Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Байкаловский детско-юношеский центр «Созвездие»

Принята на заседании
Педагогического совета
от 31.08.2026 г.
Протокол № 1

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Рагозина Юлия Александровна
Директор МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие»
Сертификат действителен с 10.02.2025 по 09.02.2028

Утверждаю: директор
МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ
«Созвездие» Ю.А.Рагозина
приказ от 31.08.2026 г. № 68-ОД

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности
«Мир информатики»
Возраст учащихся: 8-12 лет
Срок реализации 3 года

Автор - составитель:
Чащина Наталия Александровна
педагог дополнительного образования

с. Байкалово 2026 г.

Основные характеристики дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мир информатики» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242);
6. Устав МБУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие» (2023 год);
7. Положение о дополнительных общеобразовательных программах (утв. Приказом директора МБУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие» № 52б-ОД от 25.08.2023).

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Трудно назвать другую сферу человеческой деятельности, которая развивалась бы столь стремительно, как информатизация и компьютеризация общества. Проникновение компьютерных устройств во все сферы жизни общества убеждает в том, что культура общения с компьютером становится частью общей культуры человека. Сегодня неумение работать с компьютером для многих людей создает дискомфорт, не позволяет им в полной степени реализовываться в своей учебной деятельности, а далее в профессиональной деятельности. Достаточно хороший уровень владения современными информационными средствами является атрибутом профессиональной квалификации, обеспечивающим человеку функциональную независимость.

В условиях массового внедрения ИКТ во все сферы деятельности человека очень важно подготовить учащегося к жизни в информационном обществе, практической деятельности. Освоение настоящей программы поможет начинающим пользователям компьютеров ориентироваться в мире компьютерных информационных технологий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир информатики» является программой технической направленности, ориентирована на овладение основами компьютерной грамотности и приёмами работы на персональных компьютерах. Способствует саморазвитию личности и творческих способностей ребёнка средствами информатики, готовит его к жизни в информационном обществе.

Отличительные особенности программы

Содержание программы ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения. В отличии от школьной программы данный курс включает углубленное изучение отдельных тем базовых общеобразовательных программ по информатике, а также изучение вопросов, выходящих за их рамки. Кроме стандартного графического редактора «Paint», изучается профессиональный графический растровый редактор AdobePhotoShop.

Достаточно подробно изучается наиболее используемый в обществе пакет программ Microsoft Office. Большое внимание уделяется теме делопроизводства в текстовом редакторе Word. Проводится работа по созданию анимационных фильмов в программах PowerPoint, AdobePhotoShop и в программах видеомонтажа.

Включены в программу WEB 2.0-технологии – это будущее образования. Эти Интернет - сервисы работают онлайн, не требуют оплаты за своё использование, обеспечивают доступ к различным источникам информации. Изучение интернет-технологий открывает учащимся доступ к нетрадиционным источникам информации, даёт возможность приобретения и закрепления различных профессиональных навыков. Изучение среды Scratch может помочь школьникам освоить азы алгоритмизации и программирования, а полученные знания пригодятся для дальнейшего и более серьезного изучения программирования.

Помимо приобретения чисто практических умений, ценных с точки зрения освоения компьютерной грамотности, учащиеся получают наглядное представление о возможностях, предоставляемых компьютером человеку при решении конкретных практических задач, и основных направлениях применения средств вычислительной техники в современном мире.

Формирование у учащихся начальных навыков применения информационных технологий для решения практических задач осуществляется поэтапно, от раздела к разделу, за счет последовательного проведения в курсе ряда содержательных линий, отражающих важнейшие понятия информатики и особенности информационных технологий. Основные содержательные линии курса охватывают следующие группы вопросов:

– вопросы, охватывающие представления о передаче информации, количестве информации;

– способы представления информации;

– вопросы, связанные с выбором исполнителя для решения практических задач, анализом его свойств, возможностей и эффективности его применения для решения данных задач;
– использование программного обеспечения разного типа для решения практических задач, представление о современных компьютерных информационных технологиях.

В ходе работы по дополнительной образовательной программе решается проблема профориентации. Учащиеся начинают ориентироваться в мире профессий, связанных с передовыми компьютерными технологиями, их разновидностями.

В программе даны фундаментальные базовые понятия по основным темам. Она достаточно гибкая, с разным подходом к детям. Программа доступна детям из разных социальных групп общества. Допускается дополнительный набор в группу второго и третьего года обучения, если базовые знания ребёнка соответствуют программе, что подтверждается в результате тестирования и выполнения практических заданий.

Адресат программы

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются дети по желанию, без предварительного отбора. Набор несовершеннолетних обучающихся производится по заявлению родителя или законного представителя. Принцип набора в объединение свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний. Педагог организует деятельность с учетом особых индивидуальных способностей и потребностей детей. Образовательный процесс предусматривает работу с детьми разных возрастных групп от 8 до 12 лет.

Так как возраст детей различен, педагог учитывает психологические особенности младшего подросткового возраста и подросткового возраста.

Особенности детей младшего подросткового возраста (8 - 10 лет): подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, эмоциональность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном. К возрастной особенности внимания относится сравнительно небольшая устойчивость, поэтому во время занятий таким детям необходимы небольшие паузы для отдыха.

Подростковый возраст (11-12 лет) связан с постепенным обретением чувства взрослости. Роль ведущей в подростковом возрасте играет социально-значимая деятельность, средством реализации которой служит: учение, общение, общественно-полезный труд. В этом возрасте происходит интенсивное нравственное и социальное формирование личности. Возрастает способность к логическому мышлению. Появляется творческое воображение и творческой деятельности, способность прогнозировать последствия своих поступков. Для организации занятий используются проблемные ситуации, исследовательская работа.

Режим занятий: длительность занятия – 1 академический час, периодичность - занятий – 1 раз в неделю. Продолжительность академического часа 40 минут.

Объем и срок освоения программы – общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы 36 часов. Срок реализации программы – 3 года.

Уровень программы стартовый и базовый, предполагающий использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, и небольшую сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Форма обучения – индивидуальна, фронтальная, групповая. Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

Формы подведения результатов - наблюдение, контрольный опрос, самостоятельная практическая работа.

Виды и методы занятий

Обучение ведётся в форме лекций и практических занятий. При реализации программы основной упор сделан на практическую работу учащихся, в том числе с учётом их индивидуальных интересов. При изучении компьютерных технологий идёт ориентация на создание конкретных продуктов: визитная карточка, открытка, плакат, буклет, презентация, сайт, видеоролик, викторина, кроссворд, тест и т.д.

Некоторые задания подразумевают работу в коллективе, что вырабатывает такие качества, как терпение, такт, сотрудничество, доброжелательность. Проектные работы развивают в детях мышление, учат анализировать, структурировать, синтезировать информацию.

Метод обучения представляет собой способ организации совместной деятельности педагога и учащихся, направленной на решение образовательных задач:

– на этапе изучения нового материала – объяснение, демонстрация, показ;
– на этапе закрепления изученного материала – беседа, практическая работа;
– на этапе проверки полученных знаний – тестирование, выполнение итоговых практических заданий, защита творческих работ.

Формы подведения результатов

Результаты подготовки учащихся отслеживаются с помощью:

- педагогических наблюдений;
- выполнения проектных и творческих работ;
- участия в тематических профильных конкурсах, образовательных акциях.

Результатами успешного освоения программы можно считать успешность ученика на уроках информатики в школе, положительные отзывы родителей об успехах своих детей, желание ребёнка продолжать дальнейшее обучение в области компьютерных информационных технологий.

Целью программы является формирование и развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, умений и навыков их самообразования средствами компьютерных информационных технологий.

Задачи:

Обучающие: обеспечить прочное и сознательное овладение обучающимися основами знаний о процессах получения, преобразования, хранения и использования информации;

- дать основные представления о работе компьютера и его периферийных устройств;
- сформировать умение извлекать, создавать и систематизировать информацию с помощью компьютера.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей в области графики и анимации;
- способствовать развитию алгоритмического и творческого мышления;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- способствовать развитию навыков самостоятельного использования вычислительной техники в своей учебной, а затем профессиональной деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать в ребенке терпение, аккуратность, ответственность и работоспособность;
- воспитывать умение работать в коллективе;
- привить навыки сознательного и рационального использования компьютера в учебной деятельности;
- воспитывать у обучающихся стремление к овладению техникой исследования;
- воспитывать желание участвовать в конкурсной и проектной деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

1 год обучения (стартовый уровень) предполагает получение начальных знаний в области информатики и компьютерных технологий. Основное направление учебной деятельности - формирование интеллектуальной готовности обучающихся к использованию компьютера в учебной деятельности.

2 год обучения (базовый уровень) предполагает использование и освоение специализированных знаний и терминологии в области компьютерных информационных технологий. Основным направлением обучения является формирование умений для создания графических и анимационных проектов различного уровня сложности, для вёрстки документов.

3 год обучения (базовый уровень) предполагает использование и освоение специализированных знаний и терминологии в области компьютерных информационных технологий. Основное направление учебной деятельности - формирование и развитие творческих и алгоритмических способностей детей средствами компьютерных информационных технологий.

Содержание общеобразовательной общеразвивающей программы

Учебный план
Первый год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Введение в информационные технологии.**	6	3,5	2,5	
1.1.	Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.	1	1		Беседа Опрос
1.2.	Понятие информации. Информационная деятельность человека.	1	1		Беседа
1.3.	Начальные навыки работы на компьютере.	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.4.	Файлы и папки.	1	0,5	0,5	
2.	**Основы обработки графических изображений на примере графического редактора Paint.**	6	3	3	
2.1.	Назначение, основные функции, интерфейс графического редактора.	1	1		Беседа Опрос Тест
2.2.	Техника создания изображений.	2	1	1	
2.3.	Редактирование деталей изображения.	3	1	2	Выполнение практических заданий
3.	**Создание презентаций.**	10	4	6	
3.1	Знакомство с программой PowerPoint.	1	1		Беседа Опрос
3.2.	Создание и редактирование простой презентации.	3	1	2	Тест Выполнение
3.3.	Анимация в презентациях.	3	1	2	практических заданий

3.4.	Создание мультимедийных проектов.	3	1	2	Творческая работа
4.	**Текстовый процессор Word.**	10	4,5	5,5	
4.1.	Назначение, основные функции, интерфейс текстового редактора.	1	1		Беседа Опрос Тест Выполнение практических заданий
4.2.	Создание и редактирование текстовых файлов.	3	1	2	
4.3.	Форматирование символов и абзацев.	1	0,5	0,5	
4.4.	Форматирование таблиц.	3	1	2	
4.5.	Оформление документов.	2	1	1	
5.	**Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.**	4		4	Выполнение заданий
	Итого:	36	15	21	

Содержание

1. Введение в информационные технологии

1.1. Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.

Теория: инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Правила поведения при работе за компьютером.

1.2. Понятие информации. Информационная деятельность человека.

Теория: краткая история информатики и развития вычислительной техники. Понятие информации. Виды информации. Информационная деятельность человека. Обзор программного обеспечения, установленного на компьютере.

1.3.Начальные навыки работы на компьютере.

Теория: первичное знакомство с основными устройствами компьютера. Стандартная раскладка клавиатуры. Аппаратное обеспечение и программное обеспечение. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Объекты и свойства рабочего стола. Понятие меню. Возможность выбора. Интерфейс окна. Работа с окнами. Рабочий стол Windows. Объекты и свойства рабочего стола. Элементы управления. Понятие интерфейса. Панель задач. Знакомство с основными приложениями Windows: «Блокнот», «Калькулятор», «WordPad».

Практика: освоение клавиатуры, работа с программой «Тренажер клавиатуры». Отработка навыков работы с манипулятором «мышь». Практическая работа по настройке рабочего стола, по работе с панелью задач и окнами Windows. Работа с программами «Калькулятор», «Блокнот», «WordPad». Одновременная работа с несколькими программами.

1.4. Файлы и папки.

Теория: основные понятия Windows: файлы, каталоги, папки, программы, ярлыки, документы, значки. Создание, копирование, перемещение, переименование, поиск, удаление папок, ярлыков, файлов. Работа с панелью инструментов.
Практика: создание дерева папок и файлов. Создание ярлыков. Задания по работе с файлами и папками.

2. Основа обработки графических изображений на примере графического редактора Paint.

2.1. Назначение, основные функции, интерфейс графического редактора.
Теория: понятие графики. Что такое графический редактор. Запуск и завершение программы. Знакомство с интерфейсом (основное меню, рабочее поле, набор инструментов, меню инструмента, палитра цветов). Сохранение и загрузка изображений. Основы работы с программой.
2.2. Техника создания изображений.
Теория: общие сведения. Кисть и карандаш. Ластик. Рисование геометрических фигур. Распылитель. Заливка. Кривая. Инструменты выделения. Изменение размеров изображения.
Практика: раскрашивание рисунков с помощью инструмента «Заливка». Рисование изображений с помощью стандартных инструментов. Рисование распылителем – граффити. Создание изображений с помощью кривой линии.
2.3. Редактирование деталей изображений.
Теория: буфер обмена. Работа с текстом. Работа с фрагментами. Трансформация изображений. Фотомонтаж. Коллаж. Что такое пиксель. Изменение деталей изображения. Использование пиктографических шрифтов. Создание рисунка по алгоритму.
Практика: создание изображений и рисунков с помощью буфера обмена. Размещение текста на рисунке. Практические задания: шахматная доска, российский флаг, будильник, бабочка, «дом, в котором я живу», «домики для поросят», «сказочный город». «Коллаж».

3. Создание презентаций.

3.1. Знакомство с программой PowerPoint.
Теория: назначение, основные функции, интерфейс программы. Что такое презентация.
3.2. Создание и редактирование презентации.
Теория: мастер автосодержания. Шаблон презентации. Пустая презентация. Авторазметка. Режимы просмотра слайдов. Монтаж слайдов. Виды заливок. Работа с фоном. Размещение графики в презентации.
Практика: создание презентации по заданной теме: «Моя семья», «Мои увлечения», «Мои любимые животные», «Фотоальбом».
3.3. Анимация в презентациях.
Теория: анимационные эффекты при переходе к каждому слайду. Анимационные эффекты при построении слайда из отдельных элементов. Вставка видеоклипа.

Практика: отработать все приемы анимации в созданной презентации. Создание мультфильма с использованием разгруппировки объектов. Проекты: «Город моей мечты», «Скакалочка», анимационная открытка.
3.4. Создание презентаций с разветвлённой структурой.
Теория: просмотр и обсуждение мультимедийных проектов, изготовленных выпускниками объединения, конкурсных работ. Работа с управляющими кнопками. Создание оглавления. Гиперссылки. Зацикливание. Применение шаблонов в оформлении. Работа со звуком в презентации. Применение шаблонов в оформлении. Изготовление слайд-шоу. Тесты. Кроссворды.
Практика: добавление гиперссылок в предложенную презентацию. Создание презентации о вреде наркомании. Создание проекта «Времена года», «Часы», «О вреде наркомании». Создание презентации на основе шаблонов.
3.5. Создание и демонстрация мультимедийных проектов.
Теория: подготовка работы к демонстрации. Презентации в проектной деятельности.
Практика: создание учебных проектов на заданные темы. Демонстрация и обсуждение презентации на свободную тему.

4. Текстовый процессор Word.
4.1. Назначение, основные функции, интерфейс текстового редактора.
Теория: виды текстовых редакторов. Запуск и завершение программы. Знакомство с интерфейсом (меню, рабочее поле, панели инструментов, линейка, полосы прокрутки, строка состояния). Создание, загрузка и сохранение файлов-документов. Основы работы с программой.
4.2. Создание и редактирование текстовых файлов.
Теория: основные элементы текстового документа. Ввод текста. Перемещение по набранному тексту. Выделение фрагментов текста. Удаление, перемещение и копирование фрагментов текста. Отмена команд.
Практика: выполнение упражнений на набор текстов. Лабораторная работа по теме «Редактирование текста».
4.3. Форматирование символов и абзацев.
Теория: правила форматирования символов. Панель инструментов «Форматирование». Знакомство с понятиями гарнитуры шрифта и его размером. Правила форматирования абзацев. Обрамление и заливка абзаца. Копирование формата.
Практика: работа с различными шрифтами. Выравнивание абзацев. Установка красной строки. Установка абзацных отступов и интервалов. Установка различных рамок и заливка абзаца. Оформление документов по заданным образцам. Задания по карточкам.
4.3. Форматирование таблиц.
Теория: как создать таблицу. Операции с таблицами. Оформление таблицы.
Практика: создание, заполнение и оформление различных таблиц. Задания по карточкам.
4.4. Оформление документов.

Теория: буфер обмена. Вставка в документ рисунков из коллекции Clipart, из файла. Вставка объекта, созданного в другом графическом редакторе. Текстовые эффекты. Совмещение графики и текста. Поиск и замена фрагментов текста. Работа с панелью инструментов «Рисование». Редактирование готового рисунка. Упорядочивание объектов. Трансформация объектов. Кривые. Работа с панелью инструментов «WordArt». Буквица. Сортировка. Печать документа. Поиск и замена информации в тексте.
Практика: выполнение упражнений. Лабораторная работа по теме «Работа с панелью рисования». Решение прикладных задач с использованием текстового редактора.
5. **Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.**

2 год обучения – базовый уровень

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Повторение.**	3	1	2	
1.1	Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.	1	1		Беседа Опрос
1.2.	Основные понятия информатики.	1		1	
1.3.	Работа с программами, изученными на первом году обучения.	1		1	Выполнение практических заданий
2.	**Программное и аппаратное обеспечение.**	3	1,5	1,5	
2.1.	Программное обеспечение.	2	1	1	Беседа Опрос
2.2.	Операционная система Windows. Структура ПК.	1	0,5	0,5	Тесты
3.	**Электронная верстка текста.**	2	0,5	1,5	Выполнение практических заданий

4.	**Графический редактор AdobePhotoShop.**	10	4,5	5,5	
4.1.	Растровая графика. Назначение, основные функции, интерфейс графического редактора.	1	1		Беседа Опрос
4.2.	Изучение способов выделения фрагментов изображения.	1	0,5	0,5	Выполнение практических заданий
4.3.	Создание и редактирование изображений.	3	1	2	
4.4.	Работа с текстом. Текстовые эффекты.	3	1	2	Выполнение практических заданий
4.5.	Ретуширование. Тоновая и цветовая коррекция.	2	1	1	
5.	**Создание публикаций в программе Microsoft Publisher.**	10	3	7	
5.1.	Знакомство с программой.	1	1		Беседа Опрос
5.2.	Создание и редактирование одностраничных публикаций.	5	1	4	
5.3.	Создание публикаций.	4	1	3	Выполнение практических заданий
6.	**Компьютерные коммуникации.**	4	3	1	
6.1.	Виды сетей. Локальные сети.	1	1		Беседа Опрос
6.2.	Глобальная сеть Internet.	1	1		Выполнение
6.3.	Сервисы Internet.	2	1	1	заданий
7.	**Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.**	4		4	Выполнение заданий
	Итого:	36	13,5	22,5	

Содержание

1. Повторение.

1.1.Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.
Теория: инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Правила поведения при работе за компьютером.
1.2. Основные понятия информатики.
Практика: работа с основными операциями над файлами, папками и ярлыками. Работа с панелью инструментов.
1.3. Работа с программами, изученными на первом году обучения.
Практика: выполнение практических заданий.

2. Программное и аппаратное обеспечение.

2.1. Программное обеспечение. Операционная системаWindows.

Теория: программное обеспечение, классификация. Понятие операционной системы. Развитие операционных систем. Основные этапы загрузки ОС. Завершение работы ОС. Представление информации в компьютере. Измерение количества информации. Носители информации. Компьютерные вирусы и антивирусные программы.

Практика: работа с антивирусными программами. Установка программного продукта. Подсчет количества информации. Определение информационной ёмкости различных носителей информации.

2.2. Структура ПК.

Теория: материнская плата. Процессор. Память. Устройства ввода и вывода информации (монитор, клавиатура, мышь, принтер, сканер, накопители). Дополнительные внешние устройства. Виды дисков и их характеристики. Обслуживание дисков. Как содержать компьютер в хорошем рабочем состоянии.

Практика: упражнение «Собираю компьютер». Проверка диска. Чистка диска от временных файлов. Исправление ошибок реестра. Дефрагментация диска. Архивация данных.

3. Электронная верстка текста.

Теория: структура страницы. Структура документа. Оформление страницы документа. Применение стилей. Формирование оглавления. Колонтитулы. Нумерация страниц. Проверка орфографии. Создание и использование шаблонов. Правила делопроизводства.

Практика: оформление документа (титульный лист, формирование оглавления, вставка номеров страниц, колонтитулы, вставка сносок, разметка страницы, проверка орфографии). Создание документа на основе шаблона. Правила оформления документа.

4. Графический редактор AdobePhotoShop.

4.1. Растровая графика. Назначение, основные функции, интерфейс графического редактора.

Теория: достоинства и недостатки растровой графики. Назначение, основные функции, интерфейс графического редактора. Что такое графический редактор. Запуск и завершение программы. Знакомство с интерфейсом (основное меню, рабочее поле, набор инструментов, меню инструмента, палитра цветов). Сохранение и загрузка изображений. Основы работы с программой.

4.2. Изучение способов выделения фрагментов изображения.

Теория: способы выделения фрагментов изображения. Основные понятия и инструменты. Операции перемещения и трансформации объектов. Работа с палитрами «Инфо» и «Навигатор».

Практика: лабораторная работа №1 «Способы выделения фрагментов изображения». Практические задания для закрепления работы с «Лассо».

4.3. Создание и редактирование изображений.
Теория: рисование изображений с помощью стандартных инструментов. Настройки инструмента «Кисть». Трансформация изображений. Изменение деталей изображения. Виды заливок. Создание собственного градиента. Построение схем по сетке. Работа с контурами.
Практика: выполнение практических заданий. Оформление творческой работы на предложенную тему.
4.4. Работа с текстом. Текстовые эффекты.
Теория: размещение текста в рисунке. Создание текста с тенью. Разноцветный текст. Текст по траектории. Вырезанный текст. Пляшущий текст.
Практика: выполнение заданий на карточках.
4.5. Ретуширование. Тоновая и цветовая коррекция.
Теория: цветовые режимы и модели. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.
Практика: выполнение заданий по тоновой и цветовой коррекции различными способами.

5. Создание публикаций в программе Microsoft Publisher.
5.1. Знакомство с программой.
Теория: интерфейс. Каталог публикаций. Мастер публикаций. Макеты публикаций. Пустые публикации. Панели инструментов. Печать публикаций.
5.2. Создание и редактирование одностраничных публикаций.
Теория: создание визитной карточки на основе макета. Ввод личных данных. Работа с картинками. Работа с текстом. Буквица. Импортирование объектов из программы Microsoft Word. Библиотека макетов. Создание и редактирование таблиц.
Практика: создание поздравительной открытки. Изготовление визитной карточки. Календарь. Плакат.
5.3. Создание публикаций.
Теория: создание буклетов на основе шаблонов и с чистого листа. Создание web-страниц на основе шаблонов и с чистого листа. Гиперссылки.
Практика: создание буклета. Информационный листок. Создание сайта на предложенную тему.

6. Компьютерные коммуникации.
6.1. Виды сетей. Локальные сети.
Теория: базовые понятия современных телекоммуникаций. Виды компьютерных информационных сетей. Локальная сеть. Типы кабеля: коаксиальный, витая пара, оптоволоконный. Характеристика локальной сети. Топология.
6.2. Глобальная сеть Internet.
Теория: что такое Internet и как он работает. Возможности сети. Адресация ресурсов Internet. Типы подключения. Модемы. Протоколы.
Практика: работа в сети Internet. Проверка скорости работы сети.
6.3. Сервисы Internet.

Теория: «Всемирная паутина». Назначение и работа InternetExplorer. Обзор поисковых систем. Поиск информации в Internet (правила и принципы). Электронная почта. Телеконференции. Файловые архивы. Интерактивное общение. Обзор браузеров. Принцип работы в различных браузерах. Обзор социальных сетей, опасности на пути пользователя. Бесплатное ПО. Образовательные ресурсы в сети.
Практика: создание учётных записей. Поиск различной информации в глобальной сети. Создание и настройка почтового ящика на популярных почтовых серверах. Работа с электронными образовательными ресурсами.

7. Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.

Учебный план
Третий год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Повторение.**	3	2	1	
1.1.	Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.	1	1		Беседа Опрос
1.2.	Повторение пройденного материала.	2	1	1	Выполнение практических заданий
2.	**Обучающий язык программирования Scratch.**	12	4	8	
2.1.	Алгоритмы и программирование.	2	2		Беседа Опрос
2.2.	Основы работы с программой Scratch.	2	1	1	Выполнение практических
2.3.	Основные скрипты программы Scratch.	8	1	7	заданий
3.	**Работа с программой Microsoft Excel.**	7	3	4	
3.1.	Назначение, основные функции, интерфейс. Основные понятия.	1	1		Беседа Опрос Выполнение
3.2.	Создание и основные манипуляции с таблицами. Расчётные операции.	3	1	2	практических заданий
3.3.	Построение диаграмм.	3	1	2	

4.	**Видеомонтаж на ПК.**	10	3	7	
4.1.	Основные понятия видеомонтажа. Работа с простыми видеоредакторами.	2	1	1	Беседа Опрос
4.2.	Видеомонтаж средствами программы Movavi Video Editor.	4	1	3	Выполнение практических заданий
4.3.	Видеомонтаж средствами программы CapCut	4	1	3	Выполнение практических заданий
5.	**Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.**	4		4	Выполнение заданий
	Итого:	36	12	24	

Содержание

1. Повторение.

1.1.Техника безопасности и правила поведения в кабинете с ЭВТ.
Теория: инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Правила поведения при работе за компьютером.

1.2. Повторение пройденного материала.
Теория: составляющие работы с компьютером. Основы работы с программами.
Практика: выполнение практических заданий по пройденному материалу. Тестирование.

2. Обучающий язык программирования Scratch.

2.1. Алгоритмы и программирование.
Теория: алгоритмы. Способы описания алгоритмов. Исполнители. СКИ. Линейный алгоритм. Алгоритм ветвления. Циклический алгоритм. Программа. Языки программирования.
Практика: Работа на образовательных ресурсах по программированию
2.2. Основы работы с программой Scratch.
Теория: что такое Scratch и его назначение. Основные базовые алгоритмические конструкции. Исполнитель и его система команд. Самодостаточные и открытые скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Сцена. Текущие координаты объекта. Спрайт. Интерфейс программы Scratch.
Практика: размещение объектов на сцене. Поворот и масштабирование. Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла. Понятие спрайтов. Создание простой программы.
2.3. Основные скрипты программы Scratch
Теория: внешний вид объекта. Команды рисования. Команды движения. Контроль. Работа со звуком. Использование в программах условных

операторов. Циклы. Переменные. Списки. Сенсоры. Ввод-вывод данных. Работа с несколькими объектами. Синхронизация их работы.
Практика: добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов. Оживление объекта с помощью добавления костюмов. Добавление звуков. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления. Последовательность и параллельность выполнения скриптов. Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.

3. Электронные таблицы.

3.1. Назначение, основные функции, интерфейс программы Excel. Основные понятия.
Теория: что такое электронная таблица. Назначение программы. Запуск и завершение программы. Окно программы. Введение основных понятий, связанных с работой электронных таблиц. Структура электронной таблицы. Ячейка электронной таблицы. Имя ячейки. Табличный курсор. Перемещение по таблице. Данные в электронной таблице.
3.2. Создание и основные манипуляции с таблицами.
Теория: ввод данных в ячейки. Редактирование данных. Выделение элементов электронной таблицы. Изменение ширины столбца и высоты строки. Изменение количества строк и столбцов в таблице. Форматирование данных. Оформление таблиц. Процентный стиль. Сортировка данных. Фильтрация данных. Расчетные операции в Excel.
Практика: ввод данных и вычисления в электронной таблице. Создание, редактирование и оформление предложенных таблиц. Задания на фильтрацию данных.
3.3. Построение диаграмм.
Теория: виды графиков. Мастер диаграмм. Оформление и редактирование диаграммы.
Практика: построение диаграмм к созданной таблице.

4. Видеомонтаж на ПК.

4.1. Основные понятия видеомонтажа. Работа с простыми видеоредакторами.
Теория: знакомимся с цифровым видео. Основные понятия. Линейный и нелинейный видеомонтаж. Форматы записи. Что нужно для съёмки видеофильма. Типичные ошибки при сьёмке. Этапы работы над проектом.
Практика: работа в встроенной программе ОС «Видеоредактор». Работа в программах «Киностудия», «Видеомонтаж», «Movie Maker», «Movavi». Проекты «Мой город», «Мои увлечения», «Мои любимые животные», «Илья Муромец», «Царство цветов».
4.2. Видеомонтаж средствами программы Movavi Video Editor.
Теория: интерфейс программы. Этапы создания видео. Процедура захвата. Монтаж видео. Загрузка клипов и статических изображений. Создание и

редактирование проектов. Подрезка видеоклипов. Объединение различных клипов. Титры. Редактор титров. Типы переходов и их применение. Эффекты и музыка. Запись дикторских комментариев. Вывод на различные источники. Сохранение в различных форматах.
Практика: создание ролика из готовых клипов и изображений. Сохранение в различных форматах. Создание видеороликов.
4.3. Видеомонтаж средствами программы CapCut.
Теория: интерфейс программы. Монтаж видео. Загрузка клипов и статических изображений. Создание и редактирование проектов. Подрезка видеоклипов. Объединение различных клипов. Титры. Типы переходов и их применение. Эффекты и музыка. Сохранение в различных форматах. Съёмка видео на смартфон. Эффекты видео. Секреты хорошего видеомонтажа.
Практика: создание ролика из готовых клипов и изображений. Сохранение в различных форматах. Создание ролика на произвольную тему. Рекламный ролик. Съёмка видео на смартфон.

5. Викторины, конкурсы, Всероссийские акции.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы, поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска, структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для создания личного информационного пространства.

Личностные результаты:
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов компьютерных информационных технологий;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения практических заданий.

Предметные результаты:

Основными предметными результатами в рамках данного курса являются:

- знание области применения информационно-вычислительной техники, принципы устройства и работы компьютера;
- овладение основными средствами представления информации, необходимыми для решения типовых учебных задач с помощью компьютерной техники;
- знание основных видов и назначение программного обеспечения, умение определять возможность и эффективность использования программ для решения конкретных задач;
- знание о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- умение классифицировать файлы по типу и иным параметрам;
- умение выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять, архивировать, «распаковывать» архивные файлы);
- умение осуществлять поиск файлов;
- умение использовать электронные таблицы, в том числе формулы с использованием абсолютной, относительной и смешанной адресации, выделение диапазона таблицы и упорядочивание (сортировку) его элементов; построение диаграмм (круговой и столбчатой и т. д.);
- умение работать с различными формами представления данных (таблицы, диаграммы, графики и т. д.);
- знание основ соблюдения норм информационной этики и права.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Календарный учебный график

№	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	36
2	Количество учебных дней	36
3	Количество часов в неделю	1
4	Количество часов	36
5	Количество недель в I полугодии	17
6	Количество недель во II полугодии	19
7	Начало занятий	2 сентября

8	Выходные дни	1-8 января
9	Окончание учебного года	31 мая

Материально-техническое обеспечение:

- кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПиН 2.4.3648-20;
- компьютерный класс на 11 рабочих мест, оснащённых средствами мультимедиа, объединённых в локальную информационную сеть;
- необходимое для образовательного процесса программное обеспечение;
- выход в глобальную информационную сеть Internet.

Информационные ресурсы и программное обеспечение:

- операционная система Windows, MSOffice 2010;
- графические редакторы: AdobePhotoShop, клавиатурный тренажер;
- обучающие и демонстрационные программы, онлайн-сервисы;
- программы для видеомонтажа «Movavi», CapCut
- конструкторы сайтов;
- программа 7-Zip;
- среда программирования Scratch

Образовательные ресурсы сети Интернет:

- Photoshopдля всех: http://photoshop-help.ru/
- Видеоуроки в Интернет - сайт для учителей и школьников: http://videouroki.net/
- Виртуальный компьютерный музей: http://www.computer-museum.ru
- Газета «Информатика» Издательский дом «Первое сентября»: http://inf.1september.ru
- Информатика и информационные технологии в образовании: http://www.rusedu.info
- Информатика на пять:http://www.5byte.ru/.
- Клякс@net: Информатика в школе. Компьютер на уроках: http://www.klyaksa.net
- Методическая копилка учителя информатики: http://www.metod-kopilka.ru/informatika.html.
- Методическая служба: http://metodist.lbz.ru/
- Методические материалы и программное обеспечение по информатике: https://www.kpolyakov.spb.ru/
- Методические материалы по работе в программе Blender: http://blender3d.org.ua/book/Blender_242
- Мир графики: http://vgrafike.ru/
- Мир компьютерной и интернет-грамотности: http://pc-vestnik.ru/

- Негосударственное образовательное учреждение «РОботландия+»: http://www.botik.ru/~robot/
- Онлайн учебники: язык HTML, таблицы Excel, редактор Word, макросы VBA: http://www.on-line-teaching.com/
- Открытые системы: издания по информационным технологиям: http://www.osp.ru
- Официальный сайт полного учебно-методического комплекта по информатике под редакцией профессора Натальи Владимировны Макаровой: http://makarova.piter.com/
- Официальный сайт Скретч (язык программирования): https://scratch.mit.edu/
- Программный центр «Помощь образованию»: http://psbatishev.narod.ru/
- Российский общеобразовательный портал: http://school.edu.ru/.
- Социальная сеть работников образования: http://nsportal.ru/
- Тесты по информатике и информационным технологиям: http://www.junior.ru/wwwexam/
- Учебно-методический кабинет: http://ped-kopilka.ru/
- Учительский портал: http://www.uchportal.ru/
- Школьный университет: профильное и индивидуальное ИТ-обучение: http://itdrom.com

Кадровое обеспечение: реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное, высшее педагогическое образование или профессиональную переподготовку, а также необходимые профильные знания по программе.

Методическое обеспечение

Педагогические приемы: формирование взглядов учащихся (разъяснение, дискуссия, убеждение, примеры), организации деятельности (требования, показ, работа по образцу, упражнения), стимулирование и коррекция (поощрение, похвала, соревнование, разбор допущенных ошибок), сотрудничество, позволяющее педагогу и учащемуся быть партнерами в увлекательном процессе образования.

Методы проведения занятий: словесные, наглядные, практические. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение заданий.

Дидактический материал: таблицы, схемы, плакаты, дидактические карточки, памятки, учебная литература, раздаточный материал, видеоролики, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляется:

– ***Входная диагностика*** (сентябрь) – остаточное тестирование и выполнение практических заданий. Проводится начиная со 2-го года обучения и включает в себя вопросы и задания предыдущего года обучения для фиксирования результатов усвоения программы.
– ***Текущий контроль*** (в течение всего учебного года) – выполнение практических работ, тестирование. Проводится после прохождения каждой темы. Помогает понять уровень усвоения учебного материала и обратить внимание на проблемы, если таковые имеются.
– ***Промежуточная аттестация*** – проводится в конце учебного полугодия, в декабре и в мае. Форма проведения: интеллектуальная кругосветка по информатике, которую разрабатывают и проводят учащиеся старшей группы объединения.
– ***Итоговый контроль*** – проводится в конце учебного года, во второй половине мая. Форма проведения: выполнение кейсового задания по основной теме учебного года.

Результаты освоения программы, а так же личностного развития детей, в течение года отслеживаются с помощью:
– педагогических наблюдений;
– выполнения лабораторных, проектных и творческих работ;
– тестирования;
– участия в конкурсах компьютерной графики, в научно-практических конференциях, олимпиадах и Всероссийских образовательных акциях.

Результатами успешного освоения программы можно считать успешность ученика на уроках информатики в школе, положительные отзывы родителей об успехах своих детей, желание ребёнка продолжать дальнейшее обучение в области компьютерных информационных технологий и дальнейшее успешное обучение по предмету в учреждениях средне-профессионального и высшего образования.

Список литературы для обучающихся

1. Бурденко Е.Э. Программирование на языке VisualBasic. 8-9 классы– Иваново: Учебно-методический центр информатизации и оценки качества образования, 2006. – 36 с.
2. Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005.
3. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch . Часть 1. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. — Scratch4russia.com, 2014. – 295 с.
4. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch . Часть 2. Делаем сложные игры. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. — Scratch4russia.com, 2014. — 283 с.
5. Гусева И.Ю. Информатика в схемах и таблицах. – СПб.: Тригон, 2009.
6. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.

7. Поляков К.Ю., Еремин Е.А. Информатика. 11 класс. Базовый и углубленный уровни: учебник в 2 ч. Ч. 2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
8. Герасимов А. Самоучитель. КОМПАС 3D V12. - БХВ-Петербург. 2011 год.

Ресурсы сети Интернет:

1. http://blockly.ru – среда алгоритмизации и программирования;
2. https://scratch.mit.edu/ – среда алгоритмизации и программирования Scratch.
3. https://www.ucoz.ru/ – конструктор сайтов uCoz.
4. https://tilda.cc/ru/ – конструктор сайтов Tilda.
5. https://codewards.ru/ – онлайн-платформа для обучения детей основам программирования.
6. https://code.org/ – изучать информатику может каждый.
7. https://roomtodo.com/ – онлайн-планировщик дизайна интерьера.
8. https://www.tinkercad.com/ – облачная среда для твердотельного 3D моделирования.

Список литературы для педагога

1. Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005.
2. Горячев А., Шафрин Ю. Практикум по компьютерным технологиям. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999.
3. Грошев С.В., Коцюбинский А.О. Современный самоучитель профессиональной работы на компьютере. - М.: издательство «Триумф», 2001.
4. Гусева И.Ю. Информатика в схемах и таблицах. – СПб.: Тригон, 2009.
5. Долинер Л.И., Емельянов Д.А. Прикладная информатика. – Екатеринбург: УГППУ, 2000.
6. Дуванов А.А. Практикум по поиску информации в Интернете. – М.: Чистые пруды, 2007.
7. Евсеев Г., Симонович С. Windows 98 полный справочник в вопросах и ответах. – М.: АСТ пресс, 2001.
8. Ефимова О., Морозов В. Практикум по компьютерной технологии. –М.: АБФ, 1998.
9. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.
10. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике. – М.: Чистые пруды, 2007.

11. Иващенко М., Потапов В. AdobePhotoshopCS: Краткий практический курс – М.: Общество «ЗНАНИЕ» России, 2005.
12. Кечиев Л.Н., Алёшин А.В. Первые шаги в Интернете (в помощь педагогу дополнительного образования детей). Вып. 10. – М.: ЦРСДОД, 2001. (Ежемесячное приложение к журналу «Внешкольник»).
13. Колдыркаев Н.А. Открытые и бесплатные программы для Windows. – СПб.: БХВ-Петербург, 2007.
14. Куличкова А.Г. Информатика. 2-11 классы: внеклассные мероприятия. Неделя информатики. – Волгоград: Учитель, 2011.
15. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2005.
16. Кутузов М., Преображенский А. Самое главное о … Выбор компьютера. – СПб.: Питер, 2004.
17. Леготина С.Н. Элективный курс «Графический редактор Photoshop» (информатика). 9-11 классы. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.
18. Леонтьев В.П. Персональный компьютер 2000-2001. Windows 98/ME и служебные программы. – М.: ОЛМА – ПРЕСС, 2001.
19. Леонтьев В.П. Цифровое видео на компьютере. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2008.
20. Леонтьев В.П. Лучшие программы для Windows. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007.
21. Панкратова Т. Photoshop 6: учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
22. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
23. Программно-методические материалы: Информатика. 1 – 11 кл./ Сост. Самовольнова Л.Е. – М.: Дрофа, 1998.
24. Роуз К. Освой самостоятельно AdobePhotoshop 6 за 24 часа. : Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001.
25. Сильванович И.И. «Уроки по компьютерным коммуникациям» //ж. «Информатика и образование», №10 – 2001.
26. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. – М.: НТ Пресс, 2004.
27. Учебные проекты с использованием MicrosoftOffice: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
28. Фридман Л.М. Психология в современной школе. – М.: Творческий центр, 2001.
29. Хорошева И., Сапожников А. Основы работы на ПК / WindowsXP /: Практический курс для начинающего пользователя. – М.: Общество «ЗНАНИЕ» России, 2003.
30. Хорошева И., Вигерчук А., Ефимова О. MicrosoftOffice 2003: учебное пособие. – М.: Общество «ЗНАНИЕ» России, 2004.
31. Шафрин Ю. Основы информатики и информационных технологий. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.
32. Шафрин Ю. Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.