

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Краюшкина Марина Викторовна  
Должность: Директор  
Дата подписания: 31.03.2023 08:24:18  
Уникальный программный ключ:  
5e608be07b9761c0a5e2f0e4ccdabb2e4db1e603

**Автономная некоммерческая организация профессионального образования  
«Университетский колледж»  
(АНО ПО «Университетский колледж»)**



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**«Мир информатики»**

Срок реализации: 4 года  
Возраст детей: 7-12 лет

Москва, 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если вы умеете умело им пользоваться.

Дополнительная образовательная программа «Мир информатики» технического направления, познавательная, основанная на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере. Модифицированная, общеразвивающая, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего 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. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

В процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Также данная программа направлена на ознакомление детей с компьютерной средой Перволого и Логомиры. Обучение в среде Лого развивает математическую интуицию и геометрические представления, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный тип мышления, повышает творческую активность и самостоятельность учащихся. Лого привлекает и тем, что программирование из скучной дисциплин

превращается в интересную игру, в процессе которой происходит быстрое усвоение основных понятий и навыков программирования.

Кроме того программа включает в себя разделы по Легоконструированию и Робототехнике. ЛЕГО-конструирование – одна из самых известных и распространенных ныне педагогических систем, широко использующая трёхмерные модели реального мира и предметно-игровую среду и развития ребёнка. ЛЕГО конструктор побуждает работать, в равной степени, и голову, и руки учащегося. Конструкторы помогают детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат. Именно ЛЕГО позволяет учиться играя и обучаться в игре,

Несомненно, большинство разделов данной программы предполагает формирование у воспитанников определённых навыков. Часть из них носит ознакомительный, информационный характер.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала воспитанника.

Знания, умения и навыки, полученные воспитанниками на занятиях в компьютерном классе по программе «Мир информатики», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

В объединении ведётся работа с родителями воспитанников в виде родительских собраний, которые проводятся три раза: в начале учебного года, в середине и конце учебного года, практикуются индивидуальные встречи и беседы с родителями. Три раза в год: на начальном (сентябрь), промежуточном (январь) и итоговом (май) этапах, ведутся мониторинги уровня обученности и воспитанности, которые помогают отслеживать приобретаемые знания воспитанников.

**Актуальность программы** заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

**Новизна программы** заключается в сохранности контингента воспитанников, основанной на преемственности образовательного процесса и содержится в следующей формуле: (детский сад (календарно-тематический план) 1 ступень образования + ДДТ (программа «Мир информатики») 2 ступень образования + ДДТ (программа «Икс-файл») 3 ступень образования).

**Отличительные особенности программы** от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

**Цель программы:** способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач;
- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки.
- освоение среды программирования Перворобот Lego Wedo

**Развивающие:**

- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

**Воспитательные:**

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

В компьютерном кружке ежегодно составляется план воспитательной работы, который основан на соблюдении традиций ДДТ и праздновании календарных дат. Данные мероприятия оставляют яркий эмоциональный след в душах и памяти детей, а также побуждают к дальнейшей творческой деятельности, к желанию познать себя и свои возможности. Кроме того, данные воспитательные мероприятия помогают сплотить детский коллектив, воспитать доброжелательность, взаимовыручку и контактность в отношении друг с другом.

## **Особенности программы**

Курс обучения 4 года с детьми младшего школьного возраста 8 – 12 лет. Наполняемость группы 8 – 10 человек. Занятия проводятся по 30 минут (согласно санитарных требований к возрасту детей младшего школьного возраста) – 2 занятия 2 раза в неделю с перерывом 10 минут, что составляет 144 часа на каждый год обучения.

В процессе реализации дополнительной образовательной программы «Мир информатики» воспитанники знакомятся с множеством понятий.

### Ключевые понятия

*Компьютер* – это электронная машина для обработки информации.

*Информатика* – это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.

*Информация* – это сведения об окружающем нас мире.

*Клавиатура* – это устройство, позволяющее вводить в компьютер тексты, знаки и управлять работой компьютера.

*Компьютерная мышь* – это устройство, позволяющее вводить в компьютер команды.

*Рабочий стол* – область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.

*Компьютерное меню* - это список команд, которые можно выполнять.

*Компьютерное окно* – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.

*Редактирование текста* – это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.

*Фрагмент текста/рисунка* – это выделенная часть текста/рисунка.

*Буфер обмена* – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.

*Калькулятор* – это небольшое устройство позволяющее выполнять определённые действия над числами.

*Активное окно* – это окно, в котором в данный момент ведётся работа.

*Алгоритм* - последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

## **Особенности возрастной группы детей, которым адресована программа.**

Программа – основывается на младший школьный возраст 8 – 12 лет.

**Дополнительная образовательная программа «Мир информатики» основывается на следующих принципах:**

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;

- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

**Краткое описание основных способов и форм работы с детьми:**

**Режим занятий**

<i>Этап обучения</i>	<i>Продолжительность</i>	<i>Периодичность в неделю</i>	<i>Кол-во часов в неделю</i>	<i>Кол-во часов в год</i>
1 год обучения	2 часа	2 раза	4 часа	144 часа
2 год обучения	2 часа	2 раза	4 часа	144 часа
3 год обучения	2 часа	2 раза	4 часа	144 часа
4 год обучения	2 часа	2 раза	4 часа	144 часа

При реализации образовательной программы могут быть отведены часы на индивидуальную работу. Составляется отдельный календарно-тематический план, исходя из целей и задач по реализации программы (проектная деятельность, подготовка к конкурсам, мероприятиям, конференциям). Так же данные часы могут быть отведены на работу с детьми с ограниченными физическими возможностями.

На занятиях используются *формы работы*: групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Целесообразно при подготовке и оценки усвоения материала использовать дифференцированный подход, как для подачи материала, так и для оценки знаний, умений и навыков.

Возможны следующие *формы аттестации*: устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа.

По окончании курса воспитанники должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

**Краткое описание основных методов и технологий.**

*Метод обучения* – это способ совместной деятельности педагога и воспитанников в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);

- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности воспитанников. В комбинированном занятии информатики можно выделить *основные этапы*.

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Данный тип занятий наиболее актуален для младших воспитанников, осваивающих программу «Мир информатики».

#### **Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы**

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментальный педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв).

При обучении по данной программы реализуются следующие педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа «Мир информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;

- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке «Икс-файл» большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка «Икс-файл» основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии, кроме этого при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы» через телевизор воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни; «Что такое пиксель» в педагогической копилке имеется подготовленная педагогом презентация, которая наглядно и красочно объясняет понятие «пиксель».

### **Прогнозируемые результаты и критерии их замера**

По окончании **первого года обучения** воспитанники должны знать:

- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
- понятие множества, моделирование, конструирование;
- основные элементы интерфейса программы.

Должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать альбом;
- создавать анимации;
- работать с закладками.

По окончании **второго года обучения** воспитанники должны знать:

- необходимую терминологию;
- историю развития компьютерной техники;



- основные объекты рабочего стола
- основные элементы компьютерного окна:
- понятие алгоритм:
- понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка,
- понятие пиксель, пиктограмма;
- технологию организации движения черепашки;
- назначение и виды датчиков.

Должны уметь:

- пользоваться элементами компьютерных окон;
- набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста;
- создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- составлять простейшие алгоритмы;
- работать с датчиками, настраивать команды;
- писать программы и подпрограммы.

По окончании **третьего года обучения** воспитанники должны знать:

- понятие исполнитель;
- основные элементы рабочего стола;
- понятие редактирование, форматирование;
- название деталей, виды крепежей.

Должны уметь:

- писать программу для исполнителя;
- настраивать параметры рабочего стола;
- редактировать текст;
- форматировать текст;
- оформлять текст в виде таблицы;
- вставлять в текст графические объекты;
- собирать модели по схемам;
- писать программы.

По окончании **четвёртого года обучения** воспитанники должны знать:

- понятие папка, файл;
- общую характеристику табличного процессора Microsoft Excel;
- основные элементы рабочего стола;
- понятие редактирование, форматирование;
- уметь работать с формулами, диаграммами.

Должны уметь:

- работать с папками и файлами;
- создавать, редактировать и форматировать табличный документ;
- оформлять текст в виде таблицы;
- включать в табличный документ графические объекты;
- создавать диаграммы;
- работать с формулами.

**Способы проверки ожидаемых результатов,** предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия воспитанников в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий. Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

#### **Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:**

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

- 1) вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
- 2) текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
- 3) тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;
- 4) годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;
- 5) итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

*Основными критериями оценки достигнутых результатов* считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого крупного раздела или части программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

В конце каждого года обучения выполняются авторские работы. По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Программа имеет необходимую для работы *материально-техническую базу*, состоящую из семи компьютеров, мультимедийного проектора, телевизора, DVD-проигрывателя, принтера.

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие *дидактические материалы*:

**иллюстративный и демонстрационный материал:**

- плакат «Основные устройства компьютера»;
- плакат «Как мы получаем информацию»;
- плакат «Компьютерное окно»;
- плакат «Окно Microsoft Word»;
- плакат «Окно Excel»;
- плакат «Окно Paint»;
- плакат «Параметры файла» и др.

**раздаточный материал:**

- карточки элементы окна;
- карточки основные устройства компьютера;
- ребусы, кроссворды, загадки;
- диктанты по клеточкам;
- карточки инструменты графического редактора и др.

**практический материал:**

- увлекательная программа-тренажёр для детей по информатике;
- методическое пособие по информатике страна «Фантазия» для 1-4 классов;
- клавиатурный тренажёр «Весёлые пальчики»;
- обучающая игра для детей дошкольного возраста «Земля до начала времён» и др.

Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее *программное обеспечение*:

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;

- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовый редактор Блокнот, Microsoft Word;
- Табличный процессор Microsoft Excel;
- Программное обеспечение Перволого, Легомиры, перворобот Wedo.

В качестве *методических материалов* используется:

- методическая библиотека объединения, содержащая как справочный материал, так и учебную литературу;
- периодическую литературу, получаемую ДДТ.

**Учебно-тематический план**  
(первый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Знакомство с детьми.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
<b>2.</b>	<b>«Здравствуй, класс компьютерный».</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Правила поведения в компьютерном классе	2	2	-
	Техника безопасности	2	1	1
<b>3.</b>	<b>«Наш компьютер – верный друг».</b>	<b>34</b>	<b>21</b>	<b>13</b>
	Когда появился компьютер	2	2	-
	Какие бывают компьютеры	2	2	-
	Применение компьютера	2	2	-
	Компьютер и его основные устройства	4	4	-
	Мышь	6	2	4
	Пиктограммы	4	2	2
	Клавиатура. Работа на клавиатуре	4	2	2
	Работа с текстовым редактором Блокнот.	4	2	2
	«Чему мы научились?»	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1

<b>4.</b>	<b>Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.</b>	<b>36</b>	<b>15</b>	<b>21</b>
	Графика	4	2	2
	Раскрашивание компьютерных рисунков	4	2	2
	Знакомство с инструментами для рисования	6	2	4
	Создание простейших рисунков	8	2	6
	Моделирование	4	2	2
	Конструирование	4	2	2
	«Чему мы научились?»	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>5.</b>	<b>«Мир, в котором мы живём».</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<b>9</b>
	Информация вокруг нас	2	2	-
	Как мы получаем информацию	2	2	-
	Способы представления и передачи информации	2	1	1
	Виды информации	2	2	-
	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	2	1	1
	Элементы логики. Сопоставление.	2	1	1
	Множества, его элементы.	4	2	2
	План и правила	2	1	1
	Обобщение	2	1	1
	«Чему мы научились?»	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>6.</b>	<b>Знакомство с ПервоЛого</b>	<b>42</b>	<b>18</b>	<b>24</b>
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Создание альбома.	4	2	2
	Анимации.	6	2	4
	Создание черепашки.	6	2	4
	Работа с закладками.	6	2	4
	Мультимедийные возможности.	6	3	3

	Программирование среде ПервоЛого.	4	2	2
	Лабиринт и создание игры.	4	2	2
	Создание проекта.	4	2	2
<b>7.</b>	<b>Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>75</b>	<b>69</b>

### Содержание программы 1-го года обучения

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с детьми.**

*Цель:* данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

#### **Раздел 2. «Здравствуй, класс компьютерный».**

*Цель:* знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

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

#### **Раздел 3. «Наш компьютер – верный друг».**

*Цель:* познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с компьютерными развивающими играми.

*Теория:* должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

*Практика:* должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

#### **Раздел 4. Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.**

*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.

#### **Раздел 5. «Мир, в котором мы живём».**

*Цель:* познакомить детей с понятием информация, с видами информации, со способами представления информации. Элементами логики: суждение истинное и ложное. С понятием множество.

*Теория:* должны знать понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

*Практика:* должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

### **Раздел 6. Знакомство с ПервоЛого**

*Цель:* познакомить детей с программой ПервоЛого.

*Теория:* должны знать основные элементы интерфейса программы, их функции.

*Практика:* должны уметь работать в программе ПервоЛого, создавать альбомы, анимации, уметь изменять вид черепашки, работать с закладками, должны уметь использовать в работе мультимедийные возможности, а также программировать.

### **Раздел 7. Подведение итогов.**

*Цель:* данный раздел предполагает проведение тестирования воспитанником для проверки знаний, умений и навыков, приобретённых в течение учебного года.

*Теория:* должны знать основные понятия.

*Практика:* должны уметь применять полученные знания на практике.

## **Учебно-тематический план (второй год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b>Учимся работать на компьютере.</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
	История развития компьютерной техники.	2	1	1
	Человек и компьютер	2	1	1
	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире	2	1	1
	Компьютерная помощница мышь	4	2	2

	Меню – возможность выбора	2	1	1
	Начни работу с нажатия кнопки Пуск	2	1	1
	Клавиатура – инструмент писателя	2	1	1
	Окно в компьютерный мир	4	2	2
	Знакомство с текстовым редактором WordPad.	2	1	1
	Набор и редактирование текста	4	2	2
	Что скрывается в строке меню	2	1	1
	Действия с фрагментами текста	4	2	2
	Калькулятор – помощник всех математиков	2	1	1
	Один помощник хорошо, а два лучше	2	1	1
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>3.</b>	<b>Компьютерная графика</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
	Рисунки в жизни человека	2	1	1
	Компьютерная графика	2	1	1
	Настройка инструментов	4	2	2
	Редактирование компьютерного рисунка	4	2	2
	Фрагмент рисунка	4	2	2
	Сборка рисунка из деталей	4	2	2
	Построение с помощью клавиши Shift	4	2	2
	Эллипс и окружность	2	1	1
	Что такое пиксель?	4	2	2
	Что такое пиктограммы?	2	1	1
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>3.</b>	<b>Алгоритмы. Свойства алгоритмов.</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
	Алгоритм в нашей жизни	2	1	1



	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов	2	1	1
	Координаты	2	1	1
	Компьютерная среда и алгоритм	2	1	1
	Действия с фрагментами рисунка	4	2	2
	Повторяющиеся элементы вокруг нас	4	2	2
	Повторение	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>4.</b>	<b>Знакомство с программой ЛогоМиры</b>	<b>42</b>	<b>19</b>	<b>23</b>
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Основные команды.	4	2	2
	Работа с Полем формул	4	2	2
	Создание декораций.	6	2	4
	Технология организации движения Черепашки.	6	2	4
	Рекурсия, бегунок.	4	2	2
	Назначение и виды датчиков.	4	2	2
	Написание программ, подпрограмм.	8	4	4
	Повторение.	2	1	1
	Самостоятельная работа.	2	1	1
<b>5.</b>	<b>Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>70</b>	<b>74</b>

### *Содержание программы 2-го года обучения*

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.**

*Цель:* повторить основные понятия, изученные в предыдущем году обучения

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, владеть основными понятиями.

*Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, полученные в прошлом году обучения.

#### **Раздел 2. Учимся работать на компьютере.**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с историей развития компьютерной техники знакомство с компьютером и его основными устройствами. Воспитанники учатся пользоваться панелью задач. Они знакомятся с текстовым редактором Блокнот, учатся набирать, редактировать, а также работать с фрагментом текста.

*Теория:* должны знать понятие клавиатура основные клавиши, основные элементы компьютерного окна, понятие фрагмент, основные приёмы работы с мышью, основные объекты рабочего стола.

*Практика:* должны уметь работать мышью, работать на клавиатуре, пользоваться строкой, набирать и редактировать текст, работать с фрагментом текста, работать с калькулятором, работать с панелью задач.

### **Раздел 3. Компьютерная графика.**

*Цель:* данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Воспитанники вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

*Теория:* должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие пиксель, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню, историю развития компьютерной техники.

*Практика:* должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать с помощью клавиши Shift.

### **Раздел 4. Алгоритмы. Свойства алгоритмов.**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с понятием алгоритм. Знакомит воспитанников с видами алгоритмов и способами их записи. Учит выполнять действия с фрагментами рисунка.

*Теория:* должны знать понятие алгоритм, виды алгоритмов.

*Практика:* должны уметь записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка.

### **Раздел 5. Знакомство с программой ЛогоМиры**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с программой ЛогоМиры.

*Теория:* должны знать основные объекты интерфейса программы, технологию организации Черепашки, что такое программа, подпрограмма,

*Практика:* должны уметь управлять движением Черепашки, разрабатывать программы.

### **Раздел 6. Подведение итогов.**

*Цель:* Систематизировать изученный материала за год.

*Теория:* должны знать основные понятия.

*Практика:* должны уметь применять полученные знания на практике.

**Учебно-тематический план**  
**(третий год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	<b>Исполнители. Пример исполнителя.</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
	<b>Настройка параметров рабочего стола</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	<b>Текстовый процессор Microsoft Word.</b>	<b>52</b>	<b>16</b>	<b>36</b>
	Назначение программы	2	1	1
	Интерфейс программы	4	2	2
	Элементы форматирования печатных документов	8	2	6
	Создание и редактирование текстового документа	8	2	6
	Форматирование текста	8	2	6
	Оформление текста в виде таблицы	8	2	6
	Включение в текстовый документ графических объектов	8	2	6
	Повторение	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>5.</b>	<b>Работа с конструктором LegoWedo.</b>	<b>68</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

	Название деталей. Виды крепежей.	4	2	2
	«Танцующие птицы»	4	2	2
	«Умная вертушка»	4	2	2
	«Обезьянка-барабанщица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Голодный аллигатор»	4	2	2
	«Рычащий лев»	4	2	2
	«Порхающая птица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Нападающий»	4	2	2
	«Вратарь»	4	2	2
	«Ликующие болельщики»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Спасение самолёта»	4	2	2
	«Спасение от великана»	4	2	2
	«Непотопляемый парусник»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
<b>6.</b>	<b>Создание проекта. Защита проекта.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>7.</b>	<b>Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>59</b>	<b>85</b>

## ***Содержание программы 3-го года обучения***

### **Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.**

*Цель:* повторить ранее изученный материал.

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

*Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

### **Раздел 2. Исполнители. Пример исполнителя.**

*Цель:* познакомить воспитанников с понятием исполнитель.

*Теория:* должны знать понятие исполнитель, примеры исполнителя.

*Практика:* должны уметь выполнять действия исполнителем.

### **Раздел 3. Настройка параметров рабочего стола.**

*Цель:* научить воспитанников настраивать рабочий стол.

*Теория:* должны знать, как настраивать монитор, как аккуратно расставить значки, как заменить картинку на рабочем столе, как выбрать заставку.

*Практика:* должны уметь сменить картинку рабочего стола, выбрать заставку экрана, аккуратно расставить значки.

### **Раздел 4. Текстовый процессор Microsoft Word.**

*Цель:* познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научить оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовый документ графические объекты.

*Теория:* должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

*Практика:* должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовый документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовый документ графические объекты.

### **Раздел 5. Работа с конструктором LegoWedo.**

*Цель:* научить детей создавать модели.

*Теория:* должны знать названия деталей, виды крепежей, уметь писать программы.

*Практика:* должны уметь собирать модели по инструкциям.

### **Раздел 6. Создание проекта. Защита проекта.**

*Цель:* развитие творческих способностей воспитанников.

*Теория:* должны написать проект для своей модели.

*Практика:* должны изготовить собственную модель

### **Раздел 7. Подведение итогов.**

*Цель:* проверить знания, умения и навыки воспитанников.

*Теория:* проведение тестирования на знание основных понятий изученных за учебный год.

*Практика:* должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

**Учебно-тематический план  
(четвертый год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>46</b>	<b>13</b>	<b>33</b>
	Исполнители. Пример исполнителя.	6	2	4
	Работа с параметрами рабочего стола	2	1	1
	Форматирования, редактирование текстового документа	8	2	6
	Создание блок-схемы в текстовом редакторе Word	8	2	6
	Оформление текста в виде таблицы	8	2	6
	Включение в текстовый документ графических объектов	6	2	4
	Создание диаграмм.	8	2	6
<b>2.</b>	<b>Работа с папками и файлами.</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
	Понятие и параметры файла	2	1	1
	Назначение и параметры папки	2	1	1
	Действия над папками и файлами	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>3.</b>	<b>Табличный процессор Excel.</b>	<b>88</b>	<b>37</b>	<b>51</b>
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Знакомство с элементами окна.	4	2	2
	Создание и редактирование табличного документа	8	4	4
	Форматирование табличного документа	10	4	6

	Создание таблиц.	10	2	8
	Работа с формулами.	12	6	6
	Работа с графическими объектами.	10	4	6
	Создание диаграмм и графиков.	8	2	6
	Совместная работа с редакторами Word b Excel.	16	8	8
	Повторение	6	3	3
	Самостоятельная работа	2	1	1
<b>4.</b>	<b>Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>54</b>	<b>90</b>

### Содержание программы 4-го года обучения

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Повторение**

*Цель:* повторение ранее изученного материала.

*Теория:* должны знать основную терминологию, изученную в предыдущих годах.

*Практика:* должны уметь применять на практике полученные ранее знания, умения и навыки.

#### **Раздел 2. Работа с папками и файлами.**

*Цель:* познакомить учащихся с понятием папка, файл, с параметрами файла, папки, так же познакомить воспитанников с назначением папки.

*Теория:* должны знать понятие папка, понятие файла, назначение папки.

*Практика:* должны уметь выполнять действия над папками, файлами, настраивать параметры папки.

#### **Раздел 3. Табличный процессор Microsoft Excel.**

*Цель:* познакомить учащихся с возможностями табличного процессора.

*Теория:* должны знать общую характеристику табличного процессора.

*Практика:* должны уметь создавать и редактировать табличный документ, форматировать табличный документ, уметь работать с формулами, диаграммами.

#### **Раздел 4 Подведение итогов.**

*Цель:* проверить знания, умения и навыки учащихся.

*Теория:* должны знать основную терминологию, использовавшую в учебном году.

*Практика:* создание творческих работ.

Пропедевтический этап включает три года обучения и рассчитан на детей 8-11 лет. После освоения данного курса дети переходят на другую 3 ступень обучения и осваивают образовательную профессионально-ориентированную программу «Икс-файл».

В процессе обучения по курсу программы «Мир информатики» идет постепенное изучение (ежегодное усложнение) и овладение умениями и навыками работы на компьютере, освоение графического редактора Paint, текстового редактора Блокнот, MS Word, табличного процессора MS Excel. Работая с воспитанниками младшего школьного возраста также используются различные развивающие игровые программы, способствующие развитию памяти, сообразительности, воображения, а также творческих способностей воспитанников, например:

- «Учимся мыслить логически»;
- «Мир информатики. Увлекательная программа-тренажёр для детей»;
- Страна «Фантазия»;
- «Развивайка для первоклашек»;
- «Антошка. Чудеса науки» и др.

Уж чего у компьютерных игр не отнять, так это способности развивать навыки обращения с самим компьютером. А полезность такого умения сегодня, наверное, никто не будет оспаривать. В игровой форме даются основные понятия, которые необходимы при работе с компьютером.

Посещая компьютерный кружок «Икс-файл» воспитанники реализуют свои творческие способности, в этом им помогает графический редактор Paint, ребята с удовольствием создают компьютерные шедевры. В кружке организуются выставки детских компьютерных работ, которые дети создают как к календарным праздничным дням, так и на свободные темы.

**Способы проверки ожидаемых результатов:** устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

**Формы подведения итогов:** авторские самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

### **Материально-технические условия реализации дополнительной образовательной программы для детей**

ОО обладает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов занятий слушателей. Для реализации программы предусмотрены следующие кабинеты:



**Кабинет 302. Кабинет социально-гуманитарных дисциплин:** рабочее место преподавателя (стол, стул, компьютер с лицензионным программным обеспечением и возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»); 28 посадочных мест для обучающихся (14 столов, 28 стульев), 1 доска, 1 телевизор, 1 проектор, наглядные пособия, комплект учебно-методической документации по дисциплине.

**Кабинет 309. Кабинет информационных технологий в профессиональной деятельности:** 1 доска ученическая, 1 рабочее место преподавателя, 12 компьютерных столов, 12 стульев, 12 компьютеров, с лицензионным программным обеспечением и возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети

«Интернет» рабочее место преподавателя (стол, стул, компьютер) 1 доска, 1 телевизор, наглядные пособия, комплект учебно-методической документации по дисциплине

Программное обеспечение: Windows 10, OpenOffice, 7zip, Windows Defender (антивирусное ПО), Adobe Acrobat Reader

**Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса**

1. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика / Д. М. Златопольский. — 4-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2017. — 425 с. — ISBN 978-5-00101-540-6. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/89206>

2. Информатика: учебное пособие для СПО / составители С. А. Рыбалка, Г. А. Шкатова. — Саратов: Профобразование, 2021. — 171 с. — ISBN 978-5-4488-0925-5. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/99928>

3. Кургасов, В. В. Информатика (углубленный уровень): учебное пособие для СПО/ В. В. Кургасов, А. М. Рожков, С. М. Кукина. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 112 с. — ISBN 978-5-00175-103-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/120899>

4. Катунин, Г. П. Компьютерные технологии в портретной фотографии: учебное пособие для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар

Медиа, 2021. — 486 с. — ISBN 978-5-4488-1082-4, 978-5-4497-0966-0. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/103442>

5.Катунин, Г. П. Компьютерные технологии в фотографии. Борьба с шумом фотографий : учебное пособие для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 385 с. — ISBN 978-5-4488-1359-7, 978-5-4497-1610-1. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/119287>

6.Лепская, Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н. А. Лепская. — 2-е изд. — Москва : Когито-Центр, 2019. — 172 с. — ISBN 978-5-89353-395-8. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/88344>