brush: типы кистей, режимы, выделение объектов. Основная рабочая область. Панель проекта.

*Практика (3 ч):* Создание моделей в данной среде.

## **5.3 Настройка работы с проектом**

*Теория (1ч):* Панель редактирования Edit: поворот, масштаб, зеркало, копирование, увеличение, цикл, удаление.

*Практика (3 ч):* Создание моделей в данной среде.

## **5.4 Мировой редактор. Рендеринг**

*Теория (2ч):* Световая панель, панель материалов, экспорт объектов.

*Практика (4 ч):* Создание моделей в данной среде.

## **5.5 Создание 3D-модели**

*Практика (6 ч):* Моделирование и конструирование. Создание стандартных моделей, на заданную тему.

## **Раздел 6. Программа Scratch (22 часа)**

### **6.1 Знакомство со средой Scratch. Спрайты и фоны.**

*Теория (1ч):* Интерфейс Scratch и основы работы в нем. Понятие спрайта и фона. Костюм спрайта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

*Практика (3 ч):* Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета. Создание простой анимации спрайта путем смены костюма

### **6.2 Блоки**

*Теория (1ч):* Блоки: Движение и Внешний вид. События и Контроль.

*Практика (3ч):* Применение команд к спрайту

### **6.3 Управление спрайтами**

*Практика (2ч):* Применение команд «идти», «повернуться на угол», «опустить перо», «поднять перо», очистить.

### **6.4 Навигация в среде Scratch**

*Практика (2ч):* Понятие координат. Расчет координат. Команды управления движением. Определение координат спрайта. Применение команд «идти в

точку с заданными координатами» и «плыть в точку с заданными координатами». Движение по вертикали и горизонтали. Поворот исполнителя.

### **6.5 Понятие цикла**

*Практика (2ч):* Понятие цикла. Команда «повторить». Создание узоров и орнаментов с применением данной команды

### **6.6 Самоуправление спрайтов.**

*Практика(2ч):* Обмен сигналами между спрайтами. Блоки передать «сообщение» и «когда я получу сообщение».

### **6.7 Создание собственного проекта (дистанционно 2 часа)**

*Практика (6 ч):* Создание проекта на Scratch

## **Раздел 7. Создание слайд-шоу в программе Soni Vegas Pro (17 часов)**

### **7.1 Назначение программы**

*Теория (1ч):* Окно программы. Пункты главного меню. Панель инструментов.

*Практика (1ч):* Знакомство с панелью инструментов и строкой меню. Создание и сохранение проекта.

### **7.2 Импорт изображений.**

*Практика (2ч):* Импорт фото и видео файлов и размещение их на видеодорожке.

### **7.3 Видеоэффекты и видеопереходы**

*Практика (2ч):* Добавление видеоэффектов на слайд и видеопереходов между слайдами.

### **7.4 Титры. Звук.**

*Практика (2ч)* Добавление титров и звука в слайд - фильм

### **7.5 Слайд-фильм**

*Практика (4ч):* Создание слайд - фильм на свободную тему

## **8. Итоговое занятие. Итоговый контроль. (2 часа)**

*Практика:* Самостоятельная работа (*итоговый контроль*)

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Ожидаемые результаты обучения

В результате освоения программы обучающимися будут достигнуты следующие предметные, метапредметные и личностные результаты.

#### *Предметные:*

*обучающиеся будут знать:*

- санитарно-гигиенические требования и требования безопасности во время занятий в компьютерном классе;
- назначение и основные возможности программ Word, Publisher, PowerPoint;
- основы программирования в среде Scratch;
- возможности программы MagicaVoxel для создания трехмерных объектов;
- возможности программы Soni Vegas Pro для создание слайд-шоу.

#### *Метапредметные:*

- планирует алгоритм для достижения целей;
- решает задачи нестандартными способами;
- использует полученные знания на практике.

#### *Личностные:*

- формирование коммуникативной компетентности;
- формирование познавательного интереса.

**Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год**  
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей  
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина  
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь					29- 05	Октябрь				27- 02	Ноябрь				29- 04	Декабрь				29- 04	Январь			26- 01
	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28	06- 12		13- 19	20- 26	03- 09	10- 16		17- 23	24- 30	01- 07	08- 14		15- 21	22- 28	05- 11	12- 18		19- 25			
<b>№ недели</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21			
<b>1 год обучения</b>	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У		

МЕСЯЦ	Февраль				23- 01	Март				30- 05	Апрель				27- 03	Май						
	02- 08	09- 15	16- 22	02- 08		09- 15	16- 22	23- 29	06- 12		13- 19	20- 26	04- 10	11- 17		18- 24	25- 31					
<b>№ недели</b>	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38					
<b>1 год обучения</b>	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У

**Условные обозначения:**

У/К-комплектование групп

У – учебное время

В/К – входной контроль

П/А-промежуточная аттестация

И/К – итоговый контроль

У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы

ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

**Считать нерабочими праздничными днями:** 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

## **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования со средним профессиональным или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы; к профессиональной категории педагога требований нет.

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

- Оборудованный компьютерной техникой класс, включающий в себя компьютеры, объединённые в локальную сеть, модем (или выделенная линия), интерактивная доска, магнитно - маркерная доска, принтер.
- Программное обеспечение для ведения обучающей, практической и образовательной деятельности: карточки или файлы с примерами выполнения практических заданий
- Литература для дополнительного, более детального изучения Программы.
- Учебные мультимедийные материалы и обучающие программы, учебные электронные пособия.
- Примерные работы определены в учебно-методической базе программы, а также в других доступных информационных ресурсах. Цифровые электронные ресурсы, для удобства использования, хранятся на каждом персональном компьютере в папке «Уроки».
- Создание фонда компьютерных программ учебного назначения, экспорт образовательных услуг и методических материалов через Интернет.

### **Информационные ресурсы:**

1. Сайт учителя информатики Куклиной И.Д. [Электронный ресурс], /Режим доступа: <http://idk-teach.ucoz.ru/> (Дата обращения: 04.04.2025г.).
2. Сайт «Инфоурок» [Электронный ресурс], /Режим доступа: <https://infourok.ru/> (Дата обращения: 04.04.2025г.).
3. Официальный сайт Scratch [Электронный ресурс], /Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/> (Дата обращения: 04.04.2025г.)
4. LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений. [Электронный ресурс], /Режим доступа: <https://learningapps.org/> (Дата обращения: 04.04.2025г.).

5. Портал-навигатор персонифицированного дополнительного образования Удмуртской Республики: официальный сайт. - <https://ur.pfdo.ru/app> (Дата обращения 04.04.2025г.).

### **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Контрольно-измерительные материалы** Программы включают в себя материалы для проведения входного контроля, промежуточной аттестации и итогового контроля.

*Входной контроль:* проводится в начале сентября (1-2 неделя) в виде практической работы и теста.

*Промежуточная аттестация:* проводится в декабре для контроля усвоения учебного материала по прохождению первого полугодия обучения.

*Текущий контроль:* контроль усвоения учебного материала проходит в течение всего обучения. Контроль со стороны педагога, и самооценка самими обучающимися осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии, по завершении изучения темы, раздела.

*Итоговый контроль:* проводится в конце года по прохождению всего курса Программы обучения - творческая, практическая работа.

Критерии оценивания теоретических и практических работ определены в приложениях к картам освоения программы.

**Формы подведения итогов реализации программы:** просмотр творческих, практических работ с обсуждением, тест, участие в конкурсах, выставках различного уровня.

#### **Входной контроль обучающихся**

**Объединение:** «ИнфоЗнайка»

**Дата проведения:** сентябрь

**Цель:** проверить начальные знания обучающихся владения компьютером

**Форма проведения:** практическая работа + тест

Практическая работы оценивается: 2 балла – самостоятельно выполнил, 0 баллов – обращался к помощи педагога

Тест оценивается: 1 балл за каждый правильный (полный) ответ (максимально 13 баллов)

Результаты заносятся в таблицу. Баллы суммируются и выявляется уровень обучающегося:

1-5 баллов - низкий уровень

6-9 баллов-средний уровень

10-12 баллов - высокий уровень

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Практическая работа	Тест	Общий балл	Уровень
	Группа 1А				
.					
.					

### Практическая работа № 1

Создать документ Microsoft Word.

Набрать нижеприведенный текст (шрифт Times New Roman, размер шрифта 14):

*Есть на свете сеть сетей.  
Очень интересно с ней.  
Людам всем она нужна,  
Миру очень сеть важна.  
Что за сеть? Найди ответ.  
Сеть зовется: **Интернет***

Скопируйте выделенное слово и вставьте его ниже текста 2 раза.

Измените размер шрифта на 12

Сравните с нижеприведенным образцом:

Есть на свете сеть сетей.  
Очень интересно с ней.  
Людам всем она нужна,  
Миру очень сеть важна.  
Что за сеть? Найди ответ.  
Сеть зовется: **Интернет**

### ТЕСТ

0-5 баллов –низкий

6-9 баллов – средний

10-13-высокий

1.Отметьте устройство компьютера, предназначенное для обработки информации.

- Внешняя память
- Оперативная память
- Процессор
- Монитор
- Клавиатура

2. Отметьте устройства, предназначенные для ввода информации в компьютер:

- Принтер
- Процессор
- Монитор
- Сканер
- Джойстик
- Клавиатура
- Мышь
- Микрофон
- Акустические колонки
- Дискета

3. Отметьте элементы рабочего стола

- Кнопка Пуск
- Кнопка Закреть
- Кнопка Свернуть
- Панель задач
- Корзина
- Строка заголовка
- Строка меню
- Значок Мой компьютер

4. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации в компьютер:

- Принтер
- Процессор
- Монитор
- Сканер
- Джойстик
- Клавиатура
- Мышь
- Микрофон
- Акустические колонки
- Дискета

*Ответы:*

1. процессор

2. сканер, джойстик, клавиатура, мышь, микрофон

3. кнопка Пуск, Панель задач, Корзина, значок мой компьютер

4. принтер, монитор, акустические колонки

## Промежуточная аттестация обучающихся

**Объединение:** «ИнфоЗнайка»

**Дата проведения:** декабрь

**Цель:** определение уровня предметных знаний по Программе в конце первого полугодия.

**Форма проведения:** самостоятельная работа. Создание коллажа.

Выполненная работа оценивается (максимально 6 баллов + эстетическое восприятие от 1 - 3 балла):

2 балла – самостоятельное выполнение, 0 баллов – с помощью педагога.

1-3 баллов – низкий уровень

4-5 баллов – средний уровень

6-9 баллов – высокий уровень

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Создание фона	Вставка картинки, фигуры	Вставка текста	Эстетическое восприятие	Общее количество баллов

## Итоговый контроль

**Объединение:** «ИнфоЗнайка»

**Дата проведения:** май

**Практическое задание:** творческая работа

**Цель задания:** оценка качества усвоения учащимися образовательной программы за весь период обучения (работа может быть выполнена по любому из предложенных разделов: Publisher, PowerPoint, Scratch, Soni Vegas Pro, MagicaVoxel,).

**Форма проведения:** творческая работа

**1. Практическое задание:** Создание презентации (на свободную тему) в программе PowerPoint

**Цель задания:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить работу.

Выполненная работа оценивается (максимально 10 баллов):

2 балла – самостоятельное выполнение, 1 балл - с частичной помощью педагога, 0 баллов – с помощью педагога

3-5 баллов – низкий уровень  
 6-8 баллов – средний уровень  
 9-10 баллов – высокий уровень

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Создание фона	Вставка картинки, фигуры	Вставка текста, объекты Smart Art, WordArt	Применение анимации объектов слайда и в процессе смены слайдов	Применение «триггер», «гиперссылка»	Общее количество баллов

**2. Практическое задание:** Создание слайд-шоу (на свободную тему) в программе Soni Vegas Pro

**Цель задания:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить работу.

Выполненная работа оценивается (максимально 10 баллов):

2 балла – самостоятельное выполнение, 1 балл - с частичной помощью педагога, 0 баллов – с помощью педагога

3-5 баллов – низкий уровень

6-8 баллов – средний уровень

9-10 баллов – высокий уровень

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Импорт фото и видео файлов и размещение их на видеодорожке	Наложение видеоэффектов	Наложение видеопереходов	Наложение титров, изменение анимации и шрифта титров	Импорт звука и размещение его на видеодорожке	Общее количество баллов

**3. Практическое задание:** Составьте в среде Scratch программу (использовать два спрайта)

**Цель задания:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить работу.

Выполненная работа оценивается (максимально 10 баллов):

2 балла – самостоятельное выполнение, 1 балл - с частичной помощью педагога, 0 баллов – с помощью педагога  
 3-5 баллов – низкий уровень  
 6-8 баллов – средний уровень  
 9-10 баллов – высокий уровень

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Выбрать фон и спрайты	Задать анимацию в процессе смены костюма спрайта	Определение координат спрайта.	Обмен сигналами между спрайтами	Сохранить проект	Общее количество баллов

**4.Практическое задание:** Создание публикации в программе Publisher

**Цель задания:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить работу.

Выполненная работа оценивается (максимально 8 баллов):

2 балла – самостоятельное выполнение, 1 балл - с частичной помощью педагога, 0 баллов – с помощью педагога  
 1-3 баллов – низкий уровень  
 4-7 баллов – средний уровень  
 6-8 баллов – высокий уровень

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Выбор шаблона публикации	Изменение цветовой гаммы	Вставка текста	Вставка картинки	Общее количество баллов

**4.Практическое задание:** Создание объемной модели в программе MagicaVoxel

**Цель задания:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить работу.

Выполненная работа оценивается (максимально 6 баллов): 2 балла – самостоятельное выполнение, 0 баллов – с помощью педагога  
 2 балла – низкий уровень



## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

**Методические особенности организации образовательного процесса:** очно с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Методы обучения и воспитания:** словесный (устное изложение, беседа, объяснение, анализ текста, анализ структуры и т.д.), наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, показ приёмов исполнения, наблюдение, работа по образцу и др), практический (тренинг, упражнения, лабораторные работы и тд); объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный, фронтальные, групповые, беседа, объяснение, практические работы, инструктаж, самостоятельная работа (индивидуально), участие в профильных мероприятиях, демонстрация наглядного материала.

### **Формы организации образовательного процесса**

- групповая (занятия проводятся в разновозрастных группах),
- занятие, практическое занятие, выставка, мастер-класс, игра, тестирование.

Предпочтение отдается практическим занятиям.

**Дидактические материалы:** наглядные и демонстративные пособия по темам, подборки материалов, игр, заданий, образцы работ.

### **Методические разработки:**

Используемые образовательные ресурсы и разработки для дистанционного обучения:

1. Технические задания по учебным темам
2. Цифровые библиотеки с иллюстративным материалом
3. Интерактивные учебные пособия
4. Цифровые учебники:

4.1. В. Алмаметов. «Windows 10 – секреты и устройство».

4.2. Ю.А. Стоцкий, А.А. Васильев, И.С. Телина Microsoft Office 2010,

Учебное пособие – С.-Петербург, 2011

## 5. Учебные презентации:

5.1. Power Point: «Основы работы», «Убери овощи», «Триггер».

5.2. Microsoft Office Word: «Создание рисунков в программе Microsoft Office Word»

## 6. Видео уроки - скринкасты

6.1. MS Word – Основы работы

6.2. MS PowerPoint: «Основы работы», «Создание викторины», «Установка триггера», «Гиперссылки».

7. Методическая разработка: Учебный слайд-фильм: «Создание рисунков в программе Microsoft Office Word» автор: С.А. Рябцева.

8. Методическая разработка: Учебный слайд-фильм: «Создание анимированной картинки в программе Microsoft PowerPoint» автор: С.А. Рябцева.

Цифровые электронные ресурсы, для удобства использования, хранятся на каждом персональном компьютере в папке «Уроки». Так же для подачи материала используются и традиционные формы в виде карточки заданий, практических работ, тестов, наглядных образцов (открытки, буклеты).

Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через дистанционную форму:

### **Раздел «Программа Microsoft Word»:**

2.4 *Объекты WordArt*

<https://disk.yandex.com/am/i/u7OCdJEewowk2g>

2.5 *Объекты SmartArt*

<https://disk.yandex.com/am/i/e0ib2toS-ZSfYA>

### **Методическое сопровождение для блока PowerPoint:**

4.6 *Анимация объектов. Анимация в процессе смены слайда*

<https://disk.yandex.com/am/i/lSyywpyN9p0-dA>

### **Методическое сопровождение для блока Scratch:**

6.7 *Создание собственного проекта*

*Практика (2ч):* Создание проекта на Scratch

<https://disk.yandex.com/am/i/Y-xfXje3uAwUQ>

## **Рабочая программа воспитания**

### **Особенности организуемого воспитательного процесса.**

Воспитательная работа по Программе «ИнфоЗнайка» строится с учётом возрастных особенностей обучающихся. Возраст обучающихся по Программе 9 -11 лет, и воспитательная работа направлена на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающегося на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в обществе правил, и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

### **Приоритетные направления в организации воспитательной работы:**

**Гражданско-патриотическое,** предусматривающее формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине.

**Духовно – нравственное,** обеспечивающее развитие нравственных качеств личности, формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики.

**Художественно - эстетическое,** способствующее развитию творческого потенциала личности.

**Познавательный интерес** – это особая избирательная направленность личности на познание и избирательный характер, выраженный в той или иной предметной области знаний.

Проблема формирования познавательных интересов младших школьников – одна из важнейших задач современной школы.

**Цель:** создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе.
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт.

## **Ожидаемые результаты воспитания.**

Реализация Программы будет способствовать:

- Повышению показателей, отражающих активное участие обучающихся в воспитательных мероприятиях различного уровня.
- Формированию и развитию положительных общечеловеческих и гражданских качеств личности.
- Формированию коммуникативных умений и навыков, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях.
- Повышению мотивации обучающихся к творческой деятельности, расширению их кругозора.
- Созданию широких возможностей для становления и развития психических качеств личности, составляющих основу способностей и интересов обучающихся.
- Формированию трудолюбия, упорства, желания добиваться поставленной цели.
- Формированию информационной культуры.

## **Работа с коллективом обучающихся.**

Для формирования практических умений по организации органов самоуправления в каждой группе выбирается староста.

Для формирования творческого проектирования ведется работа по подготовке и проведению коллективного мероприятия «Посвящение в кружковцы», «Безопасная дорога», «Пожарная безопасность», «Новогодний серпантин», «Космическое путешествие».

Для содействия формированию активной гражданской позиции и с целью изучения и понимания государственной системы РФ, знания Конституции, гимна, государственной символики работа осуществляется в рамках подготовки к мероприятиям, посвящённым Дню Республики Удмуртии, Дню народного единства, Дню Защитника Отечества, Дню Победы.

## **Работа с родителями**

Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями:

-проведение собраний: организационного в начале учебного года(август), организационные собрания при подготовке к конкурсам (в течение учебного года) и итогового в конце года(май);

- создание тематических бесед в социальных сетях;

-проведение индивидуальных консультаций по вопросам использования сертификатов на дополнительное образование, организации дополнительного образования детей;

Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения:

-организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года, - участие родителей в итоговом празднике «Радуга открытий».

Ведение информационной работы для родителей в социальной сети (в сообществе объединения) по вопросам воспитания детей.

#### Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	сроки
1.	Участие в Месячнике открытых дверей на СЮТ	сентябрь
2.	Проведение мероприятия «Безопасная дорога»,	сентябрь
3.	Мероприятие «Посвящение в кружковцы»	октябрь
4.	Проведение мероприятия «Моя Удмуртия»	ноябрь
5.	Участие в мероприятии, посвященное Дню народного единства	ноябрь
6.	Новогодняя программа для обучающихся «Новогодний серпантин»	декабрь-январь
7.	Проведение мероприятий, посвященных Дню Защитника Отечества	февраль
8.	Проведение мероприятия «Пожарная безопасность»,	апрель
9.	Проведение мероприятия «Космическое путешествие».	апрель
10.	Проведение научно-практической конференции СЮТ «Дети. Техника. Творчество.»	май
11.	Проведение мероприятий, посвященных Дню Победы в ВОВ	май
12.	Участие в городском празднике «День с Чайковским» (Музей-усадьба П. И. Чайковского)	май
13.	Городская акция правовых знаний «Фемида».	по плану

## Список литературы

### Для педагога:

1. Босова Л.Л. Компьютерные уроки в начальной школе / Л.Л. Босова // Информатика и образование. – 2002. - №1. – С. 86-95.
2. Брыксина О.Ф. Внеурочная деятельность в условиях ФГОС. - М., 2010
3. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. - СПб. БХВ-Петербург, 2005. -288 с.: ил.
4. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика/Практикум Л.А. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. - 320 с.: ил.
6. Иващенко М., Потапов В. Основы HTML: Практический курс для начинающего пользователя – М.: Общество «Знание» России, 2004.
7. Информатика: базовый курс: учеб. пособие для студ. высш. техн. учеб. заведений / С. В. Симонович [и др.]; под ред. С. В. Симоновича. – 2-е изд. – СПб. Питер, 2006. – 639 с.
8. Мануйлов В. Г. Мультимедийные компоненты презентаций PowerPoint XP, Информатика и образование № 12 – 2004, №1, №2, №5 – 2005.
9. Симонович С.В. Информатика. – СПб. Питер, 2007.
10. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы. — 2-е изд., испр. и доп. — М: Бином. Лаборатория знаний, 2005. — 380 с.
11. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"; [электронный источник]/ГАРАНТ.РУ информационно-правовой портал. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/> ;– (дата обращения 17.05.2023).

12. Рекомендации по использованию компьютеров в начальной школе. Письмо Министерства образования РФ. Информатика и образование. - 2002. - №6.
13. Создание презентаций в PowerPoint 2010: И. В. Пахомов, Р. Г. Прокди — Москва, Наука и техника, 2011 г.- 80 с. Ульрих К. MacromediaFlash MX 2004 для Windows и Macintosh/Катерина Ульрих; Пер. с англ. Осипова А.И. – М.: ДМК Пресс; СПб. Питер, 2004.
14. Яховский Н.Г. Обучение программированию в начальной школе. –М., 2008
15. Горбунова Л.Н."Клуб веселых информатиков"- Волгоград, 2009 г.
16. Сапожников А. Office 2000: Практический курс для начинающего пользователя. – Москва, 2000 г.
17. Хорошева И, Сапожников А., Бурмакина В. MicrosoftWindowsMe для начинающих. Учебное пособие, Россия, 2001 г
18. Хорошева И MicrosoftWord 2000: Учебное пособие – Москва, 2001 г.
19. Евсеев Г., Пацюк С., Симонович С. Вы купили компьютер. - Москва, 2011 г.

#### **Для обучающихся:**

1. Березин С, Раков С. Internet у вас дома- Питер, 2000 г.
2. Вик Курилович. Как изучить компьютер за 6 занятий. - Москва 2006 г.
3. Кошелев М.В. Справочник школьника по ИКТ. - Москва - 2009 г.
4. Леонтьев В.П. «Компьютерная энциклопедия школьника» М., ОЛМА-ПРЕСС Образование 2005 г.
5. Справочник школьника. Информатика. /Под общ.ред. А.В.Шипунова. – М.: АСТ Астрель, 2008.
6. Энциклопедический словарь. Информатика. /Под общ.ред. Д.А. Пospelова. - М.: Педагогика-пресс, 2007.

#### **Список электронных ресурсов**

1. Сайт учителя информатики Куклиной И.Д. [Электронный ресурс], /Режим доступа: <http://idk-teach.ucoz.ru/> (Дата доступа 28.05.2023).
2. Сайт «Инфоурок» [Электронный ресурс], /Режим доступа: <https://infourok.ru/> (Дата доступа 28.05.2023)

3.Официальный сайт Scratch [Электронный ресурс], /Режим доступа:

<https://scratch.mit.edu/> (Дата доступа 28.05.2023)

4.LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений.

[Электронный ресурс],/Режим доступа: <https://learningapps.org/> (Дата доступа

28.05.2023)

5.Портал-навигатор персонифицированного дополнительного образования

Удмуртской Республики: официальный сайт. - <https://ur.pfdo.ru/app> (Дата

обращения 28.05.2023).