

Управление образования администрации города Ульяновска
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА №1»

УТВЕРЖДАЮ
И. о. Директора ЦДТТ №1
Н.В. Тасимова
Приказ № 882
от «15» 07 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Технической направленности

"Занимательная информатика"

Возраст учащихся: **7 - 8 лет**. Срок реализации: 1 год (72 часа)

Форма реализации: очная

Уровень сложности – стартовый

Принята на заседании
педагогического совета ЦДТТ №1
протокол № 9 от 15.07.2026
Секретарь РВ Рёхина Т.В.

Программу разработала:
педагог дополнительного
образования
Дементьева Евгения Николаевна
в 2026 году

Программа рассмотрена на
методическом совете
Протокол № 6 от 14.07.2026
Секретарь Ваш Камалова Х.Ш.

Ульяновск, 2026

Оглавление

Оглавление.....	2
КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК	3
ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ	7
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	8
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	10
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	22
УСЛОВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ	22
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	23
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	28
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ (КОНТРОЛЯ).....	29
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	30
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ	30
ЛИТЕРАТУРА	32

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях ежегодного лавинообразного нарастания информационных потоков приоритетной задачей становится формирование у обучающихся компетенций по работе с различными источниками данных: их отбору, систематизации, структурированию, сжато представлению и выделению смысловых ядер в текстовых материалах. Эффективное решение данной задачи в рамках дополнительной программы обеспечивается за счёт применения методологии занимательной информатики, которая предполагает использование игровых алгоритмов, логических задач, поисковых упражнений и творческих мини-проектов. Такой подход не только тренирует логическое мышление и гибкость ума, но и развивает способность к нестандартным решениям, что в совокупности позволяет учащимся уверенно ориентироваться в стремительно растущем объёме сведений.

Нормативно-методические и правовые документы

Программа составлена на основе следующих регламентирующих документов:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)");
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ”;
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 12.07.2023 № 1397-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ»;
- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования города Ульяновска «Центр детского технического творчества № 1» (далее - ЦДТТ № 1).

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы

Актуальность данной программы в необходимости развития познавательной мотивации, логического мышления, интеллектуального и творческого потенциала обучающихся. Достижение указанных целей обеспечивается через внедрение методов занимательной информатики, предполагающих освоение базовых компьютерных навыков

(клавиатурный тренаж, работа с графическими объектами) в игровой и соревновательной форме, с использованием специализированного программного обеспечения. Такой подход не только создаёт комфортные условия для начального овладения ИКТ-компетенциями, но и полностью отвечает актуальным запросам родителей и детей, ориентируя образовательный процесс на увлекательное, практико-ориентированное и творческое погружение в мир цифровых технологий.

Новизна программы заключается в интеграции комплексного подхода к организации учебно-воспитательного процесса детей младшего школьного возраста с активным использованием средств занимательной информатики. Наряду с освоением различных компьютерных приложений систематически применяются игровые алгоритмы, интерактивные тренажёры, логические головоломки и творческие кейсы, что позволяет в увлекательной форме развивать память, внимание, логическое мышление и пространственное воображение. Сформированные на этой основе практические навыки и приёмы работы закрепляются в ходе выполнения социально значимых творческих проектов (подготовка подарков для близких, оформление мероприятий к памятным датам России), что обеспечивает естественное становление коммуникативных, познавательных и учебных компетенций в деятельностном, эмоционально окрашенном формате.

Педагогическая целесообразность обеспечивается факторами:

- Соответствие возрасту — опора на наглядно-образное мышление и высокую познавательную активность младших школьников.
- Целенаправленное формирование всех групп УУД (регулятивных, познавательных, коммуникативных, личностных).
- Практическая значимость — создание реального продукта (презентации) повышает мотивацию и готовит к проектной деятельности в средней школе.
- Здоровье сбережение — встроенные физкультминутки, гимнастика для глаз и контроль времени работы за экраном.
- Социализация и безопасность — развитие коммуникативных навыков через групповую работу и формирование этичного поведения в цифровой среде.
- Дифференциация — наличие заданий разного уровня сложности, позволяющих каждому ребёнку двигаться в своём темпе.

Отличительная особенность программы — её комплексный практико-ориентированный характер. Она не ограничивается обучением техническим операциям (работа с мышью, клавиатурой, создание слайдов), а целенаправленно развивает мелкую моторику, зрительно-моторную координацию, устную речь и навыки проектной деятельности. Все задания встроены в межпредметный контекст, а создание презентаций становится инструментом для углублённого изучения других школьных предметов.

Кроме того, программа включает системный здоровьесберегающий компонент (физкультминутки, нормативы времени, правильная посадка) и обязательные занятия по цифровой грамотности и безопасности. Благодаря дифференцированным заданиям и игровым элементам курс доступен детям с разным уровнем подготовки, сохраняя высокую мотивацию и творческую активность на всех этапах обучения.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Направленность программы – техническая.

Уровень сложности программы – стартовый.

Программа **адресована** детям в **возрасте 7-8 лет** с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Возрастные особенности детей

Программа построена с учётом психолого-возрастных характеристик обучающихся младшего школьного возраста (7–8 лет).

Для младших школьников характерна повышенная отвлекаемость и склонность к фиксации внимания на ярких, второстепенных деталях при недостаточном выделении главного. Вместе с тем дети этого возраста обладают высокой любознательностью, деятельностной активностью, живым интересом к образовательному процессу и способностью к решению интеллектуальных и логических задач. Именно поэтому содержательно-методической основой программы выступают приёмы занимательной информатики: игровые алгоритмы, интерактивные задания, визуальные головоломки и частую смену видов деятельности, что позволяет удерживать непроизвольное внимание и направлять его на значимые учебные цели. Кроме того, создание в группе атмосферы интеллектуальной увлечённости, положительного эмоционального фона и психологической комфортности способствует сплочению детского коллектива и целенаправленному формированию личностных качеств — ответственности, инициативности и умения работать в команде.

Объем программы и срок освоения

Программа рассчитана на 1 год обучения. **Объем программы** 72 часа.

Состав группы, особенности приема в объединение

Комплектование учебной группы происходит с учетом принципов добровольности, доступности, открытости образования. Зачисление в детское объединение осуществляется на основании заявления родителей. При комплектовании группы главным условием является заинтересованность учащихся и родителей. Группы формируются с учетом результатов входной диагностики. Количество учащихся в группе – не менее 12 человек.

Формы и режим занятий

Основная **форма** получения образования – **очная**.

Основной формой работы с детьми являются групповые занятия 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим организации каждого **занятия** соответствует санитарным нормам и правилам. Для детей 7-10 лет: 45 минут занятие, 15 минут перемена. В дистанционном формате занятия проводятся 20 – 30 минут с переменами 25 – 15 минут соответственно.

Модели доступности реализации программы

Есть возможность получения отдельных тем **дистанционно** через видеоконференции, социальные сети, мессенджеры. В рамках дистанционного обучения даются теоретические сведения, тесты, практические и проверочные работы, организуются видеоконференции. В мессенджерах с начала обучения создаётся группа, через которую ежедневно происходит обмен информацией. При реализации программы через электронное обучение и дистанционные образовательные технологии используются следующие организационные формы образовательного процесса: консультация; мастер-класс; практическое занятие; виртуальные экскурсии; тестирование; самостоятельная работа.

Программой предусмотрена работа с **детьми с особыми образовательными потребностями**: дети с ОВЗ, дети-инвалиды, дети из группы социального риска, дети из семей с низким социально-экономическим статусом.

Если данные категории детей являются нормотипичными в интеллектуальном плане и их физические особенности не мешают прохождению тем программы, то такие дети занимаются на общих основаниях.

Если психические или физические возможности таких детей мешают прохождению программы, то допускается присутствие тьютора на занятии. Тьюторское сопровождение может осуществлять родитель ребёнка, либо лицо, назначенное законными представителями ребёнка.

Особенности организации образовательного процесса: групповая, индивидуальная (в рамках времени, отведенного на группу).

Краткое содержание программы

Программа состоит из пяти разделов: вводное занятие, «Я и мой компьютер», «Волшебный PowerPoint», решение кейсов, итоговое занятие.

Содержание программы включает три основных блока:

1. «Я и мой компьютер»– знакомство с устройством компьютера, освоение мыши и клавиатуры, работа с рабочим столом и папками, первые шаги в интернете, изучение горячих клавиш. Техника безопасности – обязательный элемент каждого занятия.

2. «Волшебный PowerPoint»– обучение созданию презентаций: работа с текстом, вставка изображений, анимация и переходы, оформление фона и цветовой гаммы, сохранение и демонстрация готового продукта.

3. «Решение кейсов»– применение полученных навыков в ситуационных задачах по темам: Новый год и Рождество, День защитника Отечества, 8 Марта, День космонавтики, День Победы. Каждый кейс предполагает самостоятельное создание презентации и её устную защиту.

Итоговое занятие – тест в игровой форме.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: сформировать у детей начальную информационную грамотность и цифровые компетенции, необходимые для успешной учёбы, общения и повседневной жизни в современном информационном обществе

В процессе обучения решаются следующие **задачи**:

Образовательные:

- познакомить с основными базовыми навыками работы на персональном компьютере (включение, выключение, управление мышью и клавиатурой, работа с файлами и папками).
- научить детей создавать и оформлять простые мультимедийные презентации для учебных и внеклассных проектов.

Развивающие:

- развивать логическое мышление через планирование структуры презентации (вступление, основная часть, заключение).
- развивать внимание и усидчивость при выполнении точных операций (работа с мышью, набор текста).
- развивать зрительно-моторную координацию и мелкую моторику рук.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и бережное отношение к компьютерной технике.
- воспитывать ответственное отношение к личным данным и безопасному поведению в сети.
- воспитывать коммуникативные качества через совместные проекты и обсуждение готовых работ

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

Предметные:

- формирование умения: правильно включать и выключать компьютер, управлять мышью (выделять, открывать, перетаскивать объекты) и клавиатурой (печатать текст, использовать служебные клавиши), создавать папку на рабочем столе или в документах, давать ей имя, перемещать файлы.
- формирование умения создавать новую презентацию, вставлять текст в текстовое поле, форматировать его (шрифт, размер, цвет); вставлять картинки из предложенной коллекции или из файла, изменять их размер и расположение; оформлять единый стиль презентации (выбирать тему, менять фон); настраивать простые анимации (появление текста или картинки) и переходы между слайдами.

Метапредметные результаты (универсальные учебные действия)

- формирование умения структурировать информацию – разбивать текст на смысловые блоки, выделять главное.
- формирование умения сравнивать, анализировать и обобщать данные для создания наглядного слайда.
- формирование умения выполнять точные движения по заданному образцу или инструкции (наведение курсора, двойной щелчок, набор текста).
- формирование умения контролировать свои действия (координация «глаз-рука» позволяет сверять результат с целью)

Личностные результаты (отношение к себе и обществу)

- развитие ответственности за сохранность оборудования и своих цифровых материалов.
- воспитание уважения к чужому труду – понимание, что каждый созданный материал имеет автора, и его нужно использовать этично.
- умение работать в паре или группе при создании коллективной презентации, распределять обязанности.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	опрос
2.	«Я и мой компьютер»				
	2.1. Знакомство с «телом» компьютера	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.2. Волшебная мышь и «Щелчок»	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.3. Клавиатура – «алфавитная ферма»	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.4. Рабочий стол и «Папки-домики»	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.5. Первое плавание в интернете	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.6. Знакомство с «горячими» клавишами и посадка	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.7. Буквы первого ряда и «печать имени»	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.8. Второй и третий ряды – печатаем простые слова	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.9. Знакомство с цифровым рядом (без Shift)	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.10. Волшебство Shift – получаем знаки	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	2.11. Итоговое занятие по разделу	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
3.	«Волшебный PowerPoint»				
	3.1. Знакомство с мастерской слайдов	2	1	1	Наблюдение, практическая работа по образцу
	3.2. Буквы-великаны (работа с текстом)	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу

	3.3. Картинки-помощницы (вставка изображений)	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
	3.4. Оживляем слайды (анимация и переходы)	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
	3.5. Художник-оформитель (фон и цвета)	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
	3.6. Премьера и сохранение	4	1	3	Наблюдение, практическая работа по образцу
4.	Решение кейсов.				
	4.1. Новый год и Рождество	4	1	3	Включенное наблюдение
	4.2. День защитника Отечества	4	1	3	Включенное наблюдение
	4.3. 8 марта	4	1	3	Включенное наблюдение
	4.4. День космонавтики	4	1	3	Включенное наблюдение
	4.5. День Победы	4	1	3	Включенное наблюдение
5	Итоговое занятие	2		2	Тестирование в игровой форме
	Итого	72	23	49	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 раздел. Вводное занятие

Теория. Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство детей с планом работы объединения и с основными разделами образовательной программы.

Практика. Работа с раздаточным материалом «Техника безопасности в компьютерном классе»

Формы контроля: опрос

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

2 раздел. «Я и мой компьютер»

Тема 2.1. Знакомство с телом компьютера

Теория

Основные части компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.

Назначение каждой части (системный блок – «мозг», монитор – показывает картинку, клавиатура – для ввода текста, мышь – для управления курсором).

Дополнительные устройства: колонки, наушники, веб-камера (на примере).

Правила бережного обращения: не трогать провода, не стучать по монитору, не нажимать на кнопки без разрешения.

Правильная посадка за компьютером (расстояние до экрана, положение рук и спины)

Практика

Рассматривание реального компьютера или его изображения с подписями (можно использовать плакат или интерактивную схему).

Игра «Найди часть»: педагог показывает деталь, дети называют её.

Упражнение «Собери компьютер» (бумажная аппликация или онлайн-конструктор).

Демонстрация включения/выключения (делает педагог, дети наблюдают).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.2. Мышь и «щелчок»

Теория

Устройство мыши: левая кнопка, правая кнопка, колесико.

Что такое курсор и как он движется по экрану.

Виды щелчков: одиночный (левый), двойной, правый (вызов контекстного меню).

Когда какой щелчок используется (одинарный – выделить, двойной – открыть, правый – дополнительные действия).

Правила работы с мышью: держать ровно, не перекручивать шнур, поднимать аккуратно.

Практика

Упражнение «Проведи мышкой» – перемещение курсора по экрану в заданные точки.

Задание «Щёлкни по картинке» – одиночные и двойные щелчки по игрушечным значкам на рабочем столе (в специальной обучающей программе или тренажёре).

Тренировка перетаскивания объектов (например, переставить буквы в правильном порядке).

Игра «Найди пару» – кликать по карточкам для их открытия.

Знакомство с правой кнопкой: вызов меню на рабочем столе (дети смотрят, что появляется).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу
Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.3. Клавиатура

Теория

Внешний вид клавиатуры: основные зоны (буквы, цифры, функциональные клавиши, пробел, Enter, Backspace, Shift, Caps Lock).

Для чего нужны буквы (ввод текста), цифры (числа), пробел (разделение слов), Enter (переход на новую строку/подтверждение).

Backspace – стирает символ слева от курсора.

Правила работы с клавиатурой: не нажимать слишком сильно, руки держать над рядом клавиш, смотреть на экран, а не на пальцы (постепенно).

Практика

Знакомство с клавишами через игру «Найди клавишу» (педагог называет, дети показывают пальцем на своей клавиатуре).

Набор простых слов в текстовом редакторе (Блокнот) – своё имя, название города.

Использование пробела и Enter – написать короткое предложение из 2–3 слов.

Упражнение на Backspace – специально набрать с ошибкой и исправить.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу
Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.4. Рабочий стол и папки

Теория

Что такое рабочий стол (главный экран после загрузки).

Значки на рабочем столе (Корзина, Мои документы, ярлыки программ).

Понятие «папка» как контейнер для файлов.

Как создать папку, дать ей имя, открыть и закрыть.

Как упорядочить значки на рабочем столе.

Различие между файлом и папкой (файл – документ/рисунок, папка – место для хранения).

Практика

Создание папки на рабочем столе с именем «Мои работы».

Открытие папки и закрытие.

Перетаскивание значков (если есть) в созданную папку – например, поместить туда сохранённый текстовый файл.

Упражнение «Наведи порядок» – разложить предложенные иконки по тематическим папкам (игрушки, школа, рисунки).

Знакомство с Корзиной – что туда попадает и как очистить (под контролем учителя).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу
Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.5. Первое плавание в интернете

Теория

Что такое интернет (глобальная сеть, как паутина, соединяющая компьютеры).

Что такое браузер (программа для просмотра сайтов, например Яндекс.Браузер или Chrome).

Адресная строка и как вводить адрес (или пользоваться поиском).

Правила безопасности: не открывать незнакомые ссылки, не вводить личные данные, не скачивать файлы без разрешения.

Роль поисковых систем (на примере Яндекс или Гугл) – как задать вопрос и найти картинку или текст.

Информационная культура: не всё, что написано, – правда, нужно проверять.

Практика

Открытие браузера по значку на рабочем столе (с помощью учителя).

Ввод безопасного адреса (например, детского портала или страницы школы) в адресную строку.

Поиск картинок на заданную тему (например, «животные») – педагог демонстрирует на проекторе, дети смотрят.

Выбор одной картинки и её сохранение в папку «Мои работы» (практика сохранения).

Игра «Безопасный серфинг» – разбор ситуаций: что делать, если всплыло окно с предложением скачать игру, как поступить.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.6. Горячие клавиши

Теория

Что такое горячие клавиши – комбинации для быстрого выполнения действий.

Основные комбинации:

Ctrl + C – копировать,

Ctrl + V – вставить,

Ctrl + X – вырезать,

Ctrl + Z – отменить,

Ctrl + A – выделить всё,

Ctrl + S – сохранить.

Зачем они нужны (ускоряют работу, не нужно тянуться к мышке).

Как правильно нажимать: сначала зажать Ctrl, потом букву, отпустить обе.

Практика

Тренировка на простом тексте: набрать слово, скопировать его и вставить несколько раз.

Вырезать и вставить часть предложения.

Выделить всё предложение (Ctrl+A) и изменить цвет шрифта (если есть возможность).

Сохранить файл с помощью Ctrl+S (дети видят, что файл обновляется).

Игра-соревнование: кто быстрее скопирует и вставит заданное слово.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу.

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.7. -2.10.

Буквы, цифры, клавиша Shift

Теория

Расположение букв на клавиатуре (ряды: верхний, средний, нижний).

Расположение цифр – верхний ряд, а также дополнительный блок (NumPad) при его наличии.

Клавиша Shift – для ввода заглавных букв и символов верхнего регистра (например, !, @, #,

\$ и т.д.).

Правило: зажимаем Shift и нажимаем нужную букву – получаем заглавную.

Как печатать заглавную в начале предложения и в именах.

Как печатать знаки препинания с Shift (точка с запятой, двоеточие и т.п.).

Практика

Упражнение «Заглавные буквы»: написать своё имя с большой буквы, имена одноклассников.

Написать простые предложения: «Мама мыла раму» – обратить внимание на заглавную в начале.

Набор цифр от 0 до 9 без Shift и с Shift (получаются символы: ! " № ; % : ? * () – для старших детей или как знакомство).

Тренировка Shift + буква: педагог диктует слова, дети печатают, выделяя первые буквы.

Игра «Кто больше знаков»: за 1 минуту напечатать как можно больше разных символов, используя Shift.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 2.11. Итоговое занятие по разделу (обобщение)

Теория – повторение всех правил ТБ, назначения устройств и основных комбинаций.

Практика – комплексное задание:

Включить компьютер, открыть текстовый редактор.

Создать папку на рабочем столе под своим именем.

Написать небольшой текст (3–4 предложения о себе) с заглавными буквами и знаками препинания. Сохранить файл в свою папку.

Открыть браузер, найти одну картинку по теме (например, «моя любимая игрушка») и сохранить её в ту же папку.

Перетащить папку в Корзину и очистить (с разрешения учителя).

Правильно выключить компьютер.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

3 раздел. «Волшебный PowerPoint»

Тема 3.1. Знакомство с мастерской слайдов

Теория

Что такое PowerPoint (программа для создания презентаций – как книга с картинками, которую можно показывать на экране).

Основные элементы окна: лента меню (вкладки), область слайдов (где редактируем), область эскизов (миниатюры слева), строка состояния.

Что такое слайд – это один лист (кадр) презентации.

Как запустить программу (ярлык на рабочем столе или через Пуск).

Как создать новую презентацию (пустой файл) и выбрать макет слайда (титульный, с текстом, с картинкой).

Как добавлять новый слайд.

Как переключаться между слайдами.

Практика

Запуск PowerPoint (с помощью учителя или самостоятельно).

Создание новой презентации.

Добавление двух-трёх слайдов с разными макетами.

Навигация по слайдам (щёлочок в области эскизов). Упражнение «Найди кнопку» – найти на ленте кнопки: «Создать слайд», «Макет», «Сохранить».

Задание: создать пустую презентацию из 3 слайдов и дать ей имя «Моя первая презентация» (пока без содержимого).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 3.2. Буквы великаны – работа с текстом

Теория

Текстовые поля на слайде (заполнители): «Заголовок», «Подзаголовок», «Текст слайда».

Как вводить текст: щёлкнуть внутри поля и печатать.

Как выделить текст для изменения (зажать левую кнопку мыши и провести по тексту).

Как менять шрифт, размер, цвет и начертание (жирный, курсив, подчёркивание) – с помощью вкладки «Главная».

Как выравнивать текст (по левому краю, по центру, по правому).

Как изменять размер текстового поля (растягивать за уголки).

Важно: текст должен быть крупным и читаемым – для этого и называем «буквы великаны».

Практика

Ввод текста на титульном слайде: название презентации (например, «Мои любимые животные») и своё имя. На втором слайде: написать 2–3 предложения о животном.

Изменение шрифта (выбрать другой шрифт, например Arial или Comic Sans).

Увеличение размера шрифта до 40–48 для заголовка, для текста – 28–32.

Изменение цвета текста (выбрать яркий цвет).

Выравнивание заголовка по центру, а текста – по левому краю. Эксперимент с жирным и курсивом (сделать заголовок жирным, ключевые слова – курсивом).

Перетаскивание текстового поля и его растягивание.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 3.3. Картинки-помощницы – вставка изображений

Теория

Зачем нужны картинки в презентации (делают информацию наглядной и интересной).

Откуда брать картинки: из интернета (с разрешения учителя), из коллекции (вкладка «Вставка» – «Рисунки»), из файла на компьютере.

Как вставить картинку: на вкладке «Вставка» нажать «Рисунки» (или «Изображения») и выбрать файл.

Как изменить размер картинки (за уголки, сохраняя пропорции).

Как переместить картинку (перетащить мышкой).

Как обрезать картинку (инструмент «Обрезка»).

Важно: не перекрывать текст картинкой, размещать аккуратно.

Практика

Вставка одной картинки (заранее сохранённой в папку «Мои работы» из предыдущего блока) на второй слайд к тексту о животном.

Изменение размера картинки так, чтобы она помещалась рядом с текстом.

Перемещение картинки в нужное место.

Вставка картинки из коллекции PowerPoint (если доступно) – поискать, например, «звезда».

Обрезка картинки (оставить только важную часть).

Упражнение: расположить картинку слева, текст справа – сделать красивый макет.

Добавление ещё одной картинки на титульный слайд в качестве фона (маленького логотипа).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 3..4. Оживляем слайды – анимация и переходы

Теория

Что такое анимация – движение объектов на слайде (появление, исчезновение, перемещение).

Зачем нужна анимация (привлекает внимание, делает показ интересным).

Вкладка «Анимация» – выбор эффекта для текста или картинки (например, «Появление», «Вылет», «Вращение»).

Как настроить анимацию: выбрать объект, нажать эффект, настроить параметры (начало: по щелчку или автоматически, скорость).

Что такое переходы – эффекты между слайдами (как один слайд сменяет другой).

Вкладка «Переходы» – выбор эффекта (затухание, выдвигание, стекло).

Настройка времени перехода и звука (не злоупотреблять).

Правило: не использовать слишком много анимации – чтобы не отвлекала.

Практика

Выбрать заголовок на титульном слайде и добавить анимацию «Появление» – при щелчке.

Для картинки на втором слайде добавить анимацию «Вылет» – при щелчке.

Настроить время: анимация текста и картинки – с небольшой задержкой.

Добавить переход между первым и вторым слайдом – эффект «Затухание».

Переход между вторым и третьим слайдом – «Выдвигание» (направление влево).

Проверить в режиме показа: нажать F5 или кнопку «Показ слайдов» – кликать мышкой и смотреть, как появляются объекты и меняются слайды.

Упражнение: убрать анимацию, которая не нравится, или заменить на другую.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 3.5. Художник-оформитель – фон и цвета

Теория

Что такое фон слайда – это цвет или рисунок, на котором расположен текст и картинки.

Как изменить фон: вкладка «Дизайн» – выбираем готовые темы (целые наборы цветов, шрифтов и фонов).

Можно настроить фон вручную: «Формат фона» – выбрать цвет, градиент, текстуру или рисунок.

Правила сочетания цветов: светлый фон – тёмный текст, тёмный фон – светлый текст

(чтобы было читаемо).

Не использовать слишком яркие или пёстрые фоны, которые мешают чтению.

Единый стиль всей презентации – все слайды должны быть оформлены в одной цветовой гамме.

Практика

Выбор готовой темы оформления (например, «Городской пейзаж» или «Органичный») для всей презентации.

Изменение цвета фона конкретного слайда (через «Формат фона») – выбрать светло-голубой для первого, для второго – другой оттенок (но в рамках одной темы).

Настройка цвета текста так, чтобы он хорошо читался на новом фоне (если тёмный фон – текст сделать белым или жёлтым).

Эксперимент с градиентным фоном (плавный переход от одного цвета к другому).

Применить одинаковый фон ко всем слайдам (кнопка «Применить ко всем»). Оценить, что лучше смотрится – оставить выбранный вариант.

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Тема 3.6. Премьера и сохранение

Теория

Как сохранить презентацию: кнопка «Сохранить» или Ctrl+S – выбрать папку, дать имя файлу.

Форматы: .pptx – обычный файл для редактирования, .pdf – для печати (не меняется), .ppsx – для показа сразу.

Как открыть сохранённую презентацию – через «Открыть» или дважды кликнуть по файлу.

Режим показа слайдов: F5 – начать с первого слайда, или Shift+F5 – с текущего.

Во время показа: управление стрелками (вперёд/назад), выход – Esc.

Что значит «премьера» – это публичное представление своей презентации перед группой.

Как готовиться к выступлению: не читать текст со слайдов, а рассказывать своими словами, на слайдах – только опоры (короткие фразы, картинки).

Правила поведения при выступлении: стоять рядом с экраном, смотреть на слушателей, говорить громко и чётко.

Практика

Сохранение презентации в свою папку с именем «Моя презентация – [имя]».

Открытие сохранённого файла заново (чтобы убедиться, что сохранилось).

Тренировка показа: нажать F5 и пролистать все слайды с помощью клавиш со стрелками.

Упражнение: рассказать о своей презентации (о животном) в течение 1–2 минут, используя слайды как подсказки.

Сохранение презентации в формате .pdf (для учителя или для печати).

Игра «Кинокритик» – посмотреть презентацию соседа и отметить, что было хорошо, а что можно улучшить (конструктивно).

Контроль: наблюдение, практическая работа по образцу

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

4 раздел. Решение кейсов

Общая теория решения кейсов (для всех тем)

Этапы работы над любым кейсом:

1. Вчитайся в задачу – определи, что требуется создать (презентация, плакат, рассказ) и для кого (для класса, для конкурса, для праздничного вечера).
2. Собери информацию – найди факты, даты, имена, интересные истории по теме (можно из учебников, энциклопедий, разрешённых сайтов).
3. Спланируй структуру – сколько слайдов, что на каждом, порядок (вступление, основная часть, заключение).
4. Создай черновик – на бумаге набросай тексты и эскизы картинок.
5. Перенеси в PowerPoint – напечатай текст, вставь изображения, настрой анимацию и переходы.
6. Проверь и отрепетируй – посмотри в режиме показа, исправь ошибки, подготовь устное выступление.

Общие практические советы для всех кейсов

Поиск информации: пользуйся детскими энциклопедиями, книгами, разрешёнными сайтами (например, детская Яндекс.Энциклопедия). Картинки скачивай только с бесплатных источников или используй встроенную коллекцию PowerPoint.

Оформление: не более двух шрифтов на всю презентацию, не более трёх цветов в дизайне. Текст крупный (от 28 пунктов для основного, 40–44 для заголовков).

Анимация: используй не более 2–3 эффектов на слайд, чтобы не отвлекать.

Устная защита: готовься заранее – напиши план рассказа, не читай со слайдов, смотри на слушателей.

Кейс 1. «Новый год и Рождество»

Кейс-задание:

«Ты – помощник Деда Мороза. Подготовь презентацию о том, как празднуют Новый год и Рождество в России. Расскажи о традициях, символах и интересных фактах. Презентация должна быть яркой, весёлой и понятной детям.»

Теория (как подойти):

Узнай ключевые даты: Новый год – 1 января, Рождество – 7 января.

Основные символы: ёлка, Дед Мороз, Снегурочка, подарки, колядки.

Традиции: наряжать ёлку, загадывать желание, дарить подарки, рождественский сочельник.

Используй короткие предложения и крупный шрифт – для малышей.

Картинки выбирай красочные, добрые (ёлочные игрушки, снежинки, зимние пейзажи).

Практика (в PowerPoint):

1. Создать презентацию из 6 слайдов:

Слайд 1 – титул: «Волшебство Нового года и Рождества» + имя автора.

Слайд 2 – «Когда празднуем?» (даты + календарь).

Слайд 3 – «Главные герои» (Дед Мороз и Снегурочка – фото или рисунки).

Слайд 4 – «Традиции» (текст + картинка наряженной ёлки).

Слайд 5 – «Интересный факт» (например, в России Новый год раньше отмечали в сентябре).

Слайд 6 – «Поздравление» (короткое стихотворение или пожелание).

2. Вставить картинки из папки (заранее скачанных с разрешения руководителя) или использовать встроенные иконки.

3. Применить тему оформления с зимней гаммой (синий, белый, серебристый).

4. Добавить анимацию «Появление» к заголовкам и «Снегопад» (если есть эффект) к картинкам.

5. Настроить переход «Затухание» между слайдами.

6. Сохранить как «Новогодняя_презентация_Имя».

Контроль: включенное наблюдение

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Кейс 2. «День защитника Отечества»

Кейс-задание:

«Подготовь презентацию для классного часа о Дне защитника Отечества. Расскажи об истории праздника, о родах войск и о том, как поздравить пап и дедушек. Сделай так, чтобы было интересно и мальчикам, и девочкам.»

Теория (как подойти):

История: 23 февраля – День Красной армии, позже – День защитника Отечества.

Рода войск: пехота, танкисты, лётчики, моряки, ракетчики – кратко о каждом.

Современный смысл: поздравляют всех мужчин, защитников семьи.

Факты: первые награды, героические подвиги.

Текст должен быть уважительным, патриотичным, но без сложных терминов.

Практика (в PowerPoint):

1. Создать 5–6 слайдов:

Слайд 1 – титул: «С Днём защитника Отечества!»

Слайд 2 – «История праздника» (коротко – год, почему именно 23 февраля).

Слайд 3 – «Кто такие защитники?» (перечислить рода войск с иконками).

Слайд 4 – «Наши герои» (можно вставить фото ветеранов или современных военных).

Слайд 5 – «Поздравление для пап и дедушек» (стихи или пожелания).

2. Использовать фон в военной гамме (зелёный, хаки, синий) – тему «Военная» или создать свой фон.

3. Вставить картинки военной техники (танк, самолёт, корабль) – не более трёх.

4. Для заголовков применить анимацию «Вылет», для текста – «Появление».

5. Переход между слайдами – «Вращение» или «Затухание».

6. Сохранить файл.

Контроль: включенное наблюдение

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Кейс 3. «8 Марта – Международный женский день»

Кейс-задание:

«Создай поздравительную презентацию для девочек класса и учителей. Расскажи об истории праздника, о символах весны и о том, как принято поздравлять женщин в России. Сделай её нежной, светлой и радостной.»

Теория (как подойти):

История: 8 Марта – день борьбы за права женщин, но сейчас это праздник весны и красоты.

Символы: весенние цветы (тюльпаны, мимоза), солнце, улыбки.

Традиции: дарить цветы, открытки, говорить комплименты.

Можно добавить стихи или цитаты о маме, бабушке, учительнице.

Используй пастельные тона (розовый, сиреневый, жёлтый, зелёный).

Практика (в PowerPoint):

1. Слайды (6 шт.):

Титул: «С 8 Марта! Весна и красота» + имя.

«История праздника» – кратко (например, первые марши женщин в начале XX века).

«Символы весны» – цветы, солнце, птицы (вставить картинки).

«Как мы поздравляем» – рассказать о традициях (открытки, подарки, улыбки).

«Для наших девочек» – можно вставить общее фото класса или милую иллюстрацию.

«Поздравление» – добрые слова и стихотворение.

2. Выбрать тему с цветочным узором или однотонную светлую.

3. Вставить изображения тюльпанов, мимозы, бабочек.

4. К тексту применить анимацию «Плавное появление», к цветам – «Вращение» или «Увеличение».

5. Переходы – «Затухание» или «Стекло».

6. Сохранить презентацию.

Контроль: включенное наблюдение

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Кейс 4. «День космонавтики»

Кейс-задание:

«Ты – юный космонавт. Подготовь презентацию о первом полёте человека в космос, о Юрии Гагарине и о том, что интересного можно увидеть в космосе. Презентацию покажешь на школьной конференции для 3–4 классов.»

Теория (как подойти):

Дата: 12 апреля 1961 года.

Кто: Юрий Алексеевич Гагарин – первый космонавт.

Корабль: «Восток-1», полёт длился 108 минут.

Что он сказал: «Поехали!».

Интересные факты: невесомость, Земля из космоса выглядит голубой.

Можно добавить про космические планеты, звёзды.

Текст – научно-популярный, чёткий, с числами.

Практика (в PowerPoint):

1. Структура (6–7 слайдов):

Титул: «Первый в космосе» + имя автора.

«12 апреля 1961 года» – дата, событие.

«Юрий Гагарин» – портрет + краткая биография (родился, учился, стал лётчиком).

«Корабль "Восток"» – фото корабля, технические детали (высота, время).

«Как это было» – этапы полёта (старт, орбита, приземление).

«Интересные факты о космосе» – например, температура, планеты.

«Заключение» – почему важно изучать космос.

2. Использовать тёмно-синий или чёрный фон с белыми точками (звёзды) – выбрать тему «Космос».

3. Вставить фотографии Гагарина, «Востока-1», схему орбиты.

4. Добавить анимацию к заголовкам – «Вылет», к картинкам – «Появление» с задержкой.

5. Переходы – «Затухание» или «Выдвижение».

6. Сохранить как «День_космонавтики».

Контроль: включенное наблюдение

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Кейс 5. «День Победы – 9 Мая»

Кейс-задание:

«Создай презентацию к 9 Мая для школьного музея. Расскажи о Великой Отечественной войне, о героях, о значении Дня Победы. Покажи, почему этот праздник важен для всех нас. Сделай презентацию строгой, торжественной и запоминающейся.»

Теория (как подойти):

Великая Отечественная война 1941–1945 гг.

9 мая – День Победы над фашизмом.

Ключевые события: начало войны (22 июня 1941), битва за Москву, Сталинград, блокада Ленинграда, взятие Берлина.

Герои: пионеры-герои, солдаты, маршалы (Жуков и др.).

Символы: Вечный огонь, георгиевская лента, салют.

Текст – уважительный, без лишних жестокостей, с акцентом на мир и память.

Практика (в PowerPoint):

1. Слайды (7–8):

Титул: «9 Мая – День Победы» + имя автора.

«Начало войны» – дата, краткое описание.

«Герои войны» – можно вставить фото героев (для младших – подойдут рисунки или имена).

«Дорога к Победе» – основные битвы (коротко, крупно).

«Праздник Победы» – как отмечают сегодня (парад, салют, «Бессмертный полк»).

«Помним и гордимся» – стихотворение или послание.

«Спасибо за мир» – заключительный слайд.

2. Выбрать тему в красном, золотом и чёрном цветах – патриотичную.

3. Использовать изобр. ажения вечного огня, георгиевской ленты, салюта, мемориалов.

4. Настроить анимацию «Появление» для текста, для звёзд – «Мерцание».

5. Переходы – «Затухание» – спокойные, без резких эффектов.

6. Сохранить и подготовить к защите (рассказ о каждом слайде).

Контроль: включенное наблюдение

Оборудование: Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

Раздел 5. Итоговое занятие.

Вариант 1. Квест «Путешествие в страну Информатику» (по станциям)

Группа делится на 2–3 команды. Каждая команда получает маршрутный лист и проходит 5 станций. За каждое правильное выполнение – 1–2 балла (звезды). В конце – награждение.

Станция 1. «Разминка» (устно)

Ведущий задаёт вопросы, команда отвечает хором или по очереди.

- Как называется главный экран компьютера? (Рабочий стол)
- Какая кнопка стирает последнюю букву? (Backspace)
- Какую клавишу надо зажать, чтобы написать заглавную букву? (Shift)
- Сколько слайдов должно быть в хорошей презентации? (Не больше 10, но важно)
- Какой праздник мы отмечаем 9 Мая? (День Победы)

Станция 2. «Горячие клавиши» (практика за компьютером)

Каждому участнику – карточка с заданием:

- Выделить слово и скопировать его (Ctrl+C), вставить три раза (Ctrl+V).
- Выделить всё (Ctrl+A) и изменить цвет текста.

- Сохранить файл (Ctrl+S) в свою папку.

Оценивается скорость и правильность.

Станция 3. «Наведи порядок» (работа с папками)

На рабочем столе разбросаны 5 файлов (картинки, тексты). Задание:

- Создать папку «Мои файлы».
- Перетащить в неё все файлы.
- Один файл удалить (отправить в Корзину).

Оценивается самостоятельность.

Станция 4. «Оформи слайд» (PowerPoint)

Команде даётся тема (вытягивают карточку): «Новый год», «Космос», «8 Марта». За 5 минут нужно:

- Создать 1 слайд с заголовком,
- Вставить одну картинку,
- Применить анимацию к тексту.

Оценивается творчество и соответствие теме.

Станция 5. «Безопасный интернет» (ситуации)

Ведущий зачитывает ситуации, команда говорит «правильно» или «неправильно»:

- Можно скачивать игры с неизвестных сайтов? (Нет)
- Можно открывать письма от незнакомцев? (Нет)
- Можно показывать свой пароль другу? (Нет)
- Можно искать картинки для презентации с разрешения учителя? (Да)

Вариант 2. Викторина «Своя игра» (командная)

На доске – таблица с категориями и баллами (10, 20, 30). Команды выбирают категорию и стоимость вопроса. За правильный ответ – баллы.

Категория 10 20 30

Устройства Как называется «мозг» компьютера? (Системный блок) Какое устройство показывает картинки? (Монитор) Что такое «мышь»? (Устройство для управления курсором)

Клавиатура Какая клавиша делает пробел? (Пробел) Какая клавиша помогает писать заглавные буквы? (Shift) Назови 3 горячие клавиши и их действие

PowerPoint Как называется лист презентации? (Слайд) Как вставить картинку? (Вставка – Рисунки) Как сделать, чтобы текст появился по щелчку? (Анимация)

Праздники Когда празднуют День космонавтики? (12 апреля) Какой главный символ 9 Мая? (Вечный огонь, георгиевская лента) Кто был первым космонавтом? (Гагарин)

Безопасность Можно ли нажимать на всплывающие окна? (Нет) Нужно ли выключать компьютер правильно? (Да) Сколько минут можно сидеть за компьютером без перерыва? (15–20 минут)

Финал: Команды за 3 минуты создают на бумаге макет будущей презентации на тему «Мои каникулы» (заголовки, порядок слайдов). Оценивается идея.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

УСЛОВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия

Для реализации программы необходим кабинет, отвечающий нормам техники безопасности, санитарным и гигиеническим требованиям. Помещение для занятий должно быть просторным. Столы должны быть расставлены так, чтобы дети не мешали и не стесняли других во время работы, а педагог мог подойти к любому.

Оборудование и необходимые материалы:

- ✓ Компьютеры;
- ✓ интерактивная доска (устройство);
- ✓ проектор;
- ✓ раздаточный материал;
- ✓ мебель (рабочие столы, стулья, рабочее место педагога, ученическая доска, экран).

Информационные условия реализации программы

Программа методически обеспечена: к каждому разделу программы разработаны конспекты занятий, дидактический, наглядный материал; презентации, видеофильмы, иллюстрации.

Имеется методическая и психолого-педагогическая литература, соответствующая темам программы.

Интернет-ресурсы

<https://infourok.ru/main> — готовые рабочие программы и планы уроков.

<https://multiurok.ru> — электронные образовательные ресурсы.

<https://videouroki.net> - комплект видеоуроков «Информатика. Почемушки».

<https://power-point-ppt.narod.ru> - готовые презентации и сценарии.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения: 1год

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Период реализации программы: с 1 сентября по 31 мая

№ п/п	Месяц	Чи сло	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Оборудование	Форма контроля
1.	Сентябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Вводное занятие.	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Опрос
2.	Сентябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Знакомство с «телом» компьютера	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
3.	Сентябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Волшебная мышь и «Щелчок»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
4.	Октябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Клавиатура – «алфавитная ферма»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
5.	Октябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Клавиатура – «алфавитная ферма»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
6.	Октябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Рабочий стол и «Папки-домики»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу

7.	Октябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Рабочий стол и «Папки-домики»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
8.	Ноябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Первое плавание в интернете	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
9.	Ноябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Знакомство с «горячими» клавишами и посадка	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
10.	Ноябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Буквы первого ряда и «печатать имени»	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
11.	Ноябрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Второй и третий ряды – печатаем простые слова	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
12.	Декабрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Знакомство с цифровым рядом (без Shift)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
13.	Декабрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Волшебство Shift – получаем знаки	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
14.	Декабрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Итоговое занятие по разделу	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
15.	Декабрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Новый год и Рождество	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение

16.	Декабрь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Новый год и Рождество	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
17.	Январь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Знакомство с мастерской слайдов	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
18.	Январь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Буквы-великаны (работа с текстом)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
19.	Январь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Буквы-великаны (работа с текстом)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
20.	Январь		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Картинки-помощницы (вставка изображений)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
21.	Февраль		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Картинки-помощницы (вставка изображений)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
22.	Февраль		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Оживляем слайды (анимация и переходы)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
23.	Февраль		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	День защитника Отечества	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
24.	Февраль		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	День защитника Отечества	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
25.	Март		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинированное	2	Оживляем слайды (анимация и переходы)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу

26.	Март		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	8 марта	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
27.	Март		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	8 марта	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
28.	Март		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	Художник- оформитель (фон и цвета)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
29.	Апрель		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	Художник- оформитель (фон и цвета)	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
30.	Апрель		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	День космонавтики	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
31.	Апрель		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	День космонавтики	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
32.	Апрель		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	Премьера и сохранение	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
33.	Май		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	День Победы	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
34.	Май		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	День Победы	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Включенное наблюдение
35.	Май		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	Премьера и сохранение	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Наблюдение, практическая работа по образцу
36.	Май		15:00-15.45 16.00-16.45	комбинир ованное	2	Итоговое занятие	ЦДТТ № 1, каб №	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.	Тестирование в игровой форме

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для оценки знаний, умений и навыков используется пятиуровневая **система оценки**.

Диагностика обучения включает в себя контроль, анализ и накопление статистических данных.

В ходе обучения по данной программе проводятся следующие виды и формы контроля: входной, текущий, итоговый.

Контроль результатов обучения осуществляется постоянно в течение всего учебного года, на каждом занятии в форме наблюдения или практической работы по образцу.

Входной контроль проводится на первом занятии в форме опроса с целью проверки подготовленности детей к обучению по данной программе. Текущий контроль проводится по итогам прохождения разделов в форме практических работ с целью проверки знаний, умений, навыков по пройденным разделам программы. В конце учебного года проводится итоговый контроль в форме тестирования в игровой форме с целью проверки знаний, умений, навыков по всем разделам программы.

- входной (опрос);
- текущий (в форме практических работ по итогам прохождения разделов);
- итоговый (тестирование в игровой форме).
- При проведении контроля используются следующие **критерии оценки**
- **ЗУН учащихся.**
- **Уровни оценки знаний:**
- ***Высокий уровень*** – полностью владеет материалом и понимает его, умеет составить полный и правильный ответ на основе изученного материала, умеет самостоятельно и аргументировано делать анализ, обобщать выводы, самостоятельно и рационально использует наглядные пособия, справочные материалы, литературу.
- ***Уровень Выше среднего*** – показывает знания изученного материала, дает полный и правильный ответ, допуская незначительные ошибки или неточности при использовании терминов; материал излагает в определенной логической последовательности, при этом может исправить неточности самостоятельно при требовании или при небольшой помощи педагога.
- ***Средний уровень*** – усваивает основное содержание учебного материала, имеет пробелы в его усвоении, не препятствующие дальнейшему усвоению программного материала; материал излагает не всегда последовательно, фрагментарно.
- ***Уровень ниже среднего*** имеет отдельные представления об изученном материале, слабо сформированные и неполные знания; не делает выводов и обобщений, не умеет применять их к решению конкретных задач по образцу, отвечает на вопросы только с помощью педагога.
- ***Низкий уровень*** – не смог усвоить основное содержание материала, не знает и не понимает значительную или основную его часть, затрудняется при ответах на стандартные вопросы.
- **Уровни оценки умений и навыков:**
- ***Высокий уровень*** – самостоятельно уверенно и безошибочно применяет полученные знания и умения при выполнении практических заданий любой сложности на творческом

уровне, имеет необходимые навыки практической работы; правильно определяет цель выполнения работы с соблюдением необходимой последовательности ее выполнения, проявляет организационно-трудовые умения

- **Уровень выше среднего** - применяет полученные знания на практике в видоизмененной ситуации, не обладает достаточным навыком практической работы (правильно ориентируется, но работает медленно)
- **Средний уровень** – показывает недостаточную сформированность отдельных умений, испытывает затруднения в применении знаний при выполнении практической работы, выполняет практические задания под постоянным руководством педагога;
- **Уровень ниже среднего** – испытывает затруднения в применении знаний, необходимых для выполнения практической работы, отсутствуют умения работать на уровне воспроизведения, выполняет работу не полностью, выполняет задания с помощью педагога;
- **Низкий уровень** – отсутствуют элементарные умения и навыки, выполняет менее половины работы или не приступает к ее выполнению, не может справиться с заданием даже при помощи педагога.
- **Критериями оценки** детских работ по оригами являются степень сложности, самостоятельности и оригинальности выполнения работ, техника выполнения работы.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ (КОНТРОЛЯ)

После завершения обучения аттестация учащихся проводится в форме диагностики знаний, умений и навыков учащихся.

Виды диагностики: входная, текущая, итоговая.

Цель входной диагностики – выявление уровня начальных знаний.

Цель текущей диагностики – определение эффективности усвоения данной программы.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности, усвоения всех разделов программы и проведение анализа.

Для проверки состояния и результатов процесса обучения.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы работы: индивидуальный, групповой.

Занятия имеют следующую **структуру**:

- повторение пройденного материала;
- знакомство с новой темой;
- вводный инструктаж;
- практическая работа;
- уборка рабочего места.

На каждом занятии проводятся физкультминутки (дыхательные упражнения, пальчиковая гимнастика, упражнения для глазных мышц).

Виды занятий:

Методы обучения:

В программе применяются следующие **дидактические принципы** построения работы.

Принцип **систематичности и последовательности** требует правильного определения

Блок, раздел программы	Дидактический и наглядный материал	Техническое оснащение, инструменты и материалы
Вводное занятие	Инструктажи по технике безопасности.	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.
«Я и мой компьютер»	Теоретический материал «Устройство компьютера»	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.
«Волшебный PowerPoint»	Теоретический материал «Microsoft PowerPoint»	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.
Решение кейсов	Кейсы, правила решения кейсов	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.
Итоговое занятие	Сценарии: Викторина «Своя игра» (командная) Квест «Путешествие в страну Информатику» (по станциям)	Компьютеры, проектор, раздаточный материал.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель воспитательной деятельности – создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности.

Задачи воспитательной деятельности:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);

- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- содействие воспитанию гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей и регионального опыта приобщения детей к культурно-историческим ценностям;
- реализация воспитательного потенциала добровольческой и общественной деятельности, направленной на профессиональное, личностное развитие и патриотическое воспитание детей при освоении дополнительных общеразвивающих программ.

Рабочая программа воспитания отражает основное направление воспитательной деятельности в обучении на основе *классификации методов воспитания*

Программой предусмотрено проведение **мероприятий воспитательного характера** в каждом разделе программы. Данные мероприятия включены в учебные занятия в разной форме и могут иметь разные временные рамки.

План воспитательной работы

Время проведения	Название мероприятия	Краткое содержание
Октябрь	Игровая программа «Мы за здоровый образ жизни»	Соревнования, эстафета.
Ноябрь	Совместные конкурсы, посвященные Дню матери	Викторины
Декабрь	Игровая программа «Новогодние традиции»	Квест
Февраль/ Март	Патриотическое мероприятие посвященные Дню защитника Отечества	Соревнования, эстафета
Апрель	Конкурс «День космонавтики»	Виторина
Май	Патриотическое мероприятие «Города – герои»	Викторина

Программа направлена на **профориентацию** учащихся и предусматривает

Самореализация учащихся

Обучаясь по программе, дети имеют возможность принять участие в конкурсах, выставках, фестивалях муниципального, регионального, федерального уровней:

ЛИТЕРАТУРА

Для педагога

Основная литература

1. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей [Текст]: монография / Д.Б. Богоявленская. – Самара: Издательский дом «Фёдоров», 2009. – 416 с.
2. Дополнительное образование детей [Теория и методика социально-педагогической деятельности]. – Ярославль: Академия развития, 2004.-325с.
3. Данилов, С.В. Политическая социализация школьников : монография / С.В. Данилов. – Ульяновск : УИПКПРО, 2012. – 188 с.
4. Подласый, И.П. Педагогика. Учебник для студ. пед. вузов. Процессы воспитания/ И. П. Подласый М., «ВЛАДОС», 2000.-756 с.
5. Харламов И.Ф. Педагогика/ И.Ф. Харламов – М.: Высшая школа, 1990.- 548 с.

Дополнительная литература

1. Аверкин, Ю.А. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе/Ю.А.Аверкин, Н.В.Матвеева, Т.А.Рудченко–М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2024 -477с., ил.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте : Психол. очерк : Кн. для учителя. – 3-е изд. / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 2020. – 93 с.
3. Горячев, А.В. Информатика в играх и задачах, 2 класс/ А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О.Волкова и др., изд. «БАЛАСС», 2002. -150 с.
4. Жук Л.И. В компьютерной стране/ ред-сост. Л.И.Жук.- Минску. Красико-Принт, 2009-128с.
5. Залогова, Л. Практикум по компьютерной графике/Л.Залогова – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003. -256 с.
6. Курбанов Г.С. Развлечения на досуге/ Художник Г.С.Курбанов – Ярославль: Академия развития, 2022. - 176с. , ил.
7. Расел К. Оригинальные головоломки с числами/ Кен Рассел, Филипп картер. – М.: Эксмо, 2023. -192 с.
8. Хабрейкен Джо Изучи Microsoft PowerPoint за 10 минут [Текст]/Джо Хабрейкен. - М.: Издательский дом «Вильямс», 2018.- 125 с.
9. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1- 4 классов/ С.Н. Тур ,Т.П. Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 544с., ил.
10. Хабрейкен Изучи Microsoft PowerPoint за 10 минут./Хабрейкен,Джо-М.: Издательский дом «Вильямс», 2008. - 102 с.

Литература для детей и родителей

1. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А.Бесова - Ярославль: Академия развития, 2020.- 272 с., ил
2. Жук Л.И. В компьютерной стране/ ред-сост. Л.И.Жук.- Минску. Красико-Принт, 2009-128с.
3. Курбанов Г.С. Развлечения на досуге/ Художник Г.С.Курбанов – Ярославль: Академия развития, 2021. - 176с. , ил.
4. Ларина Т.И. 50 игр на логику / Т.И. Ларина, Ярославль, Академия развития, 2021.- 112 с.
5. Тарабарина Т.И. 50 развивающих игр / Т.И. Тарабарина, Ярославль, Академия развития, 2001. - 112 с., ил.
6. Расел К. Оригинальные головоломки с числами/ Кен Рассел, Филипп картер. – М.: Эксмо, 2021. -192 с.

Интернет-ресурсы

1. Комплект видеоуроков: официальный сайт. – URL: <http://videouroki.net/> (дата обращения 10.02.2025).
2. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» - URL:<http://festival.1september.ru> (дата обращения 10.02.2025).
3. Дистанционные технологии в дополнительном образовании детей официальный сайт. – URL:<https://znanika.ru/Programs/1> (дата обращения 26.03.2025).
4. Образовательная социальная сеть URL:<https://nsportal.ru/> (дата обращения 27.03.2025).
5. Образовательный маркетплейс URL: <https://infourok.ru/> (дата обращения 28.03.2025).