

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» (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>Предметные: должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять текстовый редактор для • создавать, редактировать и форматировать документ с использованием разных типов шрифтов и включающих рисунок и таблицу • создавать коллажи, различные публикации; • создавать мультимедийные презентации • создавать трехмерные объекты • создавать слайд-шоу • находить информацию в интернете <p>Метапредметные: планирует алгоритм для достижения целей; решает задачи нестандартными способами; использует полученные знания на практике</p> <p>Личностные: 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» (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	
1	<i>Инструктаж ТБ, ПБ, ПДД. Вводное занятие. Организация рабочего места. Компьютер.</i>	2	1	1	Инструктаж Беседа. Тест.
2	<i>Программа Microsoft Word</i>	26	4	22	
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
3	<i>Программа Publisher</i>	14	2	12	
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
4	<i>Программа Microsoft PowerPoint</i>	44	5	39	
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
5	Программа MagicaVoxel	22	5	17	
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
6	Программа Scratch	22	2	20	
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)

7	Создание слайд-шоу в программе Soni Vegas Pro	12	1	11	
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
8	Итоговое занятие: итоговый контроль	2	-	2	Самостоятельная работа
	ИТОГО:	144	20	124	

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», «вернуться 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 Sony 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				
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21				
1 год обучения	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					
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38					
1 год обучения	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.
Людям 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.
Людям 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).