

357390, Ставропольский край, Предгорный район, станица Суворовская, улица Шоссейная, 1  
Тел/факс 8 (879 61) 2-66-557, e-mail: soh24@yandex.ru

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «28» августа 2024 г.  
Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ №24

Н. Ю. Тарасова

Приказ № «144/1» от 30.08. 2024г.



**Дополнительная инклюзивная  
общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
технической направленности  
«ИНФОМИР»  
(базовый уровень)  
Точка роста**

возраст учащихся: 11–14 лет

срок реализации: 3 года

ID-номер программы в Навигаторе - 4445

автор – составитель  
**Никитина Наталья Юрьевна,**  
педагог дополнительного образования

Суворовская  
2024 год

### Содержание программы

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы</b>		<b>3</b>
<b>I.</b>	<b>Пояснительная записка</b>	<b>3</b>
	Цель, задачи	5
<b>II.</b>	<b>Учебный план</b>	<b>8</b>
<b>III.</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>11</b>
	Планируемые результаты	16
	Компетенции и личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у детей в результате занятий по программе:	18
<b>Раздел 2. Комплекс организационно педагогических условий</b>		<b>21</b>
<b>I.</b>	<b>Календарный учебный график</b>	<b>20</b>
<b>II.</b>	<b>Условия реализации программы</b>	<b>20</b>
	Методика отслеживания результатов. Виды контроля	21
	Критерии оценки знаний, умений, навыков учащихся	23
	Оценочные материалы (перечень материалов к промежуточной аттестации и аттестации по годам обучения программы)	24
<b>III.</b>	<b>Методическое обеспечение программы</b>	<b>28</b>
<b>IV.</b>	<b>Список литературы (для педагога, учащихся и родителей)</b>	<b>31</b>
<b>V.</b>	<b>Электронные образовательные ресурсы (для реализации программы)</b>	<b>32</b>
	<b>Приложение 1.</b> Рабочая программа (к дополнительной инклюзивной общеобразовательной общеразвивающей программе (с указанием даты, тем занятий, их количество для каждой группы объединения)	36
	<b>Приложение 2.</b> Оценочные материалы к промежуточной аттестации учащихся и аттестации по итогам освоения дополнительной инклюзивной общеобразовательной общеразвивающей программы по годам обучения	43
	<b>Приложение 3.</b> Календарный план воспитательной работы объединения	51
	<b>Приложение 4.</b> Рабочая программа воспитания объединения	58

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, выражая общие идеи формализации, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. Основное назначение курса «Информатика» состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни.

В рамках дополнительного образования имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика». Эта программа позволяет углубить изучение учебного материала, изучаемого на уроках информатики, системными требованиями, загрузкой на персональный компьютер и закрепить это на практических занятиях. На занятиях учащиеся изучают основные устройства компьютера, стандартное программное обеспечение, методы решения практических задач в электронных таблицах, созданию электронных презентаций, пользоваться всемирной паутиной. Дополнительная образовательная программа «Инфомир» направлена на создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству. В процессе обучения у воспитанника развивается образное мышление

Данный курс является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных учащимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение учащимися 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.

Дополнительная общеразвивающая программа «Инфомир» *технической направленности*, направление – информационные технологии, *базовый уровень*.

**Актуальность** данной программы в том, что она направлена на развитие информационного пространства учащихся, их творческих способностей с применением ИКТ.

Программа «Инфомир» предназначен для учащихся, которые только приступили к изучению базового курса информатики. Программа направлена на получение изначальных навыков работы с компьютером, ознакомление с программным обеспечением в области структурирования и преобразования информации в текстовую и мультимедийную форму, использование его для решения учебных и жизненных задач. Программа соответствует запросам родителей и детей.

**Новизна** данной программы заключается в том, что учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией.

Содержание программы направлено на обеспечение духовно-нравственного, гражданско- патриотического воспитания учащихся; формирование и развитие творческих способностей; удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии; формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, организацию свободного времени учащихся; адаптацию к жизни в обществе; профессиональную ориентацию; выявление, развитие и поддержку учащихся, проявивших выдающиеся способности; удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа разработана в соответствии с государственными нормативными правовыми актами в области дополнительного образования детей (Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания учащихся», Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей (Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»); Национальный проект «Образование» (Указ Президента России от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»), Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р), Письмо Министерства просвещения РФ от 15 апреля 2022 г. № СК-295/06 «Об использовании государственных символов Российской Федерации», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"; Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 г. «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»); нормативно-правовые документы Центра «Точка роста».

Общеразвивающая программа «Инфомир» **педагогически целесообразна**, т.к. отвечает потребности общества в формировании компетентной, творческой личности. Формирует навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права. способствует развитию интереса к информационным технологиям и современным новейшим разработкам, задают ему высокие стартовые возможности на рынке труда.

**Региональный компонент** дополнительной общеразвивающей программы «Инфомир» заключается во внедрении в образовательную программу тематики родного края – создавать зарисовки, рисунки, картины родного региона, отмечать его красоту и особенности. В процесс обучения введены посещения онлайн-музеев и онлайн-выставок Ставрополя.

**Цель программы:** формирование элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений учащихся с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

**Задачи:**

*личностные:*

- 1) воспитать любовь и уважение к Отечеству, чувство гордости за свою Родину;
- 2) сформировать духовно-нравственные ценности: знание культуры своего народа, своего края, традиционных ценностей многонационального российского общества;
- 3) сформировать устойчивые гражданские позиции, культуру общения и поведения в социуме, навыки здорового образа жизни;
- 4) сформировать прочные межличностные отношения в коллективе: воспитать чувство коллективизма, взаимовыручки и товарищеской поддержки.
- 5) сформировать ответственное отношение к познавательной деятельности, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- 6) сформировать нравственные чувства и нравственное поведение, ответственного и осознанного отношения к собственным поступкам;
- 7) развить сознание через освоение творческой деятельности эстетического характера;
- 8) воспитать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером.

*метапредметные:*

- 1) повышать мотивацию к обучению и вовлеченности в образовательный процесс;
- 2) повышать уровень познавательных потребностей, способностей к анализу и синтезу, наглядно – образного мышления;
- 3) развивать умственные и творческие способности учащихся;
- 4) развивать потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности и т.п.
- 5) развивать мотивы и интересы познавательной деятельности;
- 6) развивать способности самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 7) развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- 8) развивать умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- 9) развивать умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогами сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

*образовательные:*

- 1) овладеть основами компьютерной грамотности;
- 2) изучить принципы работы наиболее распространенных операционных систем;
- 3) использовать на практике полученные знания в виде рефератов, докладов, презентаций;
- 4) изучить принципы работы с основными прикладными программами;
- 5) использовать творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ).

Кроме этого, одним из приоритетных направлений программы является развитие творческого потенциала каждого ребенка. Творческая личность – востребованный и успешный человек в социуме.

**К отличительным особенностям** программы можно отнести:

- индивидуальность, авторскую модель, ее соответствие специфике учреждения, его культуре, традициям, особенностям взаимодействия в коллективе и т. п.;
- реалистичность и реализуемость, основанные на определении конкретного срока реализации программы, обязательном просчете всех шагов, мер и ресурсов по достижению цели развития;
- направленность на решение наиболее важных приоритетных проблем и направлений, определяющих стратегию жизнедеятельности учреждения;

- прогностичность, ориентацию на удовлетворение «завтрашнего» запроса, социального заказа на дополнительное образование детей;
- инновационность, направленность на осуществление нововведений в учреждении, системный подход в управлении, опору на ясную, актуальную, структурно определенную концепцию.

В программе предусмотрено разнообразие содержания и форм деятельности; возможность варьирования, сочетания теоретической и практической частей содержания, вариативность организации в зависимости от уровня контингента конкретного года.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфомир» имеет техническую направленность. Программа разработана в соответствии с нормативными требованиями современного законодательства к разработке дополнительных общеразвивающих программ и нормативными правовыми документами МБОУ СОШ №24 (Устав, Программа воспитания, образовательная программа, локальные акты).

Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации. Профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов. С учетом их особых образовательных потребностей»)

Содержание занятий может быть адаптировано с учётом индивидуальных качеств учащихся, как для детей, проявляющих большие способности, так и для детей-инвалидов и детей с ОВЗ. Деятельность учащихся организуется как в индивидуальном, так и в групповом формате с задачей формирования навыков сотрудничества.

Программа особенно будет интересна и полезна тем, кто имеет творческий потенциал, независимо от оценок по предмету. (Важно привить понятие о ПК как инструменте, необходимом почти в любой области человеческой деятельности.)

Программа рассчитана для детей 11-14 лет, учащимся общеобразовательных школ. Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Наполняемость в группе – до 15 человек. Занятия проводятся с учетом возрастных особенностей, учащихся в очной форме. Срок реализации программы – 3 года, каждый год - 36 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей). *Режим занятий* в каждой группе 45 минут с перерывом 5-10 минут.

Режим занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Образовательные формы: лабораторная работа/эксперимент, исследовательская работа, тренинг, проблемная дискуссия/ лекция, практикумы, деловая/ролевая/имитационная игра и т.д.

Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

При реализации дополнительных общеобразовательных программ могут предусматриваться как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия, которые проводятся по группам или индивидуально;

Предусмотрено использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы, электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.

Значимость данной программы для учащихся (практическая, предметно-практическая, социальная) в саморазвитии, самообразовании и самореализации. Учащиеся ориентируются в ресурсах дополнительного образования, доступных как на территории проживания, так и вне ее (в том числе через сети Интернет). Имеют возможность выбора формы изучения программы на основе собственных интересов и увлечений. Мотивированы к участию в реализации

программы творческой деятельности.

Значимость данной программы для семьи (просветительская, социальная) проявляется в том, что родители рассматривают участие своих детей в реализации программы как необходимое условие их полноценного развития, социализации. Они имеют доступ к полной объективной информации о МБОУ СОШ № 24 и данной программе. Имеют возможность для совместных семейных (дети и родители) занятий и практик.

**Воспитательная составляющая** дополнительной общеразвивающей программы технической направленности: развитие человечности и добротворчества; формирование у воспитанников гражданской нравственной позиции; создание условий и предоставление возможностей для реализации социальной активности и социального творчества детей и проявления ими себя в роли лидера.

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

*1 год обучения.*

№ п/п	Тема	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Форма аттестации (контроля)
<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ, поведение в компьютерном классе.</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	Опрос, тест «Правила поведения в компьютерном классе.
<b>II.</b>	<b>Моделировании в среде графического редактора Paint</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	Демонстрация презентации, обсуждение, практическое занятие, викторина, квест  Карточка № 1
1.	Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint	2	0.5	1.5	
2.	Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования	2	0.5	1.5	
3.	Конструирование – разновидность моделирования	2	0,5	1,5	
4.	Компьютерное конструирование из мозаики	2	0,5	1,5	
5.	Моделирование мебели	2	0,5	1,5	
6.	Создание модели персонажа из компьютерной игры	2	0,5	1,5	
7.	Создание модели автомобиля	2	0,5	1,5	
<b>III.</b>	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>	<b>15</b>	<b>3,75</b>	<b>11,25</b>	Демонстрация презентации, обсуждение, практическое занятие, викторина, квест
1.	Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта	2	0,5	1,5	
2.	Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы	2	0,5	1,5	
3.	Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.	2	0,5	1,5	
4.	Текстовые надписи	1	0,25	0,75	

5.	Графические объекты	2	0,5	1,5	
6.	Создание гиперссылок	2	0,5	1,5	
7.	Создание модели в среде мультимедиа	2	0,5	1,5	
8.	Демонстрация и защита презентации	2	0,5	1,5	
<b>IV.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	Карточка № 2
<b>V.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VI.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	

## 2 год обучения

№ п/п	Тема	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Форма аттестации (контроля)
<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ, поведение в компьютерном классе.</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	Опрос, тест «Правила поведения в компьютерном классе.
<b>II.</b>	<b>Моделирование в электронных таблицах Excel</b>	<b>18</b>	<b>4.5</b>	<b>13.5</b>	Демонстрация презентации, обсуждение, практическое занятие, викторина, квест
1.	Знакомство с MsExcel. Назначение ЭТ. Диапазон ячеек	2	0,5	1,5	
2.	Создание графической модели	2	0,5	1,5	
3.	Составление простых формул	2	0,5	1,5	
4.	Построение таблиц	2	0,5	1,5	
5.	Создание таблицы успеваемости	2	0,5	1,5	
6.	Численное моделирование в электронных таблицах. Построение диаграмм.	2	0,5	1,5	
7.	Построение и исследование математической модели. График функции	2	0,5	1,5	
8.	Проект «Настенный календарь»	2	0,5	1,5	
9.	Работа над учебным проектом	2	0,5	1,5	Карточка № 1
<b>III.</b>	<b>Моделирование видео в программе WindowsMovieMaker</b>	<b>11</b>	<b>2,75</b>	<b>8,25</b>	Демонстрация презентации, обсуждение, практическое занятие, викторина, квест
1.	Знакомство с программой	1	0,25	0,75	
2.	Работа со звуком, анимация	2	0,5	1,5	
3.	Захват видеофрагментов с камеры. Монтаж видеофрагментов	2	0,5	1,5	
4.	Добавление эффектов	2	0,5	1,5	
5.	Обработка видеофайла	2	0,5	1,5	
6.	Создание видеофильма	2	0,5	1,5	
<b>IV.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	Карточка № 2
<b>V.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VI.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	



**3 год обучения**

№ п/п	Тема	Обще е кол- во часов	Теория	Практика	Форма аттестации (контроля)
<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ, поведение в компьютерном классе.</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	Опрос, тест «Правила поведения в компьютерном классе».
<b>II.</b>	<b>Моделирование в средеScratch</b>	<b>9</b>	<b>2,25</b>	<b>6,75</b>	
1.	Введение в среду Scratch Интерфейс среды Scratch	1	0,25	0,75	
2.	Система координат. Движение по координатам	2	0,5	1,5	Демонстрация презентации, обсуждение, практическое занятие, викторина, квест
3.	Система координат. Новые объекты.	2	0,5	1,5	
4.	Последовательное выполнение скриптов. Изменение размеров объектов.	2	0,5	1,5	
5.	Команды поворота	2	0,5	1,5	
<b>III.</b>	<b>Графические и звуковые редакторы Scratch</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	Практическое занятие, опрос, беседа.
1.	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.	2	0,5	1,5	Карточка № 1
2.	Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.	2	0,5	1,5	
3.	Создание новых объектов и костюмов.	2	0,5	1,5	
4.	Знакомство с музыкальными возможностями. Вставка звука в проект	2	0,5	1,5	
5.	Импорт и экспорт объектов.	2	0,5	1,5	
6.	Сценарий смены сцен.	2	0,5	1,5	
7.	Анимированные сцены	2	0,5	1,5	
<b>IV.</b>	<b>Циклы и условный оператор</b>	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>	Практическое занятие, опрос, беседа.
1.	Переменные и условный оператор.	2	0,5	1,5	Практическое занятие, опрос, беседа. викторина
2.	Циклы.	2	0,5	1,5	
3.	Итоговый проект	2	0,5	1,5	
<b>V.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	Карточка № 2
<b>VI.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VII.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	
<b>VIII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

#### 1 год обучения.

#### **РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ. ИНСТРУКТАЖ ПО ТЬ ПОВЕДЕНИЕ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ.**

*Теория.* Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики.

*Практика.* Освоение правил поведения в кабинете информатики. Тест «Техника безопасности»

#### **РАЗДЕЛ II. МОДЕЛИРОВАНИИ В СРЕДЕ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА PAINT.**

**Тема 1.** Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint.

*Теория.* Представление о моделировании в среде графического редактора.

*Практика.* Викторина «В мире моделирования»

**Тема 2.** Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint.

*Теория.* Этапы моделирования.

*Практика.* Инструменты графического редактора.

**Тема 3.** Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования.

*Теория.* «Я - художник» «Моделирование графических объектов».

*Практика.* Создание набора фигур

**Тема 4.** Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования.

*Теория.* Использование клавиш.

*Практика.* Создание набора фигур.

**Тема 5.** Конструирование – разновидность моделирования

*Теория.* Графические примитивы.

*Практика.* Создание графических примитивов

**Тема 6.** Конструирование – разновидность моделирования

*Теория.* Виды контуров.

*Практика.* Создание графических примитивов

**Тема 7.** Компьютерное конструирование из мозаики.

*Теория.* Геометрические модели.

*Практика.* Операции копировать, вставить, отразить. повернуть.

**Тема 8.** Компьютерное конструирование из мозаики.

*Теория.* Знаменитые русские, итальянские мозаики и т. д.

*Практика.* Конструируем из мозаики.

**Тема 9.** Моделирование мебели.

*Теория.* Анализ различных объектов мебели.

*Практика.* Обстановка в моей комнате.

**Тема 10.** Моделирование мебели.

*Теория.* Синтез различных объектов мебели.

*Практика.* Обстановка в моей комнате.

**Тема 11.** Создание модели персонажа из компьютерной игры.

*Теория.* Выбираем персонаж.

*Практика.* Анализ персонажа.

**Тема 12.** Создание модели персонажа из компьютерной игры.

*Теория.* Выбираем персонаж.

*Практика.* Синтез персонажа.

**Тема 13.** Создание модели автомобиля.

*Теория.* Выбираем авто.

*Практика.* Моделирование авто по фотографии.

**Тема 14.** Создание модели автомобиля.

*Теория.* Выделение основных конструктивных элементов авто.

*Практика.* Моделирование авто по фотографии.

### **РАЗДЕЛ III. МОДЕЛИРУЕМ В СРЕДЕ МУЛЬТИМЕДИЯ POWERPOINT.**

**Тема 1.** Понятие мультимедиа. Интерфейс программы.

*Теория.* Цели и задачи создания (доклад, учебное пособие, рекламный ролик). Пример мультимедийной презентации

*Практика.* Работа с папками и программами

**Тема 2.** Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта.

*Теория.* Этапы разработки мультимедийного проекта.

*Практика.* Работа с папками и программами

**Тема 3.** Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы.

*Теория.* Создание пустой презентации.

*Практика.* Создание простой презентации на основе шаблона.

**Тема 4.** Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы.

*Теория.* Создание презентации на основе шаблона оформления.

*Практика.* Оформление презентации.

**Тема 5.** Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.

*Теория.* Добавление элементов мультимедиа в презентацию. Вставка звука и фильмов. Воспроизведение звука и фильмов в процессе показа слайдов.

*Практика.* Настройка анимации

**Тема 6.** Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.

*Теория.* Настройка времени показа слайдов. Понятие анимации. Выбор анимационного эффекта. Последовательность анимации объектов.

*Практика.* Настройка временного интервала.

**Тема 7.** Текстовые надписи.

*Теория.* Настройка текстовых надписей: шрифты, выравнивание и ориентация текста. Надпись как автофигура.

*Практика.* Создание простых слайдов.

**Тема 8.** Графические объекты.

*Теория.* Размещение графических объектов на слайде.

*Практика.* Вставка, редактирование изображений.

**Тема 9.** Графические объекты.

*Теория.* Автофигуры и растровые изображения.

*Практика.* Форматирование изображений.

**Тема 10.** Создание гиперссылок.

*Теория.* Использование гиперссылок.

*Практика.* Создание презентации с гиперссылками по выбранной тематике.

**Тема 11.** Создание гиперссылок.

*Теория.* Произвольная демонстрация.

*Практика.* Создание гиперссылки на внешний файл.

**Тема 12.** Создание модели в среде мультимедиа.

*Теория.* Различные режимы работы с презентацией (режим слайда, режим структуры, режим сортировщика, режим заметок). Удаление слайдов. Копирование слайдов внутри презентации и между презентациями.

*Практика.* Работа со слайдами.

**Тема 13.** Создание модели в среде мультимедиа.

*Теория.* Изменение порядка слайдов. Переходы слайдов.

*Практика.* Настройка времени и способа перехода слайдов.

**Тема 14.** Демонстрация и защита презентации.

*Теория.* Демонстрация презентации. Использование средств навигации во время демонстрации.

*Практика.* Создание презентации по выбранной тематике.

**Тема 15.** Демонстрация и защита презентации.

*Теория.* Использование инструмента «Карандаш» во время демонстрации.

*Практика.* Создание презентации по выбранной тематике.

#### **РАЗДЕЛ IV. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ**

Промежуточная аттестация.

**Аттестация по итогам освоения программы 1 года обучения.**

*Теория.* Проверка знаний в тестовой форме.

*Практика.* Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.

#### **РАЗДЕЛ V. МЕРОПРИЯТИЯ ВОСПИТЫВАЮЩЕГО И ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА**

(по отдельному плану)

#### **РАЗДЕЛ VI. ЭКСКУРСИИ**

*Теория.* История развития КМВ.

*Практика.* Посещение выставок, музеев, достопримечательностей КМВ.

#### **2 год обучения.**

#### **РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ. ИНСТРУКТАЖ ПО ТЬ ПОВЕДЕНИЕ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ.**

*Теория.* Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики.

*Практика.* Освоение правил поведения в кабинете информатики. Тест «Техника безопасности»

#### **РАЗДЕЛ II. МОДЕЛИРОВАНИЕ В ЭЛЕКТРОННЫХ ТАБЛИЦАХ EXCEL.**

**Тема 1.** Знакомство с MsExcel. Назначение ЭТ. Диапазон ячеек.

*Теория.* Назначение и основные возможности программы Microsoft Excel. Интерфейс программы. Понятие электронной таблицы, ячейки, строки, столбца, система адресации. Движение по табличному полю.

*Практика.* Вставка элементов таблицы. Удаление элементов таблицы. Удаление содержимого элементов таблицы.

**Тема 2.** Знакомство с MsExcel. Назначение ЭТ. Диапазон ячеек.

*Теория.* Ввод данных. Типы данных. Редактирование содержимого ячейки.

*Практика.* Копирование и перемещение данных.

**Тема 3.** Создание графической модели.

*Теория.* Изменение цвета, фона ячеек.

*Практика.* Создание графической модели.

**Тема 4.** Создание графической модели.

*Теория.* Узор в ячейках.

*Практика.* Создание графической модели.

**Тема 5.** Составление простых формул.

*Теория.* Работа с формулами. Основные сведения. Ввод формул. Система адресации. Составные формулы.

*Практика.* Расчеты в электронных таблицах.

**Тема 6.** Составление простых формул.

*Теория.* Редактирование формул. Мастер функций.

*Практика.* Вычисления с использованием Мастера функций.

**Тема 7.** Построение таблиц.

*Теория.* Работа со списками.

*Практика.* Построение таблиц.

**Тема 8.** Построение таблиц.

*Теория.* Сортировка. Поиск информации.

*Практика.* Сортировка и поиск данных.

**Тема 9.** Создание таблицы успеваемости.

*Теория.* Форматирование таблиц. Перенос формата. Выравнивание содержимого ячеек. Изменение размеров строк и столбцов.

*Практика.* Создание таблицы успеваемости.

**Тема 10.** Создание таблицы успеваемости.

*Теория.* Оформление таблиц. Группирование элементов таблицы.

*Практика.* Форматирование таблицы успеваемости.

**Тема 11.** Численное моделирование в электронных таблицах. Построение диаграмм.

*Теория.* Мастер диаграмм. Типы диаграмм. Форматирование элементов диаграмм.

*Практика.* Построение столбчатых диаграмм.

**Тема 12.** Численное моделирование в электронных таблицах. Построение диаграмм.

*Теория.* Дополнительные объекты. Актуализация диаграмм.

*Практика.* Построение круговых диаграмм.

**Тема 13.** Построение и исследование математической модели. График функции.

*Теория.* Построение графиков функций.

*Практика.* Построение графиков.

**Тема 14.** Построение и исследование математической модели. График функции.

*Теория.* Построение нескольких графиков в одной системе координат.

*Практика.* График функции.

**Тема 15.** Проект «Настенный календарь».

*Теория.* Моделирование объектов и процессов в электронных таблицах.

*Практика.* Проект «Настенный календарь».

**Тема 16.** Проект «Настенный календарь».

*Теория.* Классификация моделей.

*Практика.* Оформление проекта «Настенный календарь».

**Тема 17.** Работа над учебным проектом.

*Теория.* Постановка задачи, разработка модели, компьютерный эксперимент.

*Практика.* Работа над учебным проектом.

**Тема 18.** Работа над учебным проектом.

*Теория.* Анализ результатов моделирования.

*Практика.* Оформление учебного проекта.

### **РАЗДЕЛ III. МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИДЕО В ПРОГРАММЕ WINDOWS MOVIE MAKER.**

**Тема 1.** Знакомство с программой.

*Теория.* Представления об основных возможностях программы MovieMaker по созданию видеофрагмента процесс создания видеофильма.

*Практика.* Запуск программы. Использование элементов окна программы.

**Тема 2.** Работа со звуком, анимация.

*Теория.* Применение анимации.

*Практика.* Работа со звуком, применение анимации, использование в фильме статичных картинок, добавление комментариев и музыки в фильм.

**Тема 3.** Работа со звуком, анимация.

*Теория.* Основные понятия наложения звука.

*Практика.* Работа с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.

**Тема 4.** Захват видеофрагментов с камеры. Монтаж видеофрагментов.

*Теория.* Захват видеофрагментов с камеры.

*Практика.* Монтаж видеофрагментов встык.

**Тема 5.** Захват видеофрагментов с камеры. Монтаж видеофрагментов.

*Теория.* Скачивание видео файлов с сайтов и внешних носителей.

*Практика.* Вывод фильма.

**Тема 6.** Добавление эффектов.

*Теория.* Встроенные эффекты для улучшения качества видео.

*Практика.* Добавление эффектов.

**Тема 7.** Добавление эффектов.

*Теория.* Необычные видеоэффекты для монтажа.

*Практика.* Добавление специальных видеоэффектов.

**Тема 8.** Обработка видеофайла.

*Теория.* Основные инструменты программы, использование плавных переходов между кадрами.

*Практика.* Обработка видеофайла.

**Тема 9.** Обработка видеофайла.

*Теория.* Коррекция видеофайла.

*Практика.* Сглаживание недостатков.

**Тема 10.** Создание видеофильма.

*Теория.* Процесс создания видеофильма.

*Практика.* Создание видеофильма.

**Тема 11.** Создание видеофильма.

*Теория.* Монтирование материала.

*Практика.* Демонстрация видеофильма.

#### **РАЗДЕЛ IV. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ**

Промежуточная аттестация.

**Аттестация по итогам освоения программы 1 года обучения.**

*Теория.* Проверка знаний в тестовой форме.

*Практика.* Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.

#### **РАЗДЕЛ V. МЕРОПРИЯТИЯ ВОСПИТЫВАЮЩЕГО И ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА**

(по отдельному плану)

#### **РАЗДЕЛ VI. ЭКСКУРСИИ**

*Теория.* История развития КМВ.

*Практика.* Посещение выставок, музеев, достопримечательностей КМВ.

**3 год обучения.**

#### **РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ПРОГРАММУ. ИНСТРУКТАЖ ПО ТЬ ПОВЕДЕНИЕ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ.**

*Теория.* Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики.

*Практика.* Освоение правил поведения в кабинете информатики Тест «Техника безопасности»

#### **РАЗДЕЛ II. МОДЕЛИРОВАНИЕ В СРЕДЕ SCRATCH.**

**Тема 1.** Введение в среду Scratch. Интерфейс среды Scratch.

*Теория.* Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

*Практика.* «Анимация кота».

**Тема 2.** Система координат. Движение по координатам.

*Теория.* Координатная плоскость.

*Практика.* Команда Плыть в точку с заданными координатами.

**Тема 3.** Система координат. Движение по координатам.

*Теория.* Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.

*Практика.* Движение по заданным координатам.

**Тема 4.** Система координат. Новые объекты.

*Теория.* Определение координат спрайта.

*Практика.* Команда Идти в точку с заданными координатами.

**Тема 5.** Система координат. Новые объекты.

*Теория.* Навигация в среде Скретч.

*Практика.* Отработка навыков.

**Тема 6.** Последовательное выполнение скриптов. Изменение размеров объектов.

*Теория.* Выполнение скриптов.

*Практика.* «Движение букв».

**Тема 7.** Последовательное выполнение скриптов. Изменение размеров объектов.

*Теория.* Изменение размеров объектов.

*Практика.* Изменение размеров букв.

**Тема 8.** Команды поворота.

*Теория.* Управление курсом движения.

*Практика.* Повороты спрайта.

**Тема 9.** Команды поворота.

*Теория.* Команда Повернуть в направлении.

*Практика.* Вращение спрайта.

### **РАЗДЕЛ III. ГРАФИЧЕСКИЕ И ЗВУКОВЫЕ РЕДАКТОРЫ SCRATCH.**

**Тема 1.** Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.

*Теория.* Графический редактор Скретч. Понятие о событиях, их активизации и обработке.

*Практика.* Создание спрайтов.

**Тема 2.** Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.

*Теория.* Графический редактор Скретч. Понятие о событиях, их активизации и обработке.

*Практика.* Создание спрайтов.

**Тема 3.** Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.

*Теория.* Рисование мышью.

*Практика.* "Рисующий" скрипт.

**Тема 4.** Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.

*Теория.* Рисование с помощью клавиатуры.

*Практика.* Второй скрипт в проекте.

**Тема 5.** Создание новых объектов и костюмов.

*Теория.* Команды рисования.

*Практика.* Создание новых объектов.

**Тема 6.** Создание новых объектов и костюмов.

*Теория.* Создание проектов с построением изображений на сцене путем перемещения спрайтов.

*Практика.* Создание новых костюмов.

**Тема 7.** Знакомство с музыкальными возможностями. Вставка звука в проект.

*Теория.* Анимация с использованием команд движения и звука.

*Практика.* Роль звукорежиссёра.

**Тема 8.** Знакомство с музыкальными возможностями. Вставка звука в проект.

*Теория.* Работа с несколькими объектами.

*Практика.* Использование библиотеки звуков.

**Тема 9.** Импорт и экспорт объектов.

*Теория.* Экспорт объектов из Scratch

*Практика.* Рисование узоров.

**Тема 10.** Импорт и экспорт объектов.

*Теория.* Импорт объектов из Scratch

*Практика.* Рисование орнаментов.

**Тема 11.** Сценарий смены сцен.

*Теория.* Организация смены фонов сцены.

*Практика.* Сценарий смены сцен.

**Тема 12.** Сценарий смены сцен.

*Теория.* Создание сценария путешествия, в котором герой, управляемый пользователем, может переходить от сцены с одним фоном к сцене с другим фоном.

*Практика.* Смена фона сцены.

**Тема 13.** Анимированные сцены.

*Теория.* Основные приемы работы с объектами в окне среды Scratch.

*Практика.* Проект «Кошки-мышки».

**Тема 14.** Анимированные сцены.

*Теория.* Перемещение спрайтов.

*Практика.* Дополнение проекта звуками

#### **РАЗДЕЛ IV. ЦИКЛЫ И УСЛОВНЫЙ ОПЕРАТОР SCRATCH.**

**Тема 1.** Переменные и условный оператор.

*Теория.* Переменные и условный оператор.

*Практика.* Создание мультипликационного сюжета.

**Тема 2.** Переменные и условный оператор.

*Теория.* Блоки условного оператора.

*Практика.* Создание мультипликационного сюжета.

**Тема 3.** Циклы. Блоки «Перо». Рисуем узоры.

*Теория.* Виды циклов.

*Практика.* Использование циклов.

**Тема 4.** Циклы. Блоки «Перо». Рисуем узоры.

*Теория.* Рисуем узоры.

*Практика.* Квадратный узор.

**Тема 5.** Итоговый проект.

*Теория.* Работа в группах.

*Практика.* Создание игр с использованием полученных навыков.

**Тема 6.** Итоговый проект.

*Теория.* Работа в группах.

*Практика.* Создание итогового проекта.

#### **РАЗДЕЛ V. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ**

Промежуточная аттестация.

**Аттестация по итогам освоения программы 1 года обучения.**

*Теория.* Проверка знаний в тестовой форме.

*Практика.* Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.

#### **РАЗДЕЛ VI. МЕРОПРИЯТИЯ ВОСПИТЫВАЮЩЕГО И ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА**

(по отдельному плану)

#### **РАЗДЕЛ VII. ЭКСКУРСИИ**

*Теория.* История развития КМВ.



*Практика.* Посещение выставок, музеев, достопримечательностей КМВ.

### **Планируемые результаты**

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

#### **К концу 1 года обучения учащиеся**

*должны знать:*

- 1) правила работы с персональным компьютером;
- 2) правила поведения в компьютерном классе;
- 3) инструменты рисования;
- 4) интерфейс программы создания презентаций;
- 5) основные форматы файлов данных программ;
- 6) методы создания презентаций, способы создания спецэффектов;
- 7) основные способы создания презентаций;
- 8) особенности графики в данных приложениях, текста в презентации.

*должны уметь:*

- 1) представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- 2) работать с файлами (сохранять, копировать, осуществлять поиск);
- 3) подготавливать макет издания (текст с включением иллюстраций);
- 4) выполнять основные операции при использовании текстового и графического редактора;
- 5) применять графический редактор для создания и редактирования изображений;
- 6) создавать презентации, используя шаблоны программы, самостоятельно размещать
- 7) различные графические объекты, таблицы, настраивать мультимедийные эффекты и способы показа презентаций;
- 8) сохранять презентации на внешних носителях; редактировать созданные презентации, копировать, удалять, создавать, перемещать слайды в презентации;

#### **К концу 2 года обучения учащиеся**

*должны знать:*

- 1) осуществлять поиск информации в электронных словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках;
- 2) анализировать полученные из наблюдений сведения.
- 3) общие принципы работы табличного процессора MS Excel;
- 4) задачи оптимизации и способы их решения с помощью моделирования в MS Excel;
- 5) о вычислениях в электронной таблице и широко применяемых на практике;
- 6) изучение процесса создания фильмов с помощью киностудии WindowsMovieMaker;

*должны уметь:*

- 1) представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- 2) создавать свои источники информации — информационные проекты (сообщения, рефераты, небольшие сочинения, графические работы
- 3) понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- 4) работать с наглядно представленными на экране информационными объектами
- 5) создавать и оформлять таблицу в зависимости от цели моделирования; - иметь представление
- 6) создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм;
- 7) производить поиск по заданному условию;
- 8) монтировать видеофильмы;
- 9) производить захват видеофайлов;

- 10) импортировать заготовки видеofilьма;
- 11) редактировать и группировать клипы;
- 12) монтировать звуковую дорожку видеofilьма;
- 13) создавать титры;
- 14) экспортировать видеofilьмы.

**К концу 3 года обучения учащиеся**

*должны знать:*

- 1) основы алгоритмического и логического мышления;
- 2) математические модели задачи;
- 3) навыки работы со структурой алгоритма;
- 4) основы программирования в среде Scratch: организацию интерфейса среды программирования Scratch; понятиями о программе (сценарии, скрипте) объекте (спрайте); системе координат и направлении движения; циклы и условные операторы; последовательное и параллельное выполнение команд; изменение свойств объекта; события, интерактивность и диалоговый режим выполнения программы; использование переменных и генератора случайных чисел; составление программ, рисующих на холсте; создание и изменение объектов и библиотеки объектов; создание эффекта смены сцены.

*учащиеся должны уметь:*

- 1) находить необходимую учебной информации;
- 2) выделять этапы решения задачи
- 3) находить алгоритмический подхода к решению задач;
- 4) использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
- 5) строить различные алгоритмы в среде Scratch для решения поставленных задач.

**Компетенции и личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у детей в результате занятий по программе:**

*личностные:*

- 1) уважение к Отечеству, гордость за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России;
- 2) устойчивость гражданских позиций, культура общения и поведения в социуме, навыки здорового образа жизни;
- 3) прочные межличностные отношения в коллективе: чувство коллективизма, взаимовыручки и товарищеской поддержки.
- 4) ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- 5) ответственное и осознанное отношение к собственным поступкам;
- 6) уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- 7) формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию;
- 8) развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- 9) формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

*метапредметные:*

- 1) мотивация к обучению и вовлеченности в образовательный процесс;
- 2) мотивация к художественной деятельности; познавательная потребность, способность к анализу и синтезу, и наглядно – образному мышлению;
- 3) саморазвитие, самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность и т.п.;
- 4) самостоятельность в действиях при определении цели обучения, в постановке и формулировании для себя новых задач в познавательной деятельности;
- 5) способность брать на себя инициативу в организации совместного действия и нести за это ответственность;

- 6) самостоятельность в планировании путей достижения цели, в том числе альтернативных, осознанный выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- 7) соотнесение своих действий с планируемыми результатами, осуществление контроля своей деятельности в процессе достижения результата;
- 8) оценивание правильности выполнения учебной задачи, собственных возможностей ее решения;
- 9) сотрудничество и совместная деятельность с педагогами, сверстниками; работа индивидуально и в группе: нахождение общего решения и разрешение конфликтов на основе согласования позиций и учета интересов;
- 10) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности;
- 11) владение основами самоконтроля, принятия решений;
- 12) умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение;
- 13) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 14) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- 15) владение устной и письменной речью;
- 16) формирование и развитие далее ИКТ-компетенции.

*образовательные:*

- 1) формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- 2) формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- 3) развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- 4) умение использовать термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;
- 5) умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на языке программирования;
- 6) умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- 7) умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы);
- 8) умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач;
- 9) формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## **Раздел 2. Комплекс организационно педагогических условий**

### **I. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

1)

<b>Продолжительность учебного года</b>	<b>Режим работы</b>
Начало учебного года: 1 сентября	Режим работы объединения: (по расписанию)

Окончание учебного года: 31 мая	Продолжительность занятий определяется образовательной программой: 45 минут
Регламентирование образовательного процесса на учебный год: 36 недель	Продолжительность перемены: 15 минут Сменность занятий: 2 смены

## **2)Режим работы в период школьных каникул:**

В период школьных каникул проводятся занятия в разной форме: учебные занятия, походы, экскурсии, путешествия, другие формы работы.

В период с 01.06. по 31.08. – летние каникулы

## **3)Организация аттестации:**

	вид аттестации	Сроки проведения
1.	начальная	сентябрь
2.	промежуточная	декабрь
3.	По итогам освоения программы по годам обучения	май

Рабочая программа для каждой группы объединения (с указанием даты, тем занятий, их количество) уточняется ежегодно, является приложением к программе.

## **II. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### 1. Материально-техническое обеспечение

1) *помещение*: учебный кабинет, столы и стулья для педагога и учащихся, шкафы для хранения учебной литературы и наглядных пособий, наличие программного обеспечения на ПК.

2) *дидактическое обеспечение программ*: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации;

3) *перечень технических средств обучения*: персональные компьютеры, программное обеспечение; мультимедийное оборудование (проектор, экран, аудиоустройства), принтер цветной, сканер, локальная сеть.

### **Перечень оборудования, необходимого для реализации программы (в расчете на 10 чел.)**

№ п/ п	Наименование	1-йгод обучения	2-йгод обучения	3-йгод обучения
1.	Шкаф для дидактического и раздаточного материалов	1	1	1
2.	Стол	10	10	10
3.	Стул	10	10	10
4.	Интерактивная панель	1	1	1
5.	Компьютер	10	10	10
6.	Аудиоустройство	1	1	1
7.	Принтер	1	1	1
8.	Сканер	1	1	1
9.	Компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы	«Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Мультимедиа	«Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Мультимедиа технологии»,	«Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Мультимедиа технологии»,

		технологии», «MicrosoftOffice 2007»	«MicrosoftOffice 2007»	«MicrosoftOffice 2007»
--	--	--	------------------------	------------------------

## 2. Психолого-педагогическое сопровождение

Целью психолого-педагогического сопровождения является создание условий для развития личностного роста, обучения и развития учащихся.

*Методы психолого-педагогического сопровождения детей:* диагностика; анкетирование, тестирование; психолого-педагогическое наблюдение; индивидуальные консультации; беседа.

## 3. Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий соответствующее образование, квалификацию, профессиональную подготовку, обладающий знаниями и опытом, необходимыми для выполнения возложенных на него обязанностей.

## 4. Финансовое обеспечение

Финансирование осуществляется на бюджетной основе.

### **Методика отслеживания результатов**

Исходя из поставленных целей и задач, спрогнозированных результатов обучения, используются следующие формы отслеживания **результативности** данной образовательной программы: *педагогическое наблюдение* за детьми в процессе работы; педагогический *анализ результатов* анкетирования, конкурсов внутри коллектива, опросов детей и родителей, выполнения диагностических заданий, участия в мероприятиях (открытых занятиях, открытых кратко- срочных программах, конкурсах, викторинах, игровых программах), выставки, презентаций (подготовленных детьми или с помощью родителей), мероприятий с участием родителей, активности учащихся на занятиях и т.п.; *мониторинг: педагогический мониторинг* (контрольные задания, анкетирование, педагогические отзывы, ведение журнала учета работы педагога дополнительного образования); мониторинг *образовательной деятельности* детей (самооценка учащегося, ведение портфолио).

### **Виды контроля**

<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Формы контроля</b>
<i>Начальный контроль</i>		
сентябрь	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование, викторина, квест
<i>Текущий контроль</i>		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, презентация, обсуждение, контрольное занятие, самостоятельная работа
<i>Промежуточный контроль</i>		

По окончании изучения раздела, В конце полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Выставка, конкурс, опрос, контрольное занятие, открытое занятие, обсуждение, квест, самостоятельная работа, презентация творческих работ
<i>Аттестация по итогам освоения программы по годам обучения</i>		
В конце учебного года или курса обучения	Подведение итогов обучения за год, уровня развития знаний учеников в области моделирования. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе, самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Выставка, конкурс, персональные выставки учащихся, открытое занятие, коллективная рефлексия, отзыв, тестирование, коллективный анализ работ, самоанализ, анкетирование и др.

*Возможные формы выявления, фиксации и предъявления результатов:*

Спектр способов и форм <i>Выявления</i> результатов	Спектр способов и форм <i>фиксации</i> результатов	Спектр способов и форм <i>предъявления</i> результатов
беседа, опрос, наблюдение, выставки, открытые и итоговые занятия, диагностика, анализ выполнения программ, анкетирование, анализ результатов участия детей в мероприятиях, анализ приобретенных навыков общения	грамоты, дипломы, готовые работы, журнал, анкеты, фото, отзывы(детей и родителей), отчеты, методические разработки, портфолио	выставки, конкурсы, готовые рисунки, отчеты, итоговые занятия, открытые занятия, тесты, аналитические справки, портфолио

Результаты контроля могут быть основой для корректировки программы и поощрения учащихся.

**Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы:** выставка, итоговая выставка лучших работ учащихся, коллективная рефлексия, коллективный анализ работ, конкурс, отзыв, открытое занятие для родителей, персональные выставки учащихся, презентация работ, самоанализ, самостоятельная работа, тестирование, квест.

После изучения каждого раздела и в конце первого полугодия проводится промежуточная аттестация учащихся, а в конце учебного года – аттестация по итогам освоения программы по годам обучения с использованием *критериев оценки знаний, умений, навыков*.

### **Критерии оценки знаний, умений, навыков**

	<b>Высокий уровень</b>	<b>Средний уровень</b>	<b>Ниже среднего</b>
<b>1-й год обучения</b>	Самостоятельно использует базовые программы MS Windows; загружает графический редактор и офисные программы; управляет документами. Знает и применяет на практике средства графического редактора, создаёт и редактирует изображения; выполняет операции над фрагментами.	Допускает ошибки в редактировании и форматировании материала, нечетко знает законы перспективы, под руководством педагога работает над выбором и созданием проекта.	Не умеет самостоятельно находить и исправлять ошибки. Неуверенно работает с предложенным материалом, не знает законов логики. Неуверенно подбирает необходимые инструменты и материалы.
<b>2-й год обучения</b>	Владеет основными терминами и понятиями. Высоко развиты элементы технического мышления, изобретательность, творческая инициатива.	Знает, но не всегда правильно применяет на практике правила работы в основных офисных пакетах. Четко следует инструкциям педагога.	Слабо ориентируется в командах контекстного меню. Творческие проекты выполняет с помощью педагога. В работах отсутствует творческий подход.
<b>3-й год обучения</b>	Умеет работать с различными программами, прекрасно знает назначение предлагаемых инструментов. Самостоятельно использует компьютер в качестве средства для решения практических задач.	Умеет работать в различных программах, но не в полном объеме использует имеющиеся возможности. Не отличается разнообразием. Работы выполняет тщательно, но в них нет творческой индивидуальности.	При создании проектов и выборе методов жестко следует рекомендациям педагога. Работы выполняет неаккуратно.

Бланки (страницы в журнале учета работы педагога дополнительного образования) оценки результатов освоения программы, портфолио учащихся и т.д. - документальные формы, в которых отражены достижения каждого учащегося.

### **Оценочные материалы**

(перечень материалов промежуточной аттестации и аттестации по итогам освоения программы по годам обучения)

#### **1год обучения**

<b>№ темы</b>	<b>Перечень материалов</b>
<b>Раздел1.</b>	<b>Введение</b>
	<b>Карточка№1</b> <i>Теория.</i> Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики. <i>Практика.</i> Освоение правил поведения в кабинете информатики. Тест «Техника безопасности»
<b>Раздел2.</b>	<b>Моделировании в среде графического редактора Paint</b>
<b>Тема 1.</b>	<b>Карточка№2</b>

	Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint
	<i>Теория.</i> Представление о моделировании в среде графического редактора. <i>Практика.</i> Викторина «В мире моделирования»
Тема 2.	<b>Карточка№3</b> Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования
	<i>Теория.</i> Моделирование графических объектов. <i>Практика.</i> Создание набора фигур
Тема 3.	<b>Карточка№4</b> Конструирование – разновидность моделирования
	<i>Теория.</i> Графические примитивы. <i>Практика.</i> Создание графических примитивов
Тема 4.	<b>Карточка№5</b> Компьютерное конструирование из мозаики
	<i>Теория.</i> Геометрические модели. <i>Практика.</i> Конструируем из мозаики.
Тема 5.	<b>Карточка№6</b> Моделирование мебели
	<i>Теория.</i> Анализ и синтез различных объектов мебели. <i>Практика.</i> Обстановка в моей комнате.
Тема 6.	<b>Карточка№7</b> Создание модели персонажа из компьютерной игры
	<i>Теория.</i> Выбираем персонаж. <i>Практика.</i> Анализ и синтез персонажа.
Тема 7.	<b>Карточка№8</b> Создание модели автомобиля
	<i>Теория.</i> Выбираем авто <i>Практика.</i> Моделирование авто по фотографии
Раздел3.	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>
Тема 1.	<b>Карточка№9</b> Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта
	<i>Теория.</i> Цели и задачи создания (доклад, учебное пособие, рекламный ролик). Пример мультимедийной презентации <i>Практика.</i> Работа с папками и программами
Тема 2.	<b>Карточка№10</b> Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы
	<i>Теория.</i> Создание пустой презентации. Создание презентации на основе шаблона оформления. <i>Практика.</i> Создание простой презентации на основе шаблона.
Тема 3.	<b>Карточка№11</b> Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.
	<i>Теория.</i> Добавление элементов мультимедиа в презентацию. Вставка звука и фильмов. Воспроизведение звука и фильмов в процессе показа слайдов. Настройка времени показа слайдов. Понятие анимации. Выбор анимационного эффекта. Последовательность анимации объектов. Настройка временного интервала.



	<i>Практика.</i> Настройка анимации
Тема 4.	<b>Карточка№12</b> Текстовые надписи.
	<i>Теория.</i> Настройка текстовых надписей: шрифты, выравнивание и ориентация текста. Надпись как автофигура. <i>Практика.</i> Создание простых слайдов.
Тема 5.	<b>Карточка№13</b> Графические объекты.
	<i>Теория.</i> Размещение графических объектов на слайде: автофигуры и растровые изображения. <i>Практика.</i> Вставка, редактирование и форматирование изображений.
Тема 6.	<b>Карточка№14</b> Создание гиперссылок
	<i>Теория.</i> Использование гиперссылок. Создание произвольной демонстрации. <i>Практика.</i> Создание презентации с гиперссылками по выбранной тематике.
Тема 7.	<b>Карточка№15</b> Создание модели в среде мультимедиа
	<i>Теория.</i> Различные режимы работы с презентацией (режим слайда, режим структуры, режим сортировщика, режим заметок). Удаление слайдов. Копирование слайдов внутри презентации и между презентациями. Изменение порядка слайдов. Переходы слайдов. <i>Практика.</i> Работа со слайдами. Настройка времени и способа перехода слайдов.
Тема 8.	<b>Карточка№16</b> Демонстрация и защита модели
	<i>Теория.</i> Демонстрация презентации. Использование средств навигации во время демонстрации. Использование инструмента «Карандаш» во время демонстрации. <i>Практика.</i> Создание презентации по выбранной тематике.
Тема 1.	<b>Карточка№2</b> Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint
	<i>Теория.</i> Представление о моделировании в среде графического редактора. <i>Практика.</i> Викторина «В мире моделирования»
Тема 2.	<b>Карточка№3</b> Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования
	<i>Теория.</i> Моделирование графических объектов. <i>Практика.</i> Создание набора фигур
Тема 3.	<b>Карточка№4</b> Конструирование – разновидность моделирования
	<i>Теория.</i> Графические примитивы. <i>Практика.</i> Создание графических примитивов
Тема 4.	<b>Карточка№5</b> Компьютерное конструирование из мозаики
	<i>Теория.</i> Геометрические модели. <i>Практика.</i> Конструируем из мозаики.
Тема 5.	<b>Карточка№6</b> Моделирование мебели

	<i>Теория.</i> Анализ и синтез различных объектов мебели. <i>Практика.</i> Обстановка в моей комнате.
Тема 6.	<b>Карточка№7</b> Создание модели персонажа из компьютерной игры
	<i>Теория.</i> Выбираем персонаж. <i>Практика.</i> Анализ и синтез персонажа.
Тема 7.	<b>Карточка№8</b> Создание модели автомобиля
	<i>Теория.</i> Выбираем авто <i>Практика.</i> Моделирование авто по фотографии
Раздел3.	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>
Тема 1.	<b>Карточка№9</b> Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта
	<i>Теория.</i> Цели и задачи создания (доклад, учебное пособие, рекламный ролик). Пример мультимедийной презентации <i>Практика.</i> Работа с папками и программами
Тема 2.	<b>Карточка№10</b> Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы
	<i>Теория.</i> Создание пустой презентации. Создание презентации на основе шаблона оформления. <i>Практика.</i> Создание простой презентации на основе шаблона.
Тема 3.	<b>Карточка№11</b> Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.
	<i>Теория.</i> Добавление элементов мультимедиа в презентацию. Вставка звука и фильмов. Воспроизведение звука и фильмов в процессе показа слайдов. Настройка времени показа слайдов. Понятие анимации. Выбор анимационного эффекта. Последовательность анимации объектов. Настройка временного интервала. <i>Практика.</i> Настройка анимации
Тема 4.	<b>Карточка№12</b> Текстовые надписи.
	<i>Теория.</i> Настройка текстовых надписей: шрифты, выравнивание и ориентация текста. Надпись как автофигура. <i>Практика.</i> Создание простых слайдов.
Тема 5.	<b>Карточка№13</b> Графические объекты.
	<i>Теория.</i> Размещение графических объектов на слайде: автофигуры и растровые изображения. <i>Практика.</i> Вставка, редактирование и форматирование изображений.
Тема 6.	<b>Карточка№14</b> Создание гиперссылок
	<i>Теория.</i> Использование гиперссылок. Создание произвольной демонстрации. <i>Практика.</i> Создание презентации с гиперссылками по выбранной тематике.
Тема 7.	<b>Карточка№15</b> Создание модели в среде мультимедиа
	<b>Оценочный материал к промежуточной аттестации (первое полугодие)</b>

	<b>Карточка №17</b> <i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме. <i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.
	<b>Оценочный материал к аттестации</b> по итогам освоения программы 1 года обучения ( <b>второе полугодие</b> ) <b>Карточка №18</b> <i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме. <i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.

## 2 год обучения

№ темы	Перечень материалов
Раздел1.	<b>Введение. Повторение.</b>
	<b>Карточка№1</b> <i>Теория.</i> Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики. <i>Практика.</i> Освоение правил поведения в кабинете информатики. Тест «Техника безопасности»
Раздел2.	<b>Моделирование в электронных таблицах Excel</b>
Тема 1.	<b>Карточка№2</b> Знакомство с MsExcel. Назначение ЭТ. Диапазон ячеек
	<i>Теория.</i> Назначение и основные возможности программы MicrosoftExcel. Интерфейс программы. Понятие электронной таблицы, ячейки, строки, столбца, система адресации. Движение по табличному полю. Ввод данных. Типы данных. Редактирование содержимого ячейки. <i>Практика.</i> Вставка элементов таблицы. Удаление элементов таблицы. Удаление содержимого элементов таблицы. Копирование и перемещение данных.
Тема 2.	<b>Карточка№3</b> Создание графической модели
	<i>Теория.</i> Изменение цвета, фона или узор в ячейках <i>Практика.</i> Создание графической модели
Тема 3.	<b>Карточка№4</b> Составление простых формул
	<i>Теория.</i> Работа с формулами. Основные сведения. Ввод формул. Система адресации. Составные формулы. Редактирование формул. Мастер функций. <i>Практика.</i> Расчеты в электронных таблицах.
Тема 4.	<b>Карточка№5</b> Построение таблиц
	<i>Теория.</i> Работа со списками. Сортировка. Поиск информации. <i>Практика.</i> Построение таблиц.
Тема 5.	<b>Карточка№6</b> Создание таблицы успеваемости
	<i>Теория.</i> Форматирование таблиц. Перенос формата. Выравнивание содержимого ячеек. Изменение размеров строк и столбцов. Оформление таблиц. Группирование элементов таблицы. <i>Практика.</i> Создание таблицы успеваемости.
Тема 6.	<b>Карточка№7</b> Численное моделирование в электронных таблицах. Построение диаграмм.
	<i>Теория.</i> Мастер диаграмм. Типы диаграмм. Форматирование элементов диаграмм. Дополнительные объекты. Актуализация диаграмм. <i>Практика.</i> Построение диаграмм.
Тема 7.	<b>Карточка№8</b>

	Построение и исследование математической модели. График функции
	<i>Теория.</i> Построение графиков функций. Построение нескольких графиков в одной системе координат. <i>Практика.</i> Построение графиков.
Тема 8.	<b>Карточка №9</b> Проект «Настенный календарь»
	<i>Теория.</i> Моделирование объектов и процессов в электронных таблицах Классификация моделей. <i>Практика.</i> Проект «Настенный календарь».
Тема 9.	<b>Карточка №10</b> Работа над учебным проектом
	<i>Теория.</i> Постановка задачи, разработка модели, компьютерный эксперимент, анализ результатов моделирования. <i>Практика.</i> Работа над учебным проектом.
Раздел 3.	<b>Моделирование видео в программе WindowsMovieMaker</b>
Тема 1.	<b>Карточка №11</b> Знакомство с программой
	<i>Теория.</i> Представления об основных возможностях программы MovieMaker по созданию видеофрагмента процесс создания видеофильма. <i>Практика.</i> Запуск программы. Использование элементов окна программы.
Тема 2.	<b>Карточка №12</b> Работа со звуком, анимация
	<i>Теория.</i> Основные понятия наложения звука. <i>Практика.</i> Работа со звуком, применение анимации, использование в фильме статичных картинок, добавление комментариев и музыки в фильм; работа с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.
Тема 3.	<b>Карточка №13</b> Захват видеофрагментов с камеры. Монтаж видеофрагментов
	<i>Теория.</i> Захват видеофрагментов с камеры. Скачивание видео файлов с сайтов и внешних носителей. <i>Практика.</i> Монтаж видеофрагментов встык, вывод фильма.
Тема 4.	<b>Карточка №14</b> Добавление эффектов
	<i>Теория.</i> Встроенные эффекты для улучшения качества видео. <i>Практика.</i> Добавление эффектов.
Тема 5.	<b>Карточка №15</b> Обработка видеофайла
	<i>Теория.</i> Основные инструменты программы, использование плавных переходов между кадрами. <i>Практика.</i> Обработка видеофайла.
Тема 6.	<b>Карточка №16</b> Создание видеофильма
	<i>Теория.</i> Процесс создания видеофильма. <i>Практика.</i> Создание, демонстрация видеофильма.
	<b>Оценочный материал к промежуточной аттестации (первое полугодие)</b>
	<b>Карточка №17</b> <i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме. <i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.
	<b>Оценочный материал к аттестации по итогам освоения программы 1 года обучения (второе полугодие)</b> <b>Карточка №18</b>

	<p><i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме.</p> <p><i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.</p>
<b>3 год обучения</b>	
<b>№ темы</b>	<b>Перечень материалов</b>
<b>Раздел1.</b>	<b>Повторение</b>
	<p><b>Карточка№1</b></p> <p><i>Теория.</i> Вводное занятие. Инструктаж Правила техники безопасности в кабинете информатики.</p> <p><i>Практика.</i> Освоение правил поведения в кабинете информатики Тест «Техника безопасности»</p>
<b>Раздел2.</b>	<b>Моделирование в среде Scratch</b>
<b>Тема 1.</b>	<p><b>Карточка№2</b></p> <p>Введение в среду Scratch Интерфейс среды Scratch</p>
	<p><i>Теория.</i> Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.</p> <p><i>Практика.</i> «Анимация кота»</p>
<b>Тема 2.</b>	<p><b>Карточка№3</b></p> <p>Система координат. Движение по координатам</p>
	<p><i>Теория.</i> Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.</p> <p><i>Практика.</i> Команда Плыть в точку с заданными координатами.</p>
<b>Тема 3.</b>	<p><b>Карточка№4</b></p> <p>Система координат. Новые объекты.</p>
	<p><i>Теория.</i> Определение координат спрайта.</p> <p><i>Практика.</i> Команда Идти в точку с заданными координатами.</p>
<b>Тема 4.</b>	<p><b>Карточка№5</b></p> <p>Последовательное выполнение скриптов. Изменение размеров объектов.</p>
	<p><i>Теория.</i> Изменение размеров объектов.</p> <p><i>Практика.</i> «Движение букв»</p>
<b>Тема 5.</b>	<p><b>Карточка№6</b></p> <p>Команды поворота</p>
	<p><i>Теория.</i> Управление курсом движения. Команда Повернуть в направлении.</p> <p><i>Практика.</i> Вращение спрайта.</p>
<b>Раздел3.</b>	<b>Графические и звуковые редакторы Scratch</b>
<b>Тема 1.</b>	<p><b>Карточка№7</b></p> <p>Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен</p>
	<p><i>Теория.</i> Графический редактор Скретч. Понятие о событиях, их активизации и обработке.</p> <p><i>Практика.</i> Создание спрайтов.</p>
<b>Тема 2.</b>	<p><b>Карточка№8</b></p> <p>Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.</p>
	<p><i>Теория.</i> Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.</p> <p><i>Практика.</i> "Рисующий" скрипт.</p>
<b>Тема 3.</b>	<p><b>Карточка№9</b></p> <p>Создание новых объектов и костюмов.</p>
	<p><i>Теория.</i> Команды рисования. Создание проектов с построением изображений на сцене путем перемещения спрайтов</p> <p><i>Практика.</i> Создание новых объектов и костюмов.</p>
<b>Тема 4.</b>	<p><b>Карточка№10</b></p> <p>Знакомство с музыкальными возможностями. Вставка звука в проект</p>

	<i>Теория.</i> Анимация с использованием команд движения и звука. Работа с несколькими объектами. <i>Практика.</i> Роль звукорежиссёра.
Тема 5.	<b>Карточка №11</b> Импорт и экспорт объектов.
	<i>Теория.</i> Экспорт и импорт объектов из Scratch <i>Практика.</i> Рисование узоров и орнаментов.
Тема 6.	<b>Карточка №12</b> Сценарий смены сцен.
	<i>Теория.</i> Организация смены фонов сцены. Создание сценария путешествия, в котором герой, управляемый пользователем, может переходить от сцены с одним фоном к сцене с другим фоном. <i>Практика.</i> Сценарий смены сцен.
Тема 7.	<b>Карточка №13</b> Анимирование сцены
	<i>Теория.</i> Основные приемы работы с объектами в окне среды Scratch. <i>Практика.</i> Проект «Кошки-мышки»
Раздел 4.	<b>Циклы и условный оператор</b>
Тема 1.	<b>Карточка №14</b> Переменные и условный оператор.
	<i>Теория.</i> Переменные и условный оператор. <i>Практика.</i> Создание мультипликационного сюжета.
Тема 2.	<b>Карточка №15</b> Циклы.
	<i>Теория.</i> Виды циклов. <i>Практика.</i> Использование циклов.
Тема 3.	<b>Карточка №16</b> Итоговый проект
	<i>Теория.</i> Работа в группах <i>Практика.</i> Создание игр с использованием полученных навыков.
	<b>Оценочный материал к промежуточной аттестации (первое полугодие)</b>
	<b>Карточка №17</b> <i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме. <i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.
	<b>Оценочный материал к аттестации по итогам освоения программы 1 года обучения (второе полугодие)</b> <b>Карточка №18</b> <i>Теория.</i> Проверка знаний в тестовой форме. <i>Практика.</i> Награждение учащихся грамотами за успехи в обучении.

Удовлетворённость качеством программы можно проследить в результатах мониторингов «Удовлетворённость учащихся качеством предоставляемых услуг», «Удовлетворенность родителей качеством предоставляемых услуг», в отзывах родителей и детей на сайте учреждения.

### III. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Общеразвивающая программа «Инфомир» предлагает идею свободного выбора в развитии творческой мысли детей, помогает преодолеть неравномерность развития отдельных качеств личности, создает условия для расцвета природных дарований. В ее основу положены принципы:

- 1) *доступности* – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, уровень их подготовленности, степень сформированности коллектива;
- 2) *наглядности* – на занятиях используется много демонстрационного материала;
- 3) *сознательности и активности* – для активизации деятельности детей необходимо пробудить в них интерес к обучению, определить мотивы для получения знаний.

Преподавание ведется по *пяти основным разделам*: изучение графического редактора, видеоредактора, создание мультимедийных презентаций, работа в электронных таблицах, изучение алгоритмов на примере Скретч.

Программный материал разрабатывается с учетом уже имеющихся знаний, группы детей набираются без предъявления требований к базовым знаниям, занятия доступны для всех любознательных и трудолюбивых ребят. Раскрытие содержания каждой темы в соответствии с возрастом учащихся оказывает решающее влияние на мотивационную сферу восприятия детьми, способствует формированию серьезного и заинтересованного отношения к их изучению. Большое внимание уделяется играм, викторинам, конкурсам и изготовлению наглядных пособий. В играх дети не заучивают ответы на вопросы, а учатся понимать основные принципы работы за ПК. Занятия проводятся с использованием наглядных пособий, которые отображают применение полученных знаний на практике, раскрывают особенности работы различных программ.

Для реализации программы подобрано методическое обеспечение: учебные пособия, дидактические материалы, методические материалы.

**Учебные пособия** - материалы, обеспечивающие реализацию содержания дополнительной образовательной программы. Они есть по отдельным разделам и темам дополнительной образовательной программы. Учебными пособиями являются:

- 1) справочная литература (энциклопедии, словари, справочники, таблицы, базы данных, ссылки, сайты и др.);
- 2) научно-популярная литература (научно-популярные издания, специальная методическая литература по направлению объединения); периодические издания;
- 3) видеоматериалы (видео лекции, видео записи занятий, мероприятий и др.);
- 4) электронные средства образовательного назначения (виртуальные лекции по темам образовательной программы, демонстрационные модели, слайдовые презентации, индивидуальные задания и др.);

**Дидактические материалы** соответствуют содержанию дополнительной образовательной программы, целям обучения, уровню подготовленности учащихся, их возрастным и индивидуальным особенностям, санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Дидактический материал представлен в следующем виде: раздаточный материал для учащихся (бланки тестов и анкет, бланки диагностических и творческих заданий, карточки с заданиями, готовые шаблоны и трафареты, фотографии, инструкционные карты, технологические карты), наглядные пособия (стенды, таблицы, графики, объемные модели, схемы, рисунки, иллюстрации, слайды, фотоматериалы и др.)

**Методические материалы** содержат:

- 1) методики проведения занятия по конкретной теме;
- 2) методические разработки занятий к программе;
- 3) методические инструкции;
- 4) разработки открытых занятий, мастер-классов;
- 5) сценарии воспитательных мероприятий, конкурсов, праздников, игровых программ и т.д.;
- 6) комплект заданий для самостоятельной работы учащихся, образцы творческих работ учащихся;
- 7) оценочные материалы для отслеживания результатов освоения каждого раздела (диагностика результативности сформированных предметных компетенций по программе); оценочные материалы для проведения аттестации учащихся, которые включают: перечень вопросов, выносимых на итоговое занятие и ответы (карточки, раздаточный материал,

вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);

8) виды практических, других работ, выполняемых учащимися по итогам освоения раздела, программы и критерии оценки выполнения данных работ; методические рекомендации, раскрывающие одну или несколько частных методик, задача которых – рекомендовать наиболее эффективные рациональные варианты действий при решении конкретных педагогических задач;

9) систематизированные рекомендации в адрес учащихся: памятки, тематические папки, инструкции, инструкции по технике безопасности;

10) тексты выступлений педагога и т.д.;

11) методика формирования детского коллектива; методика выявления неформального лидера в детском коллективе; наличие специальной методической литературы по педагогике; методика организации воспитательной работы.

Для реализации познавательной и творческой активности учащихся в учебном процессе используются *современные образовательно-воспитательные технологии*, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и добиваться высоких результатов обученности: *личностно-ориентированные технологии*, *технология создания ситуации успеха* (поощрение даже небольшого успеха ребенка (хотя бы добрым словом), его личные достижения при выполнении какого-либо задания, упражнения, работы), *игровые технологии*, *технология проектирования* (педагог выступает только с позиции соучастия, сотрудничества, совместной деятельности), *технологии здоровьесберегающие*, *технология «портфолио» учащихся*, *технология коллективной творческой деятельности*.

Для обеспечения формирования знаний, умений и навыков, необходимых для решения учебно-воспитательных задач используются:

1) *методы обучения*, в основе которых лежит *способ организации занятия*: словесные (устное изложение, беседа, объяснение и др.), наглядные (показ иллюстраций, приёмов исполнения, наблюдение, работа по образцу и др.), практические.

2) *методы*, в основе которых лежит *уровень деятельности детей*: объяснительно иллюстративные, репродуктивные (копирование, выполнение отдельных элементов по образцу); частично-поисковые (разработка сюжета по заданной теме); исследовательские (подготовка, разработка и выполнение сюжета работы).

Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Для полноценного освоения каждой учебной темы наиболее оптимальным является сочетание разных форм занятий, каждая из которых принесет новые элементы в теоретическую и практическую подготовку детей. Все это дает возможность педагогу сделать образовательный процесс более мобильным и содержательным, актуальным и разнообразным, способствует раскрытию творческого потенциала учащихся, создает условия для самостоятельного освоения социума и получения знаний.

В работе объединения используются три уровня занятий: массовые, групповые формы, индивидуальная личностно-ориентированная работа (индивидуальное консультирование учащихся по вопросам организации учебно-познавательной деятельности; разработка индивидуальных творческих работ и др.). В организации образовательного процесса предусматриваются различные формы проведения занятий, которые помогают сделать учебно-воспитательную деятельность более интенсивной, дифференцированной и гибкой. Успешно реализуются такие формы занятий, как объяснение, беседа, рассказ; игры, викторины, конкурсы; театрализованные праздники и представления; концертные выступления.

В работе объединения используются разнообразные **типы занятий**: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные и др. Методика проведения



занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, изделий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Для реализации настоящей программы используются основные **методы** работы - развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые.

Используются разнообразные **формы проведения занятий**: рассказ, беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ЭВМ, анализ ошибок и поиск путей их устранения, лабораторная работа, практикум, самостоятельная работа, решение задач, экскурсия, творческие письменные работы, конференции, познавательные, дидактические, ролевые и деловые игры, методы устного контроля, диктант, машинный диктант, творческий зачет, письменная проверочная работа, анализ ошибок и поиск путей их устранения, соревнования, конкурсы, викторины.

Кроме образовательного аспекта программа несет в себе воспитательную функцию, основу которой составляют следующие методы воспитания учащихся:

- 1) *общие методы воспитания* (рассказ на этическую тему);
- 2) *методы организации деятельности и формирования опыта поведения* (поручение, игра, упражнение, коллективная творческая деятельность, обычаи коллектива, соблюдение норм, традиций; создание воспитывающих ситуаций);
- 3) *методы стимулирования*: поощрение, предоставление прав, одобрение, награждение, соревнование.

**Воспитание учащихся** при освоении ими данной программы осуществляется на основе:

- 1) календарного плана воспитательной работы объединения;
- 2) рабочей программы воспитания объединения.

Они уточняются ежегодно, являются приложением 3, приложением 4 к программе.

## **V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**для педагога:**

- 1) Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2020. – № 2. – С. 52-60.
- 2) Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
- 3) Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2018. – 98 с.
- 4) Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019
- 5) Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019
- 6) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022 г.
- 7) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021 г.
- 8) Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017
- 9) Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2020г, 256 с.

- 10) Информатика: Учебник для 6 класса/Л.Л. Босова. - 7-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020 г.
- 11) Информатика в школе №4 2019 г. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint. Л.Л. Босова.
- 12) Информатика. 5-11 класс. Материалы к урокам. А. А. Пышная.
- 13) Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2021. – 94, [2] с.: ил.
- 14) Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2019. — 192 с.

**для детей и родителей:**

- 1) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 г.
- 2) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 г.
- 3) Использование возможностей графического редактора в курсе «Информатика и ИКТ» в начальной школе. Г.А. Кобелева, Н.Ю. Блохина. М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2020г.
- 4) Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2018г, 256 с.
- 5) Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2020. – 128 с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»)

## VI. ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

(для реализации программы)

**Для педагога:**

	раздел	адрес
1.	«Информатика. Методическая копилка учителя информатики»	<a href="http://metod-kopilka.ru">metod-kopilka.ru</a>
2.	Разработки занятий кружка информатики	<a href="http://www.proshkolu.ru/user/bkmyrj/file/3376120/">http://www.proshkolu.ru/user/bkmyrj/file/3376120/</a>
3.	Выполнение творческих заданий.	<a href="http://ok-e.ru/books/15253-visual-basic-tvorcheskoe-proektirovanie-v-shkole-i-doma-chasti-1-3.html">http://ok-e.ru/books/15253-visual-basic-tvorcheskoe-proektirovanie-v-shkole-i-doma-chasti-1-3.html</a>
4.	Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
5.	Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.	<a href="http://metodist.lbz.ru">http://metodist.lbz.ru</a>

**Для родителей и учащихся:**

1.	Устройство компьютера	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3882">https://infourok.ru/videouroki/3882</a>
2.	Программы и файлы	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3890">https://infourok.ru/videouroki/3890</a>
3.	Табличные информационные модели	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3899">https://infourok.ru/videouroki/3899</a>
4.	Знаковые информационные модели	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3898">https://infourok.ru/videouroki/3898</a>
5.	Инструменты графического редактора	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3884">https://infourok.ru/videouroki/3884</a>
6.	Технология мультимедиа	<a href="https://infourok.ru/videouroki/3941">https://infourok.ru/videouroki/3941</a>

--	--	--

## Приложение 1

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 24»**  
 ПРЕДГОРНОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий Центра «Точка роста»

\_\_\_\_\_ Е. А. Занозина

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

(к дополнительной инклюзивной общеобразовательной общеразвивающей программе  
технической направленности «ИНФОМИР»)

**Педагог: Никитина Н. Ю.**

**1 год обучения**

**Планируемые результаты**

*учащиеся должны знать:*

- 1) правила работы с персональным компьютером;
- 2) правила поведения в компьютерном классе;

- 3) инструменты рисования;
- 4) интерфейс программы создания презентаций;
- 5) основные форматы файлов данных программ;
- 6) методы создания презентаций, способы создания спецэффектов;
- 7) основные способы создания презентаций;
- 8) особенности графики в данных приложениях, текста в презентации.

*учащиеся должны уметь:*

- 1) представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- 2) работать с файлами (сохранять, копировать, осуществлять поиск);
- 3) подготавливать макет издания (текст с включением иллюстраций);
- 4) выполнять основные операции при использовании текстового и графического редактора;
- 5) применять графический редактор для создания и редактирования изображений;
- 6) создавать презентации, используя шаблоны программы, самостоятельно размещать
- 7) различные графические объекты, таблицы, настраивать мультимедийные эффекты и способы показа презентаций;
- 8) сохранять презентации на внешних носителях; редактировать созданные презентации, копировать, удалять, создавать, перемещать слайды в презентации;

*Возможные формы выявления, фиксации и предъявления результатов:*

Спектр способов и форм <i>Выявления</i> результатов	Спектр способов и форм <i>фиксации</i> результатов	Спектр способов и форм <i>предъявления</i> результатов
беседа, опрос, наблюдение, выставки, открытые и итоговые занятия, диагностика, анализ выполнения программ, анкетирование, анализ результатов участия детей в мероприятиях, анализ приобретенных навыков общения	грамоты, дипломы, готовые работы, журнал, анкеты, фото, отзывы(детей и родителей), отчеты, методические разработки, портфолио	выставки, конкурсы, готовые рисунки, отчеты, итоговые занятия, открытые занятия, тесты, аналитические справки, портфолио

Результаты контроля могут быть основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

**Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы:** выставка, итоговая выставка лучших работ учащихся, коллективная рефлексия, коллективный анализ работ, конкурс, отзыв, открытое занятие для родителей, персональные выставки учащихся, презентация работ, самоанализ, самостоятельная работа.

После изучения каждого раздела и в конце первого полугодия проводится промежуточная аттестация учащихся, а в конце учебного года – аттестация по итогам освоения программы по годам обучения с использованием *критериев оценки знаний, умений, навыков.*

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН на 2024-2025 учебный год

**Группа ИМ-1 (понедельник 13:10-13:50 ч., каб. №2)**

Дата	Занятие	тема	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Форма
02.09.2024	<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ поведение в компьютерном классе</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	беседа, тест
	<b>II.</b>	<b>Моделировании в среде графического редактора Paint</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	
09.09.2024 16.09.2024	1.	Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint	2	0,5	1,5	беседа, практикум, обсуждение
23.09.2024 30.09.2024	2.	Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования	2	0,5	1,5	диспут, практикум, викторина
07.10.2024 14.10.2024	3.	Конструирование – разновидность моделирования	2	0,5	1,5	лекция, практикум, презентация
21.10.2024 28.10.2024	4.	Компьютерное конструирование из мозаики	2	0,5	1,5	беседа, практикум, квест
11.11.2024 18.11.2024	5.	Моделирование мебели	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, презентация
25.11.2024 02.12.2024	6.	Создание модели персонажа из компьютерной игры	2	0,5	1,5	игра, практикум, тест
09.12.2024 16.12.2024	7.	Создание модели автомобиля	2	0,5	1,5	беседа, практикум, презентация
	<b>III.</b>	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>	<b>15</b>	<b>3,75</b>	<b>11,25</b>	
23.12.2024 30.12.2024	1.	Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта	2	0,5	1,5	беседа, практикум, обсуждение

13.01.2025 20.01.2025	2.	Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы	2	0,5	1,5	беседа, практикум, викторина
27.01.2025 03.02.2025	3.	Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, квест
10.02.2025	4.	Текстовые надписи	1	0,25	0,75	беседа, практикум, презентация
17.02.2025 24.02.2025	5.	Графические объекты	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, обсуждение
03.03.2025 10.03.2025	6.	Создание гиперссылок	2	0,5	1,5	лекция, практикум, тест
17.03.2025 24.03.2025	7.	Создание модели в среде мультимедиа	2	0,5	1,5	игра, практикум, презентация
31.03.2025 07.04.2025	8.	Демонстрация и защита модели	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, квест
14.04.2025 21.04.2025	<b>IV.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	тест, практикум, презентация
28.04.2025 05.05.2025	<b>V.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	беседа, практикум, обсуждение
12.05.2025 19.05.2025	<b>VI.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	экскурсия, практикум, квест
	<b>VII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	

Группа ИМ-2 (среда 13:10-13:50 ч., каб. №2)

Дата	Занятие	тема	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы
04.09.2024	<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ поведение в компьютерном классе</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	беседа, тест
	<b>II.</b>	<b>Моделировании в среде графического редактора Paint</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	
11.09.2024 18.09.2024	1.	Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint	2	0.5	1.5	беседа, практикум, обсуждение
25.09.2024 02.10.2024	2.	Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования	2	0.5	1.5	диспут, практикум, викторина
09.10.2024 16.10.2024	3.	Конструирование – разновидность моделирования	2	0,5	1,5	лекция, практикум, презентация
23.10.2024 30.10.2024	4.	Компьютерное конструирование из мозаики	2	0,5	1,5	беседа, практикум, квест
13.11.2024 20.11.2024	5.	Моделирование мебели	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, презентация
27.11.2024 04.12.2024	6.	Создание модели персонажа из компьютерной игры	2	0,5	1,5	игра, практикум, тест
11.12.2024 18.12.2024	7.	Создание модели автомобиля	2	0,5	1,5	беседа, практикум, презентация
	<b>III.</b>	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>	<b>15</b>	<b>3,75</b>	<b>11,25</b>	
25.12.2024 15.01.2025	1.	Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта	2	0,5	1,5	беседа, практикум, обсуждение



22.01.2025 29.01.2025	2.	Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы	2	0,5	1,5	беседа, практикум, викторина
05.02.2025 12.02.2025	3.	Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, квест
17.02.2025	4.	Текстовые надписи	1	0,25	0,75	беседа, практикум, презентация
26.02.2025 05.03.2025	5.	Графические объекты	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, обсуждение
12.03.2025 19.03.2025	6.	Создание гиперссылок	2	0,5	1,5	лекция, практикум, тест
26.03.2025 02.04.2025	7.	Создание модели в среде мультимедиа	2	0,5	1,5	игра, практикум, презентация
09.04.2025 16.04.2025	8.	Демонстрация и защита модели	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, квест
23.04.2025 30.04.2025	<b>IV.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	тест, практикум, презентация
07.05.2025 14.05.2025	<b>V.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	беседа, практикум, обсуждение
21.05.2025 28.05.2025	<b>VI.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	экскурсия, практикум, квест
	<b>VII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	

Группа ИМ-3 (четверг 13:10-13:50 ч., каб. №2)

Дата	Занятие	тема	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы
05.09.2024	<b>I.</b>	<b>Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ поведение в компьютерном классе</b>	<b>1</b>	<b>0,25</b>	<b>0,75</b>	беседа, тест
	<b>II.</b>	<b>Моделировании в среде графического редактора Paint</b>	<b>14</b>	<b>3,5</b>	<b>10,5</b>	
12.09.2024 19.09.2024	1.	Понятие модели и моделирования. Этапы моделирования. Представление о моделировании в среде графического редактора Paint	2	0,5	1,5	беседа, практикум, обсуждение
26.09.2024 03.10.2024	2.	Моделирование графических объектов. Создание набора, необходимого для моделирования	2	0,5	1,5	диспут, практикум, викторина
10.10.2024 17.10.2024	3.	Конструирование – разновидность моделирования	2	0,5	1,5	лекция, практикум, презентация
24.10.2024 31.10.2024	4.	Компьютерное конструирование из мозаики	2	0,5	1,5	беседа, практикум, квест
14.11.2024 21.11.2024	5.	Моделирование мебели	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, презентация
28.11.2024 05.12.2024	6.	Создание модели персонажа из компьютерной игры	2	0,5	1,5	игра, практикум, тест
12.12.2024 19.12.2024	7.	Создание модели автомобиля	2	0,5	1,5	беседа, практикум, презентация
	<b>III.</b>	<b>Моделируем в среде мультимедиа в PowerPoint</b>	<b>15</b>	<b>3,75</b>	<b>11,25</b>	
26.12.2024 16.01.2025	1.	Понятие мультимедиа. Интерфейс программы. Этапы разработки мультимедийного проекта	2	0,5	1,5	беседа, практикум, обсуждение

23.01.2025 30.01.2025	2.	Разработка и реализация сценария мультимедийного проекта. Применение дизайна, темы	2	0,5	1,5	беседа, практикум, викторина
06.02.2025 13.02.2025	3.	Анимация текста и объектов. Использование музыки, звуков и видеоклипов.	2	0,5	1,5	дискуссия, практикум, квест
18.02.2025	4.	Текстовые надписи	1	0,25	0,75	беседа, практикум, презентация
27.02.2025 06.03.2025	5.	Графические объекты	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, обсуждение
13.03.2025 20.03.2025	6.	Создание гиперссылок	2	0,5	1,5	лекция, практикум, тест
27.03.2025 03.04.2025	7.	Создание модели в среде мультимедиа	2	0,5	1,5	игра, практикум, презентация
10.04.2025 17.04.2025	8.	Демонстрация и защита модели	2	0,5	1,5	соревнование, практикум, квест
24.04.2025 01.05.2025	<b>IV.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	тест, практикум, презентация
08.05.2025 15.05.2025	<b>V.</b>	<b>Мероприятия воспитывающего и познавательного характера</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	беседа, практикум, обсуждение
22.05.2025 29.05.2025	<b>VI.</b>	<b>Экскурсии</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	экскурсия, практикум, квест
	<b>VII.</b>	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	






**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНКЛЮЗИВНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ  
ПРОГРАММЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Инфомир»  
1-й год обучения  
ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ  
К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ (первое полугодие)**

**Карточка № 1**






*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест по теме «Графический редактор PAINT»






1. Укажите инструмент для рисования прямой линии

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 

2. Укажите инструмент для рисования скругленного прямоугольника

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 

3. Установите соответствие

- |  |                |
|--|----------------|
| A)  | 1) текст       |
| B)  | 2) распылитель |
| C)  | 3) масштаб     |
| D)  | 4) кисть       |
| E)  | 5) ластик      |

4. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



5. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



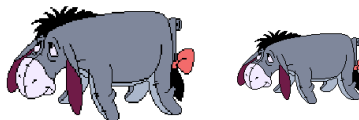
6. Каким инструментом нарисован данный рисунок

- A) линия
- B) прямоугольник
- C) овал
- D) распылитель
- E) скругленный прямоугольник



7. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) растяжение
- E) обрезка



8. Укажите стандартный путь открытия графического редактора Paint

- A) Пуск – Документы – Мои документы – Paint
- B) Пуск – Настройка – Панель управления – Paint
- C) Пуск – Программы – Служебные – Paint
- D) Пуск – Программы – Стандартные – Paint
- E) правильного ответа нет

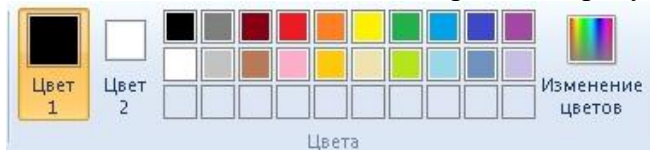
9. Каких возможностей не предоставляет графический редактор Paint

- A) отмена предыдущего действия
- B) заливка замкнутой области
- C) изменение размеров рисунка
- D) автоматическое улучшение контрастности на рисунке
- E) изменение палитры

10. Какую клавишу необходимо использовать для рисования правильных фигур

- A) Delete
- B) Back Space
- C) Shift
- D) CapsLock
- E) Ctrl

11. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



- A) панель быстрого доступа
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка
- D) строка состояния
- E) палитра

12. Какой значок имеет графический редактор Paint

- A)
- B)
- C)
- D)
- E)

## ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ К ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ (второе полугодие)

### Карточка № 2

*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест «Мультимедийные интерактивные презентации»

1. Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты

- А) презентация Б) макет В) дизайн слайдов
2. В процессе демонстрации презентации пользователь может ли изменять порядок показа слайдов?
- А) да Б) нет В) затрудняюсь ответить
3. Какие приложения используются для разработки презентации?
- А)  
Б)  
В) ответы А и Б  
Г)  
Д) ответы А и Г  
Е) ответы Б и В  
Ж) нет правильного ответа
4. С чего начинают создание презентации?
- А) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов и их содержание  
Б) с разработки проекта, в котором определяют примерное количество слайдов  
В) с разработки проекта, в котором определяют содержание слайдов
5. Что предлагает каждый шаблон оформления?
- А) свой вариант фона слайдов, а также тип и цвет используемых шрифтов  
Б) свой вариант фона слайдов В) тип и цвет используемых шрифтов
6. Каждый раз при добавлении в презентацию нового слайда необходимо выбрать:
- А) дизайн слайда Б) слайд В) тип макета слайда
7. Макет слайда определяет, как будут размещаться на слайде различные объекты. Какие?
- А) заголовок  
Б) текст  
В) растровые изображения  
Г) векторные рисунки
8. Могут ли на слайде размещаться сразу несколько объектов различных типов:  
1) текст и изображения; 2) рисунок и текст 3) рисунок и изображение
- А) могут 1), 2), 3)  
Б) могут 1) и 2)  
В) могут 2) и 3)  
Г) могут 3) и 1)
9. Анимация – это:
- А) создание иллюзии движения объектов на экране монитора В) непрерывное движение  
Б) 25 кадр Г) быстрая смена кадров
10. Могут ли быть использованы в процессе смены кадров анимационные эффекты и воспроизведение звука (при демонстрации презентации)?
- А) нет Б) да

**2-й год обучения**  
**ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ**  
**К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ (первое полугодие)**

**Карточка № 1**

*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест по теме табличный процессор MSExcel

1. Укажите правильный адрес ячейки:
- А) A12C                                      Б) B1256                                      В) 123C                                      Г) B1A
2. В электронных таблицах выделена группа ячеек A1:B3. Сколько ячеек входит в этот диапазон?
- А) 6    Б) 5    В) 4    Г) 3
3. Результатом вычислений в ячейке C1 будет:

	A	B	C
1	5	=A1*2	=A1+B1

А) 5                      Б) 10                      В) 15                      Г) 20

4. В ЭТ нельзя удалить:

А) столбец      Б) строку      В) имя ячейки      Г) содержимое ячейки

5. Какие типы данных можно ввести в ячейки электронной таблицы

А) Числа и формулы.      В) Числа, текст и Г) Числа и текст

Б) Формулы и текст.      формулы.

6. Укажите неправильную формулу:

А) A2+B4                      Б) =A1/C453                      В) =C245\*M67                      Г) =O89-K89

7. При перемещении или копировании в ЭТ абсолютные ссылки:

А) не изменяются;

Б) преобразуются вне зависимости от нового положения формулы;

В) преобразуются в зависимости от нового положения формулы;

Г) преобразуются в зависимости от длины формулы.

8. Диапазон – это:

А) все ячейки одной строки;

Б) совокупность клеток, образующих в таблице область прямоугольной формы;

В) все ячейки одного столбца;

Г) множество допустимых значений.

9. Электронная таблица – это:

А) прикладная программа для обработки кодовых таблиц;

Б) устройство персонального компьютера, управляющее его ресурсами;

В) прикладная программа, предназначенная для обработки структурированных в виде таблицы данных;

Г) системная программа, управляющая ресурсами персонального компьютера при обработке таблиц.

10. Какая формула будет получена при копировании в ячейку D3, формулы из ячейки D2:

А) =A2\*\$C\$2;

Б) =\$A\$2\*C2;

В) =A3\*\$C\$2;

Г) = A2\*C3.

	A	B	C	D	E
1	23	4	34	272	
2	8	15	52	416	
3	11	7	45		

11. Дан фрагмент электронной таблицы.

Чему будут равны значения клеток В2 и В3, если в них было скопировано содержимое клетки В1?

А) 30 и 30

Б) 50 и 70

В) 30 и 50

Г) 50 и 30

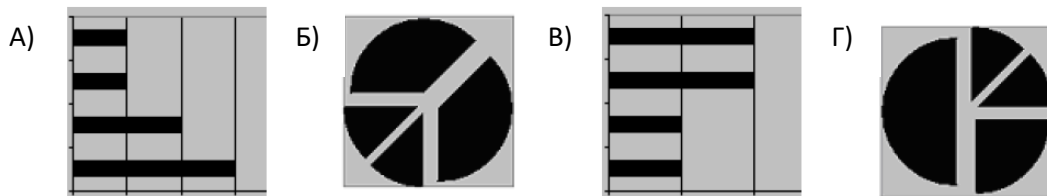
Д) будет выдано сообщение об ошибке

	A	
1	10	=A1+A2
2	20	
3	30	
4	40	
5		

12. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C	D
1		3	4	
2	=C1-B1	=B1-A2*2	=C1/2	=B1+B2

После выполнения вычислений была построена диаграмма по значениям диапазона ячеек A2:D2. Укажите получившуюся диаграмму.



13. Какой элемент является минимальным объектом электронной таблицы?

- А) лист
- Б) ячейка
- В) столбец
- Г) строка

14. Для наглядного представления числовых данных можно использовать

- А) набор чисел, выделенных в таблице.
- Б) графический объект WordArt.
- В) автофигуры.
- Г) диаграммы.
- Д) графические файлы.

16. Среди указанных адресов ячеек выберите абсолютный:

- А) B12
- Б) \$B\$12
- В) +B12
- Г) \$B12

17. Строки электронной таблицы:

- А) Именуются пользователем произвольным образом;
- Б) Обозначаются буквами русского алфавита;
- В) Обозначаются буквами латинского алфавита;
- Г) Нумеруются.

18. В ячейку D1 введено число 1,5. Как это объяснить?

- А) Такого не может быть
- Б) Это ошибка в работе программы.
- В) В ячейке установлен числовой формат, предусматривающий один знак после запятой.
- Г) В ячейке установлен числовой формат, предусматривающий только 3 символа.

19. Формула начинается с записи символа:

- А) \$
- Б) =
- В) !
- Г) @

20. Для переименования рабочего листа можно (укажите все правильные варианты):

- А) Щелкнуть на имени листа правой кнопкой мыши и из контекстного меню выбрать пункт Переименовать.
- Б) Щелкнуть на нем левой кнопкой мыши и из контекстного меню выбрать пункт Переименовать.
- В) Дважды щелкнуть на имени листа левой кнопкой мыши и ввести новое имя.
- Г) Изменить имя листа в строке формул.



## **ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ К ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ (второе полугодие)**

### **Карточка № 2**

*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест по теме «Мультимедиа»

В ответах может быть несколько вариантов

1. Назначение мультимедиа:
  - a. Воспроизведение аудио информации;
  - b. Воспроизведение видео информации;
  - c. Воспроизведение аудио и видео информации;
  - d. Обработка графики
2. Мультимедийные программы
  - a. Adobe Premier;
  - b. MS PowerPoint;
  - c. Windows Movie Maker;
  - d. MS Word
3. Программа WindowsMovieMaker не может отображать:
  - a. Графику;
  - b. Текст;
  - c. Текстовый документ;
  - d. Видео информацию;
  - e. Аудио информацию;
  - f. Нет такой информации
4. Назначение WindowsMovieMaker:
  - a. Создание видео информации;
  - b. Получение графической информации;
  - c. Создание текстового документа;
  - d. Создание и обработка мультимедийной информации
5. Программа WindowsMovieMaker позволяет вставлять в фильм эффекты переходов:
  - a. Да, только одинаковый эффект между всеми кадрами;
  - b. Нет такой возможности;
  - c. Да, и эффекты между кадрами можно менять;
  - d. Да, эффекты вставляются автоматически.
6. Программа WindowsMovieMaker позволяет вставлять эффекты:
  - a. Только на шкале «Отображение раскадровки»;
  - b. Только на шкале времени;
  - c. И на шкале «Отображение раскадровки» и на шкале времени.
7. Программа WindowsMovieMaker позволяет изменить громкость звука музыкального сопровождения:
  - a. Да, всей дорожки;
  - b. Да, можно и фрагмента музыкальной дорожки;
  - c. Нет, громкость постоянная;
  - d. Да, можно и фрагмента музыкальной дорожки, если разбить всю дорожку на отдельные части.

## **3-й год обучения ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ (Первое полугодие)**

### **Карточка № 1**

*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест по теме «Основные понятия Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).
  - А) Скрипт
  - Б) Спрайт
  - В) Сцена
  - Г) Котенок
2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
  - А) 20
  - Б) 15
  - В) 11
  - Г) 7
3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?
  - А) Скрипт
  - Б) Спрайт
  - В) Сцена
  - Г) Код
4. Сколько костюмов может иметь спрайт?
  - А) 1
  - Б) 2
  - В) Любое количество
  - Г) Можно не более 7
5. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?
  - А) Скрипт
  - Б) Спрайт
  - В) Сцена
  - Г) Котенок
6. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...
  - А) СКИ
  - Б) Алгоритм
  - В) Скрипт
  - Г) Программа

## **ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ К ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### **(второе полугодие)**

#### **Карточка № 2**

*Теория.* Проверка терминов.

*Практика.* Тест по теме «Среда программирования SCRATCH»

1. Зачем спрайту нужны костюмы?

- Для создания анимации
- Чтоб не замёрзнуть
- Для красоты

2. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

- Да, предварительно записав её через микрофон
- Да
- Нет

3. Что такое спрайт?

- Объект программы
- Напиток

4. Можно ли рисовать спрайт самим?

- Да

- Нет
- 5. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?
  - Движение
  - Фигуры
  - Сенсоры
  - Контроль
  - Внешность
  - Картинки
- 6. Что такое скрипт?
  - Отдельные действия спрайта
  - Звуки в программе
  - Программа, по которой действует герой
- 7. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?
  - Да
  - Нет

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 24»  
ПРЕДГОРНОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

---

357390, Ставропольский край, Предгорный район, станица Суворовская, улица Шоссейная, 1  
Тел/факс 8 (879 61) 2-66-557, e-mail: [soh24@yandex.ru](mailto:soh24@yandex.ru)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий Центра «Точка роста»

\_\_\_\_\_ Е. А. Занозина

**Календарный план  
воспитательной работы  
объединения (технической направленности)  
«Инфомир»  
Точка роста  
на 2024-2025 учебный год**

Воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации учащихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у учащихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

(Федеральный закон от 31.07.2020 N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания учащихся")

## **I. ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, НАПРАВЛЕННАЯ НА УЛУЧШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **1. Для улучшения образовательного процесса необходимо:**

1.	Использовать информационно – коммуникационные технологии	в течение года
2.	Дифференцировать обучение по направлениям программы деятельности учреждения: продолжать изучать национально-культурные особенности района, интересы детей;	в течение года
3.	Проведение и участие в персональных выставках, конкурсах для одаренных и способных детей	в течение года
4.	Продолжить работу по сохранению контингента	в течение года

## **II. ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО СОХРАНЕНИЮ ЗДОРОВЬЯ И ФОРМИРОВАНИЮ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ «ИНФОМИР»**

### **I. Целостность системы формирования культуры здорового и безопасного образа жизни учащихся**

1.	Реализация программы «Инфомир» МБОУ СОШ № 24	в течение года
----	--	----------------

### **II. Соответствие инфраструктуры условиям здоровьесбережения учащихся**

1.	Инструктаж учащихся по вопросам охраны жизни и соблюдения правил ТБ	постоянно
2.	Проведение занятий с целью пропаганды знаний в области обеспечения пожарной безопасности	постоянно

### **III. Рациональная организация образовательного процесса**

1.	Реализация программы «Инфомир». Проведение воспитательной работы по формированию культуры здорового и безопасного образа жизни	в течение года
2.	Проведение вводного и текущего инструктажа с учащимися по правилам техники безопасности	в течение года
3.	Учет индивидуальных особенностей развития учащихся при организации образовательного процесса	в течение года
4.	Обеспечение благоприятных психологических условий образовательной среды	в течение года

### **IV. Пропаганда здорового образа жизни**

1.	Выполнение комплекса упражнений во время регламентированных перерывов для снижения нервно-эмоционального напряжения,	в течение года
----	--	----------------

	утомления зрительного анализатора, устранения влияния гиподинамии, утомления	
2.	Проведение динамических пауз (динамических перемен), физкультминуток на занятиях, способствующих эмоциональной разгрузке и повышению двигательной активности	в течение года

#### **V. Работа по проведению антитеррористических мероприятий**

1.	КТД «телефонный терроризм»	ноябрь
2.	КТД «Первая медицинская помощь»	октябрь

#### **VI. Пропаганда знаний в области обеспечения пожарной безопасности**

1.	Участие в декаде по обеспечению пожарной безопасности. Игровая программа	апрель
2.	викторина по правилам оказания первой помощи	ноябрь

#### **VII. Экскурсионно-туристская работа**

1.	Тематические экскурсии по Кавказским Минеральным Водам: Лермонтовским местам	в течение года
----	--	----------------

#### **VIII. Организация профилактики употребления психоактивных веществ учащимися**

1.	Проведение профилактической работы, направленной на предотвращение употребления психоактивных веществ учащимися	в течение года
----	---	----------------

### **III. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА**

#### **Юбилейные даты учебного года**

2024 год – Год семьи

23 ноября – 65 – лет Предгорному округу

2025 год

май – 80 лет Великой Победе

12-13 сентября	День программиста
19 сентября	День рождения смайлика
26 ноября	Всемирный день информации
второй вторник февраля	День безопасного Интернета
28 февраля	День ИТ-специалистов
17 мая	День рождения Интернета

#### **Гражданское воспитание. Реализация программы «Истоки»**

##### **Популяризация государственных символов России.**

1.	<b>День народного единства</b>		
1)	Презентация «День народного единства»	ноябрь	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2.	<b>Всемирный день ребенка.</b>	ноябрь	
1)	День героев Отечества России. Презентация	декабрь	Никитина Н. Ю.
3.	<b>Популяризация государственных символов России</b>	в течение года	
1)	Государственные символы России и родного края. КТД		Курбатова Ю. О.
2)	Наша Родина – великая Россия! Познавательная программа		Никитина Н. Ю.

			Курбатова Ю. О.
3)	Овеянный славой флаг наш и герб. Викторина		Никитина Н. Ю.
4)	Флаг. Герб. Гимн. Интеллектуальная игра		Никитина Н. Ю.
4.	<b>80 лет Великой Победе. Посвящается:</b>	май	
1)	участие во всероссийской молодежно-патриотической акции «Георгиевская ленточка» под девизом «Мы помним, мы гордимся»		Курбатова Ю. О.
2)	Конкурс рисунков и поделок учреждения «Этот день Победы» посвященный Дню Победы	май	Никитина Н. Ю.

**Духовно-нравственное воспитание. Пропаганда возрождения народной культуры.  
Реализация программы «Истоки»**

1)	Участие в традиционных национальных праздниках, фестивалях, смотрах, конкурсах, культурных акциях, дней национальных культур на базе школ округа, сельских поселений с представителями разных культур Предгорного округа	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2)	Улицы родной станицы. Заочное путешествие	октябрь	Никитина Н. Ю.
	<b><i>Социальный проект «А я люблю места свои родные»</i></b>	апрель	Никитина Н. Ю.
1)	Обзорная экскурсия по городам – курортам		Курбатова Ю. О.
2)	Заочные путешествия по карте Предгорного округа, района КМВ		Никитина Н. Ю.
1.	<b>Социальный проект «Я горжусь»</b>		
1)	семейные игры, викторины, походы и конкурсы	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
1.	<b>Социальный проект «Широко открытые глаза» познавательные экскурсии:</b>	в течение года	Никитина Н. Ю.
1)	Час общения «Путешествие по Ставропольскому краю»	сентябрь	Никитина Н. Ю.

**Культуротворческое и эстетическое воспитание**

1 октября - Международный день музыки.

1 пятница октября - Всемирный день улыбки

27 марта - Международный день театра установлен в 1961 году IX конгрессом

Международного института театра. Традиционно он проходит под единым девизом: «Театр как средство взаимопонимания и укрепления мира между народами».

1.	Участие в концертной программе праздника Первого звонка «Здравствуй, школа!»	сентябрь	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
----	--	----------	-----------------------------------

2.	Тематические экскурсии «Краски осени»	сентябрь	Никитина Н. Ю.
3.	Праздничные Новогодние программы	декабрь	Никитина Н. Ю.
4.	Игровые программы: Рождественские посиделки, Игры на снежном просторе	январь	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
5.	«Букет для мамы» – программы к международному женскому дню	март	Никитина Н. Ю.
6.	«Мамины теплые руки» - праздничная программа, рисунки-открытки	март	Курбатова Ю. О.
7.	Праздник «Масленица»	март	Никитина Н. Ю.

### **Познавательная деятельность**

Девиз: «Как много у нас возможностей и как многое мы можем сами!»

1.	День открытых дверей в объединениях	01.-09.09	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2.	Познавательные, краткосрочные программы	в течение года	Никитина Н. Ю.
3.	210 лет со дня рождения М.Ю. Лермонтова. Конкурс рисунков и поделок учреждения «Белеет парус...»	октябрь	Никитина Н. Ю.
4.	60 лет первого выхода в космос советского лётчика - космонавта А.А. Леонова. Конкурс рисунков и поделок учреждения «В космос к звёздам»	март	Никитина Н. Ю.
5.	220 лет со дня рождения Ганса Христиана Андерсена. Конкурс рисунков и поделок учреждения «Мир сказок Андерсена»	апрель	Курбатова Ю. О.

### **Работа по проведению ранней профориентации учащихся**

1.	Использование в работе сайтов «Билет в будущее», «Центр профориентации», «Атлас новых профессий»	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2.	Предоставление каждому учащемуся право выбора и формирования своей образовательной траектории развития	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
3.	КТД, познавательные игры, конкурсы, викторины, тесты по ранней профориентации учащихся	в течение года	Никитина Н. Ю.

### **Работа по проведению антитеррористических мероприятий, противодействие распространению экстремистской и радикальной идеологии среди учащихся**

16 ноября - Международной день толерантности (в 1995 г. ЮНЕСКО принята Декларация принципов толерантности)



1.	Проведение занятий с учащимися по разъяснению положений действующего законодательства об ответственности за заведомо ложное сообщение о подготовке или об акте терроризма (телефонный терроризм)	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2.	Что такое терроризм. Круглый стол	сентябрь	Никитина Н. Ю.
3.	Как себя вести, чтобы не было беды. КТД	ноябрь	Никитина Н. Ю.
4.	Гражданская и уголовная ответственность за проявление экстремизма. Час общения	январь	Никитина Н. Ю.
5.	Самый бдительный и внимательный. Викторина	февраль	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
6.	Телефонный терроризм. Урок безопасности	март	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
7.	Формирование толерантности и культуры мира в детской среде:		
1)	День толерантности. Дружная семья. КТД	ноябрь	Никитина Н. Ю.
2)	Мы жители многонационального края! КТД	ноябрь	Никитина Н. Ю.
3)	Все мы разные, но все же, у нас много общего. Игровая программа	февраль	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.

### **Работа по формированию антикоррупционного мировоззрения**

1.	Конкурс рисунков и поделок «Коррупция - стоп!»	ноябрь	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2.	Деньги: свои и чужие. Час общения	декабрь	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.

### **Мероприятия по обеспечению информационной безопасности учащихся**

	мероприятия	сроки	ответств
1)	Медиазанятия по теме «Информационная безопасность»	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
2)	Мероприятия в рамках недели «Интернет-безопасность» для учащихся и их родителей	в течение года	Никитина Н. Ю.
3)	Путешествие в Компьютерленд. Сюжетно-ролевая игра	в течение года	Никитина Н. Ю.

			Курбатова Ю. О.
4)	Интернешка. Конкурсно-развлекательная игра	в течение года	Никитина Н. Ю.
5)	Игра-путешествие «Веселый Интернет (обзор детских сайтов)»	в течение года	Курбатова Ю. О.
6)	Театрализованное представление «Сказка о золотых правилах безопасности в Интернете»	в течение года	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
7)	Конкурсы рисунков «Компьютер – мой друг, компьютер – мой враг»	февраль	Никитина Н. Ю.
8)	Безопасный интернет. Игра	декабрь	Никитина Н. Ю.
9)	Информационный лабиринт. Познавательная игра	март	Никитина Н. Ю. Курбатова Ю. О.
10)	Сказка о золотых правилах безопасности в Интернет. Урок-игра	апрель	Никитина Н. Ю.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 24»  
ПРЕДГОРНОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

---

357390, Ставропольский край, Предгорный район, станица Суворовская, улица Шоссейная, 1  
Тел/факс 8 (879 61) 2-66-557, e-mail: [soh24@yandex.ru](mailto:soh24@yandex.ru)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий Центра «Точка роста»

\_\_\_\_\_ Е. А. Занозина

**Рабочая программа воспитания**  
**объединения технической направленности**  
**«Инфомир»**  
**Точка роста**

на 2024/2025 учебный год

Педагог дополнительного образования  
**Никитина Наталья Юрьевна**

Для учащихся будут созданы условия для формирования:

- 1) уважение к Отечеству, гордость за свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России;
- 2) устойчивость гражданских позиций, культура общения и поведения в социуме, навыки здорового образа жизни;
- 3) прочные межличностные отношения в коллективе: чувство коллективизма, взаимовыручки и товарищеской поддержки.
- 4) ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- 5) ответственное и осознанное отношение к собственным поступкам;
- 6) уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре.

### **тема**

#### **сентябрь**

3 неделя Викторина «Знаю ли я свою малую родину?».

#### **октябрь**

2 неделя Игра по станциям «Безопасная прогулка по Всемирной паутине».

#### **ноябрь**

3 неделя «Осенний бал» выставка работ.

#### **декабрь**

4 неделя «Новогодние подарки» выставка работ.

#### **январь**

3 неделя Игра «Компьютер и его влияние на здоровье»

#### **февраль**

2 неделя Викторина «Герои Отечества. Защита Кавказа в годы Великой Отечественной войны»

#### **март**

3 неделя Урок безопасности «Телефонный терроризм»

#### **апрель**

3 неделя «Космос – это мы» выставка работ

#### **май**

1 неделя Исторический квиз «День Победы»