

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Омской области**

**Комитет по образованию Администрации Большереченского муниципального района**

**МБОУ "Чебаклинская СОШ"**

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО  
Руководитель ШМО

\_\_\_\_\_  
Т.А Шейкина  
Протокол № 1 от «30» 08  
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_  
Л.А. Такабаева  
Протокол № 1 от «30» 08  
2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

\_\_\_\_\_  
Л.П. Семибратова  
Приказ № 60 от «30»  
августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Информатика»**

Направленность:

Общеразвивающая

Целевая группа:

10-16 лет

Трудоемкость: 34 часа

Уровень сложности:

Базовый

Автор-составитель:

Гурова Ю.Ю. – педагог  
дополнительного  
образования

**с. Чебаклы 2024 г.**

## **Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Информатика»**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика» предназначена для детей 10-16 лет и рассчитана на один год обучения. Представленная программа ориентирована на приобщение детей к информационно-компьютерному творчеству, развитие их мыслительных, коммуникативных навыков, способствует формированию навыка работы в сети Интернет, прикладными программами по редактированию и обработки информации различного вида.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика» имеет техническую направленность и создаёт условия для правильного ментального развития и укрепления психологического здоровья. Направление программы – формирование навыка владения методами создания и редактирования изображений с помощью компьютерной графики.

На базе центра «Точка роста» обеспечивается реализация образовательных программ естественно-научной и технологической направленностей, разработанных в соответствии с требованиями законодательства в сфере образования и с учётом рекомендаций Федерального оператора учебного предмета «Информатика»

### **Пояснительная записка**

**Актуальность** данной программы состоит в том, что позволяет с полной уверенностью понять, что наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через зрение. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это - исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Под «компьютерным художником» можно понимать любого, кто занимается созданием или редактированием изображений с помощью ЭВМ

**Направленность программы** – общеразвивающая

**Особенности организации образовательного процесса:** Содержание программы разработано в соответствии с требованиями программ нового поколения, что делает возможным выстроить индивидуальный образовательный маршрут для каждого обучающегося, который будет пронизывать самые разнообразные образовательные области.

Новизна программы заключается в том, что данная программа объединения «Информатика» способствует развитию познавательного интереса учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету «информатика», имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Реализация программы позволяет заложить основы работы с графической информации, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать новые сложные графические программы.

Программа разработана в соответствии с действующей на современном этапе нормативно-правовой базой. Отличительной особенностью данной программы является комплексность подхода при реализации учебно-воспитательных задач, предполагающих, в первую очередь, развивающую направленность программы. Данная комплексность основывается на следующих принципах:

- развитие воображения ребёнка через особые формы деятельности с применением современного программного обеспечения.

- формирование у детей способностей к взаимодействию в паре и малой группе, навыкам публичного выступления, умению понимать друг друга в процессе создания программы или продукта;

- формирование навыков коллективного взаимодействия и взаимного уважения при подготовке и во время публичного выступления- защиты творческой работы.

Программа рассчитана на прохождение курса в режиме занятий в учреждениях дополнительного образования а так же в общеобразовательной организации во время внеурочных занятий.

**Целевая группа:** обучающиеся, воспитанники пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей 10-16 лет.

**Характеристика целевой группы:** данный возраст характеризуется желанием освоить новые знания через игру, научиться что-либо делать на компьютере своими руками. В этом возрасте наиболее ярко выражена социальная активность обучающихся, которая заключается в мотивации к деятельности в социально значимых делах.

**Трудоемкость программы:** 34 часа.

**Режим обучения:** 1 раз в неделю по 45 минут (1 академический час).

**Содержание курса** позволяет формировать базовые технические и инженерные навыки, знания и умения. Обучающиеся получают возможность самостоятельно программировать.

**Наполняемость групп:** 10 –15 человек.

**Рабочая программа внеурочной деятельности "Информатика"** для обучающихся 5-9 классов составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта «Информатика и ИКТ» для основной школы, учебного плана, примерной программы основного общего образования по информатике с учетом авторских материалов Л.Л. Босовой, Н.В. Макаровой, А.А. Дуванова., А.А. Симоновича.

#### **Программа разработана в соответствии:**

- Законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р);
- Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. №1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;
- Письмом Минобрнауки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);
- Письмом Минобрнауки РФ от 14.12.2015г. №09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);
- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-4) — URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_374695/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374695/) (дата обращения: 10.03.2021);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5) — URL:

- Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста»)(утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6) — URL:[http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_374694/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374694/) (дата обращения: 10.03.2021)

- Основной образовательной программы МБОУ СОШ №17 им И.Л.Козыря пос. Шаумянского на 2021-2022 учебный год

- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по ФГОС, (Приложение №8 к приказу МБОУ СОШ №17 им И.Л.Козыря пос. Шаумянского от 11 января 2018 г. № 37

- Учебного плана МБОУ СОШ №17 им И.Л.Козыря пос. Шаумянского на 2021-2022 учебный год.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ. Согласно Федеральному базисному учебному плану для образовательных учреждений РФ изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в V-VI классах, но, за счет регионального компонента или за счет кружковой деятельности образовательного учреждения, его изучение рекомендуется как в начальной школе, так и в V-VI классах.

#### **Цели:**

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

#### **Задачи:**

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий в 5-9 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

#### **Общая характеристика учебного курса.**

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Информатика» предназначена для обучающихся 9 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и

методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.**

#### **Личностные образовательные результаты:**

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### **Метапредметные образовательные результаты:**

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой

- информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
  6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
  7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### **Предметные образовательные результаты**

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий; в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам. в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера. в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных

образовательных областей и средствами их создания;

2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

### Учебно-тематический план

№ п/ п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
1.	Компьютерная графика	6	10	16	Практикум
2.	Текстовый редактор	4	14	18	Практикум
3.	Мультимедийные интерактивные презентации	6	10	16	Практикум
4.	Программирование в Scratch	10	9	19	Практикум

### Содержание курса "Информатика" для 5-9 класса

#### I. Компьютерная графика (16 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора KolourPaint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора KolourPaint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора KolourPaint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора KolourPaint. Уметь:
- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе KolourPaint;

#### II. Текстовый редактор (18 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев,

создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора LibreOfficeWriter».
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
- Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
- Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
- Практическая работа № 10 «Колонки»
- Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
- Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны**

**Знать/понимать:**

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц
- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

### **III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)**

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы LibreOfficeImpress».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

### **IV. Программирование в Scratch (19 часов)**

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны**

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

### Календарно-тематический план занятий дополнительной образовательной программы «Информатика»

№ урока	Тема занятия	Элементы содержания занятия	Виды деятельности	Характеристика УУД			Использование оборудования	Дата
				Предметные	Метапредметные	Личностные		
1	Техника безопасности. Введение в компьютерную графику	Понятие о компьютерной графике. Сферы применения. Форматы графических файлов	Аналитическая деятельность: - выделяют в сложных графических объектах простые (графические примитивы); - планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; - определять инструменты	Понимать роли назначение компьютерной графики, знать форматы графических файлов, принципы создания и редактирования изображений.	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Мотивация к обучению и познавателью; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу,	Компьютер, проектор, интерактивная доска	
2	Интерфейс графического редактора KolourPaint.	Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в разных форматах.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
3	Знакомство с инструментами графического редактора	Панель инструментов, назначение каждого инструмента в работе					Компьютер, проектор, интерактивная доска	

		программы	графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; Практическая деятельность: -использовать простейший (растровый) графический редактор для создания и редактирования изображений; - создавать сложные графические объекты с повторяющимся и /или преобразованными фрагментами.			ответственность, причины неудач.		
4	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из отдельных фрагментов					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
5	Создание рисунка «Открытка на праздник».						Компьютер, проектор, интерактивная доска	
6	Построение с помощью клавиши Shift.	Изучение роли клавиши Shift в построении прямых линий на рисунке.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
7	Единый урок безопасности в сети Интернет						Компьютер, проектор, интерактивная доска	
8	Что такое пиксель и пиктограмма						Компьютер, проектор, интерактивная доска	
9	Изменение масштаба просмотра рисунков						Компьютер, проектор, интерактивная доска	
10	Создание рисунка «Кубик».						Компьютер, проектор, интерактивная доска	

11	Создание рисунка «Узор из кругов».	Изучение встроенных примитивов эллипс и окружность. Построение рисунков с ними.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
12	Создание рисунка из пикселей «Акула».	Изучение и работа с инструментом «Масштаб». Создание рисунка с помощью точек.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
13	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	Изучение сопрягающихся окружностей.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
14	Создание рисунка «Новогодняя елочка».	Изучение и работа с инструментом «Текст».					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
15	Создание рисунка «Ветка рябины».	Повторяющиеся элементы вокруг нас.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
16	Индивидуальный проект						Компьютер, проектор, интерактивная доска	
17	Текстовый процессор Writer.	Знакомство с текстовым процессором Writer. Меню, панели инструментов.	Аналитическая деятельность :- соотносить этапы(ввод, редактирование, форматирование)создания текстового документа и возможности	Понимать роли назначенные текстового редактора , принципы создания, редактирования и	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информ	Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельн	Компьютер, проектор, интерактивная доска	
18	Всероссийская образовательная акция						Компьютер, проектор, интерактивная доска	

	«Урок цифры».		тестового процессора по их реализации; - определять инструменты текстового редактора для	форматирования текста, способы задания колонок, колонтитулов, списков, принципы работы с	ацию из одной формы в другую, делать выводы.	ость, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать	доска	
19	Правила набора текста.	Работа в клавиатурном тренажере.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
20	Редактирование текста.	Выделение текста, копирование и перенос.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
21	Форматирование текста.	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Практическая деятельность: - создавать несложные текстовые документы; - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; - создавать тексты с повторяющимися фрагментами; - осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с	таблицами и встроенными графическими примитивами.		разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).	Компьютер, проектор, интерактивная доска	
22	Форматирование текста.	Оформление текста: выделение текста цветом					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
23	Форматирование абзаца	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
24	Списки в текстовом документе	Создание нумерации и маркированных списков. Изменение формата нумерации и маркировки					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
25	Форматирование страницы.	Задание цвета, рамки и подложки для страницы					Компьютер, проектор, интерактивная доска	

26	Колонтитулы, специальные символы	Вставка специальных символов. Установление даты и времени в колонтитулы, нумерация страниц	помощью средств текстового процессора; - оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; - создавать и форматировать списки;				Компьютер, проектор, интерактивная доска	
27	Колонки.	Работа с колонками : оформление газетных колонок	- создавать и форматировать списки;				Компьютер, проектор, интерактивная доска	
28	Создание, таблиц. Ввод текста.	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование, изменение направления	- создавать,				Компьютер, проектор, интерактивная доска	
29	Редактирование таблиц.	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек					Компьютер, проектор, интерактивная доска	
30	Форматирование таблиц.	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки	форматировать и заполнять данными таблицы.				Компьютер, проектор, интерактивная доска	
31	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	Создание рисунков с помощью панели рисования, вставка объектов WordArt					Компьютер, проектор, интерактивная доска	

32	Творческая работа «Чему я научился»					Компьютер, проектор, интерактивная доска
33	Защита творческих проектов					Компьютер, проектор, интерактивная доска

### Контрольно-оценочные средства

На всех этапах реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Информатика» проводится входящий, текущий и итоговый контроль.

Предметом контроля являются знания, умения и навыки, а также личностные качества обучающихся, полученные в результате освоения программы.

Диагностика успешности освоения программы осуществляется через анализ данных, полученных в результате наблюдений за деятельностью детей в различных ситуациях. Отслеживание уровня освоения детьми учебного материала осуществляется на основе анализа контрольных ответов по изучаемым темам.

По результатам практических заданий на занятиях оцениваются знания, умения обучающихся.

Вид контроля	Тема программы	Форма контроля
Входящий контроль	Тема 1. Техника безопасности. Введение в компьютерную графику	Выполнение тестирования по определению первоначального уровня знаний обучающихся (Приложение 1).
Текущий контроль	Тема 2. Текстовый редактор	Выполнение практических заданий – освоение основ техники безопасности при работе с компьютерами, программами и в сети Интернет. Выполнение тестирования.
	Тема 3. Мультимедийные интерактивные презентации	Выполнение практических заданий – освоение основ техники безопасности при работе с компьютерами, программами и в сети Интернет. Выполнение тестирования.
Итоговый контроль	Тема 4. Программирование в Scratch	Участие в итоговом тестировании в соответствии с Приложением 2. Участие в презентации работ на конкурсе проектных работ, анализе и обобщении результатов труда. Защита проектов.

## **Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса. Методические материалы**

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

## **Аппаратные средства**

1. Экран и мультимедийный проектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

## **Программные средства**

1. Операционная система – Ubuntu.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение LibreOffice
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Chromium, MozillaFirefox.

## **Интернет-ресурсы**

1. [www.festival.-1september.ru](http://www.festival.-1september.ru) - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org) - Материалы сайта «Педсовет»
3. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

## **Список литературы**

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика : учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018
2. Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова– М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018 г
3. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВПетербург, 2019.- 352с.: ил.
4. Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-9 класс (начальный курс) Питер, 2019.
5. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук Е.С. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2022-2023.

## **Список литературы для обучающихся и родителей:**

1. Баяк О. А. Математика и информатика для лингвистов. Учебное пособие. М.: Прометей, 2023.
2. Босова А. Ю., Босова Л. Л. Информатика. Базовый уровень. Учебное пособие для СПО. Часть 2. М.: Просвещение, 2024.
3. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Базовый уровень. Учебное пособие для СПО. Часть 1. М.: Просвещение, 2024.
4. Волк В. К. Информатика. М.: Юрайт, 2024.
5. Родичев Ю. А. Информационная безопасность. Национальные стандарты Российской Федерации. 3-е изд. Учебное пособие. СПб.: Питер, 2021.

## **Интернет ресурсы:**

6. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики 7.
7. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
8. <http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
9. [http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit\\_posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit_posobie_metod_proektov.htm)

10. <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ.
11. <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
12. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
13. <http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений

## Приложения Приложение 1

Задания для оценки освоения раздела «Введение в компьютерную графику»

Тест на тему Введение в компьютерную графику

1. Векторное изображение формируется
  - а) Из объектов
  - б) Из точек
  - в) Из рисунков
  - г) Из пикселей
2. При сканировании изображения будет получено
  - а) Векторное изображение
  - б) Растровое изображение
  - в) Комбинированное изображение
  - г) Фрактальное изображение
3. Ступенчатый эффект на рисунке получается если:
  - а) Увеличить векторное изображение
  - б) Уменьшить векторное изображение
  - в) Увеличить растровое изображение
  - г) Уменьшить растровое изображение
4. При уменьшении растрового изображения
  - а) Качество не изменяется
  - б) Качество улучшается
  - в) Теряются мелкие детали
  - г) Появляется ступенчатый эффект
5. Необходимо создать эмблему, которая будет распечатываться на офисных документах, фирменных бланках и уличном баннере. Какой графический редактор использовать?
  - а) Растровый
  - б) Векторный
  - в) Фрактальный
  - г) Трёхмерный
6. Пиксель это:
  - а) Точка
  - б) Примитив
  - в) Линия
  - г) Фигура
7. Размер изображения не зависит от:
  - а) Количества цветов в палитре
  - б) Типа изображения
  - в) От яркости цветов на изображении
  - г) Разрешения
8. Битовая глубина цвета это:
  - а) Количество цветов в палитре

- б) Общее количество цветов в изображении
- в) Объем всего изображения
- г) Количество бит для хранения информации о цвете 1 точки

9. Битовая глубина измеряется

- а) В байтах
- б) В битах
- в) В Кбитах
- г) В Мбайтах

10. Укажите характеристику векторного изображения

- а) Изображение строится из пикселей
- б) Изменение размера происходит без потери качества
- в) Каждая точка имеет свой цвет, яркость
- г) Хранится цвет и оттенок каждой точки изображения

11. При использовании цифровой фото камеры будет получено

- а) Векторное изображение
- б) Растровое изображение
- в) Фрактальное изображение
- г) Трехмерное изображение

12. Для кодирования цветных изображений на экране монитора используется:

- а) GBR модель
- б) True Color
- в) RGB модель
- г) RED модель

13. Цветное изображение на экране монитора получается путем смешивания цветов:

- а) Красный зеленый синий
- б) Красный синий желтый
- в) Пурпурный синий желтый
- г) Желтый красный зеленый

14. Видеопамять предназначена для:

- а) Быстродействия процессора
- б) Хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран
- в) Хранения изображения выводимого на принтер
- г) Для временного хранения данных перед передачей его на принтер

15. Для создания цветных изображений в графическом редакторе используется:

- а) CMYK модель
- б) HSB модель
- в) RGB модель
- г) HSV модель

16. Самые распространенные форматы изображений, на web-страницах

- а) JPEG
- б) CDR
- в) GIF
- г) TIFF

17. Битовая глубина цвета в изображении равна 8. Сколько цветов в палитре?

- а) 128
- б) 256
- в) 16
- г) 4

Критерии оценок:

Оценка «5» – правильно выполнено 17 заданий;

Оценка «4» – правильно выполнено 14 заданий;

Оценка «3» – правильно выполнено 10 заданий.

## Приложение 2

### Итоговый контроль «Создание и защита творческого Scratch-проекта»

Цели: создание условий для повышения мотивации детей к изучению программирования, развитие навыков поисково-исследовательской деятельности, начального проектирования и программирования, определение уровня знаний и умений программирования детей 10-16- летнего возраста

#### Основные критерии оценки творческого Scratch-проекта:

- оригинальность идеи и содержание проекта;
- творческий подход;
- сложность проекта;
- качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации;
- качество алгоритма;
- отсутствие ошибок в программе.

#### Оценочный лист творческого Scratch-проекта

Название проекта:		Оценка педагога
Достигнутый результат:		
	Оригинальность идеи и содержания проекта	
	Соответствие заявленной теме	
	Качество исполнения	
	Отсутствие ошибок в программе	
	Творческий подход	
	Сложность проекта	
	Качество алгоритма	
Средняя итоговая оценка		

#### Оценивание:

Низкий уровень - 1 балл (среднее)

Средний уровень - 2 балла (среднее)

Высокий уровень - 3 балла (среднее)

#### Критерии оценки творческого Scratch-проекта

Критерий	Оценка (высокий уровень -3, средний уровень - 2, низкий уровень - 1, не аттестован - 0)	Примечание
Оригинальность идеи и содержания проекта		Максимальная оценка дается креативному проекту с авторским содержанием.

Соответствие заявленной теме		Проверяется требования к виду проекта: озвученная анимированная история или игра-викторина или компьютерная игра.
Качество исполнения		Максимальная оценка дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Отсутствие ошибок в программе		Максимальная оценка дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.
Творческий подход		Максимальная оценка дается за создание новых спрайтов, фонов, за создание музыкального сопровождения.
Сложность проекта		Максимальная оценка дается при использовании переменных, списков, клонов.
Качество алгоритма		Максимальная оценка дается при использовании циклов с ветвлением и подпрограмм.