

бюджетное общеобразовательное учреждение  
Сокольского муниципального округа  
«Основная общеобразовательная школа № 10»

Согласована  
на заседании педагогическим  
советом  
Протокол № 1 от «30» августа 2023 г.

Утверждена  
Директор БОУ СМР «ООШ № 10»  
Н.Н. Волкова  
Приказ № 159 от «30» августа 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа

**«Юный информатик»**

Возраст обучающихся: 9-11 лет  
Срок реализации: 1 год (34 часа)

Составитель:  
Шамайкова Алёна Андреевна,  
педагог дополнительного образования

Вологодская область  
г. Сокол  
2023 г.

## Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»

### Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный информатик» технической направленности является программой ознакомительного уровня составлена в соответствии следующих нормативных документов:

- ✓ Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (с последующими изменениями)
- ✓ Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р.
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- ✓ Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3 (с изменениями).
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 года № 240 «Об объявлении В Российской Федерации Десятилетия детства».
- ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года № 122 – р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства» период до 2027 года.
- ✓ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196).
- ✓ «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей». Приказ Министерства просвещения РФ от 3 ноября 2019 г. № 467.
- ✓ «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196» (приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. №

533).

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

✓ «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержден приказом Министерства просвещения РФ № 629 от 27.07.2022.

✓ «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)» Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г.» 09-3242

Дополнительная образовательная программа «Юный информатик» модифицированная, общеразвивающая, технической направленности, способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся среднего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel.

### **Актуальность**

Актуальность программы. Заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного

образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Новизна программы заключается в развитии у детей творческого и исследовательского характеров, пространственных представлений, овладение компьютерной грамотностью; предполагает интеграцию учебного материала в разновозрастной группе, на основе проблемно-диалогового обучения.

### **Отличительные особенности программы**

Программа помогает овладеть обучающимся навыкам работы на компьютере, работать с разного вида информацией в программах Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, а также во всемирной сети Интернет.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в средних классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования, широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, положительной ролью изучения информатики в психологическом развитии детей, формировании личности, научного мировоззрения обучающихся, повышении их самооценки. В-третьих, знакомством с учебным предметом информатика в процессе изучения основ компьютерной грамоты, который в дальнейшем раскроет перед обучающимися ещё более удивительные возможности компьютера.

### **Принципы построения дополнительной образовательной программы**

«Юный информатик»:

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год для детей 9-11 лет.

**Общее количество учебных часов** - 34.

**Наполняемость группы** 10-12 человек, группы могут быть разновозрастными

**Форма занятий** – групповая

**Форма обучения** – очная

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 1 учебному часу

**Условия набора** – принимаются все желающие

**Перечень форм обучения:** на занятиях используется коллективная, фронтальная, групповая, парная и индивидуальная (в том числе дифференцированная по трудности и по видам техники) формы работы (фронтальная беседа, работа за ПК индивидуально и попарно, демонстрация презентации всей группе).

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы:**

дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере в системной среде Microsoft Office, текстовом редакторе, графическом редакторе;

**Задачи программы:**

- **образовательные (предметные)** – отработать технологические навыки работы на ПК сформировать знания по основным приёмам и методам работы с ПК, WORD, PAINT, POWER POINT; научить применять подходящий «инструмент» для решения конкретной задачи

- **личностные (воспитательные)** – обучить основам коммуникативной культуры; формировать навыки сотрудничества, умения работать в коллективе; развивать умение чётко и точно (устно и письменно) излагать свои мысли формирование общественной активности, гражданской позиции, культуры общения

в группе, навыков здорового образа жизни, развитие учебной мотивации учащихся по выбору профессии.

- **метапредметные (развивающие)** – развивать познавательную активность; воображение, внимание, память, фантазию; интерес к изучению различных ИТ и дисциплин, связанных с ИТ; умение выделять главное, существенное, обобщать имеющиеся факты, логически и абстрактно мыслить; системное мышление самостоятельность; положительную мотивацию к решению задач, проектной деятельности, потребности в саморазвитии, ответственности и аккуратности.

## Раздел 2 • Учебный план

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделы, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Знакомство с детьми. Техника безопасности при работе с компьютером.	1	1	0
2	Графический редактор Paint. Вызов программы	2	1	1
3	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	1	1
4	Раскрашивание готовых рисунков.	2	0	2
5	Рисование пиксельных рисунков по образцу	2	0	2
6	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	1	0	1
7	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	2	0	2
8	Функция копирования.	2	1	1

	Составление рисунков.			
<b>9</b>	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>10</b>	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>11</b>	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>12</b>	Знакомство со стандартными программами. «Word»	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>13</b>	Текстовый редактор Word .Вызов программы.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>14</b>	Клавиатура. Основные клавиши	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>15</b>	Редактирование текста. Меню «Главная»	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>16</b>	Набор текста.	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>17</b>	Составление кроссвордов	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>18</b>	Творческая работа	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>ВСЕГО:</b>		<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>

### Содержание учебного плана

**Тема 1: Вводное занятие. Знакомство с детьми. Техника безопасности при работе с компьютером.**

Цель: данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

Теория: должны знать технику безопасности. Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

### **Тема 2: Графический редактор PAINT**

Цель: познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить)

чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

**Тема: Знакомство с текстовый редактор WORD** Назначение программы. Структура окна.

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещениетекста. Исправление ошибок.

### КАЛЕНДАРНО –ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	Лекция	1	Вводное занятие. Знакомство с детьми. Техника безопасности при работе с компьютером.		Беседа
2	Сентябрь	Лекция Практикум	2	Графический редактор Paint. Вызов программы		Работа на ПК
3	Сентябрь Октябрь	Лекция Практикум	2	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы		Работа на ПК
4	Октябрь	Практикум	2	Раскрашивание готовых рисунков.		Работа на ПК
5	Октябрь Ноябрь	Практикум	2	Рисование пиксельных рисунков по образцу		Работа на ПК



6	Ноябрь	Лекция Практикум	1	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	Работа на ПК
7	Ноябрь	Практикум	2	Проба пера. Проект. Тематическая композиция ( Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	Работа на ПК
8	Декабрь	Лекция Практикум	2	Функция копирования. Составление рисунков.	Работа на ПК
9	Декабрь	Лекция Практикум	2	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	Работа на ПК
10	Январь	Практикум	2	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	Творческая работа Работа на ПК
11	Январь	Лекция Практикум	2	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	Творческая работа Работа на ПК
12	Февраль	Лекция Практикум	2	Знакомство со стандартными программами. «Word»	Работа на ПК
13	Февраль	Лекция Практикум	2	Текстовый редактор Word .Вызов программы.	Работа на ПК

14	Март	Лекция Практикум	2	Клавиатура. Основные клавиши		Работа на ПК
15	Март	Лекция Практикум	2	Редактирование текста. Меню «Главная»		Работа на ПК
16	Апрель	Практикум	1	Набор текста.		Работа на ПК
17	Апрель	Практикум	2	Составление кроссвордов		Работа на ПК
18	Май	Практикум	2	Творческая работа		Творческая работа Работа на ПК

### Воспитательный аспект

При изучении программы «Юный информатик» обучающиеся знакомятся с понятием информация, информационные процессы, знакомятся с разными видами информации. Приобретают навыки работы с компьютером и операционной системой. Изучают основные приемы работы с текстовым редактором, осваивают работу на клавиатуре. Знакомятся с компьютерной графикой на примере графического редактора Paint. С помощью изученных программ, выполняют различные творческие проекты.

### Формы аттестации

**Текущий контроль** ведется на каждом занятии в форме педагогического наблюдения за правильностью выполнения практической работы: успешность освоения материала проверяется в конце каждого занятия путем итогового обсуждения, анализа выполненных работ сначала детьми, затем педагогом;

**Итоговый контроль** проводится в конце учебного года; позволяет выявить изменения образовательного уровня обучающегося, воспитательной и развивающей составляющей обучения.

#### Формы проведения аттестации:

- выполнение практических заданий;

## **Ожидаемые результаты освоения программы:**

### **Предметные результаты:**

#### **К концу обучения обучающиеся должны знать:**

- правила техники безопасности; · правила работы за компьютером;
- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации;
- способы представления и передачи информации;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- понятие множества, моделирование, конструирование;
- основные элементы интерфейса программы.

#### **К концу обучения обучающиеся должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно

закрыть программу;

- работать с программами WORD, PAINT.

### **Метапредметные результаты:**

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации.

### **Личностные УУД:**

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

### **Регулятивные УУД:**

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

#### **Познавательные УУД:**

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

#### **Коммуникативные УУД:**

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

### **Материально-техническое обеспечение программы**

#### **Для успешной реализации программы необходимы:**

- кабинет для проведения занятий по курсу «Юный информатик» по площади соответствует всем нормам и требованиям СанПина и позволяет обучать группы количеством от 10 до 12 обучающихся;

- Ноутбук AquariusCMPNS685UR11, страна происхождения товара – Российская Федерация;

- проектор и экран для возможности транслировать информацию для группы учащихся;

- аудио обеспечение компьютера (проводные или беспроводные колонки);

- Мышь (Вох).

#### **Методы обучения**

Программа разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области информационных технологий компьютерной графики и анимации. Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения информатики:

- повышения мотивации учения;

- коммуникативной направленности;
- индивидуального подхода к детям.

### **Формы организации учебно-воспитательного процесса.**

Основными методами обучения на курсе являются:

- словесный (рассказ, лекция, объяснение, беседа) - педагог объясняет новый материал;
- наглядный (показ, демонстрация) - учащиеся наблюдают за демонстрационным материалом;
- практический (создание творческих работ, самостоятельная работа) - учащиеся самостоятельно выполняют практические задания.

Методы и приемы, используемые педагогом, отражают его организующую, обучающую, контролирующую функции и обеспечивают ребенку возможность ознакомления, тренировки и применения учебного материала. А также способствуют развитию творческих способностей.

Через показ и объяснение осуществляется ознакомление ребенка с учебным материалом, понимание и осознание его, а также создается готовность к осуществлению тренировки, позволяющей формировать необходимые творческие навыки. При использовании метода тренировки особое место отводится контролю, так как происходит формирование навыка. Педагог осуществляет контроль во время наблюдения за работой детей либо по средствам тестов.

Каждый из методов реализуется в системе приемов, применяемых в процессе обучения. Важно, чтобы эти приемы ставили ребенка перед необходимостью решения мыслительных задач, к познавательной активности и помогали ребенку усваивать полученные знания и применять их на практике.

Учебный процесс строится, оптимизируя организационные формы и методы обучения.

От возрастных особенностей ребенка зависят используемые формы обучения, среди которых чаще всего используется:

- коллективная (проведение воспитательных мероприятий в объединении);

групповая (изложение теоретического материала и все пояснения к нему);

- индивидуально-групповая (объяснение материала и показ приемов работы на компьютере);

- работа в парах (раздается задание и назначается один учащийся руководителем, как правило, более сильный. Учащимся предлагается обсудить задачу, наметить пути ее решения, реализовать их и защитить совместно найденное решение).

Формы организации учебного занятия: беседа, объяснение, обсуждение, демонстрация с помощью программ или банка личных наработок, работа с компьютером, викторина, конкурс, практическая работа, творческие задания, занятие-игра, презентация, практическое занятие, открытое занятие, методы устного контроля, творческие зачеты, защита проектов.

#### **Педагогические технологии:**

Педагогические. Групповая технология, технология коллективной творческой деятельности, компьютерные технологии обучения, игровые технологии.

Здоровьесберегающие.

Для обеспечения безопасного сотрудничества ребёнка с компьютером и повышения эффективности работы учащихся, в кабинете информатики соблюдаются требования СанПиН: температурно-влажностный режим, освещение класса, уровень шума. Установлена приточно-вытяжная вентиляция. Подобрана специализированная мебель. Стены окрашены в светлые тона, состав краски исключает возникновение известковой пыли.

Беседы о технике безопасности и правилах организации рабочего места и посадки за компьютером.

Основная практическая деятельность учащихся курса «Занимательная информатика» связана с работой за компьютером, поэтому для сохранения здоровья детей проводится гимнастика для глаз.

### 3. Список используемой литературы

#### Для педагога:

1. Угринович. Н. Информатика и информационные технологии 05-11 классы. Москва.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2003г., - 512 с.
2. Иллюстрированный самоучитель Adobe Illustrator [электронный ресурс] - <https://illustrator.demiart.ru/book10/> (28.04.2021).
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005г., 210 с.
4. Жвалевский А., Гурский Ю. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя/ СПб., 2006г., 560с. [электронный ресурс] - <https://bookree.org/reader?file=590012>.
5. 48 уроков по After Effects [электронный ресурс] - <https://infogra.ru/lessons/48urokov-po-after-effects>(28.04.2021).
6. Иллюстрированный самоучитель Adobe After effects [электронный ресурс] - [https://video.demiart.ru/books/after\\_effect/](https://video.demiart.ru/books/after_effect/)(28.04.2021)
7. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс. - М.: ЭСМО, 2014г., 432 с.
8. Adobe Audition 3 учебник [электронный ресурс] - [https://royallib.com/read/avtor\\_neizvesten/Adobe\\_Audition\\_3\\_uchebnik.html#0](https://royallib.com/read/avtor_neizvesten/Adobe_Audition_3_uchebnik.html#0) (28.04.2021)
9. Днепров А.Г. «Видеосамоучитель монтажа домашнего видео».- СПб: Питер.2009г., [электронный ресурс] - <https://coollib.com/b/91271-aleksandr-gdneprov-videosamouchitel-montazha-domashnego-video-v-adobe-premiere-procs3>(28.04.2021)
10. Райтман М.А., Adobe Premiere Pro CS6. Официальный учебный курс. - М: Эксмо, 2013, - 540 с.

11. Иллюстрированный самоучитель по Adobe Premiere Pro 1.5, [электронный ресурс] <http://samouchiteli.ru/document13822.html> (28.04.2021)

12. Райтман М.А., «Цифровое видео» - Москва: Рид Групп, 2011г., - 688 с.

13. Фостер У., «Основы анимации» - М.: АСТ : Астрель, 2003, - 31 с.

**Для учащихся и родителей:**

1. Саймон М. «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей» - Москва: NT Press, 2006г., - 336 с.

2. Иллюстрированный самоучитель векторной графики, [Электронный ресурс] - <http://samouchiteli.ru/document11423.html> (28.04.2021)

3. Основы Adobe Illustrator [электронный ресурс] <http://anna-volkova.blogspot.com/2018/10/ai-basics-2.html> (28.04.2021)