

Отдел образования и защиты прав несовершеннолетних  
администрации Знаменского района

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Знаменская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена и рекомендована к утверждению на заседании ПМО педагогов дополнительного образования От «30» августа 2023г Протокол №1	Утверждаю: Директор МБОУ «Знаменская СОШ» <i>Злобина И.В.</i> Приказ от «01» сентября 2023г № 486
---	---

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической  
направленности  
«Юзеры»**

Уровень освоения - стартовый  
возраст обучающихся: 9-14 лет  
Срок реализации- 2 года

Автор составитель: Минаева А.Ю.  
Работает по программе: Минаева Александра Юрьевна  
педагог дополнительного образования

р.п.Знаменка -2023г

Содержание:

Информационная карта программы – 3

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы – 4

1.1. пояснительная записка – 4

1.2. цели и задачи программы – 5

1.3. содержание программы – 7

1.4. планируемые результаты – 24

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программы – 26

2.1. календарный учебный график – 26

2.2. условия реализации программы – 26

2.3. формы аттестации – 27

2.4. оценочные материалы – 28

2.5. методическое обеспечение программы – 30

Список литературы – 34

Приложение 1. Календарно-тематический график модуль 1 – 36

Приложение 2. Календарно-тематический график модуль 2– 45

Приложение 3. Мониторинг качества знаний – 57

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

<b>1. Учреждение</b>	Первомайский филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Знаменская средняя общеобразовательная школа»
<b>2. Полное название программы</b>	Юзеры
<b>3. Сведения об авторах:</b>	
<b>3.1. Ф.И.О., должность</b>	Ерёмченко Мария Валерьевна, педагог доп.образования
<b>4. Сведения о программе:</b>	
<b>4.1. Нормативная база:</b>	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</p> <p>Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».</p> <p>Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14)</p>
<b>4.2. Область применения</b>	Дополнительное образование
<b>4.3. Направленность</b>	Техническая
<b>4.4. Тип программы</b>	Модифицированная
<b>4.5. Целевая направленность программы</b>	Образовательная
<b>4.6. Возраст обучающихся по программе</b>	9-14 лет
<b>4.7. Продолжительность обучения</b>	2 года
<b>5. Рецензенты и авторы отзывов:</b>	
<b>6. Заключение экспертного совета</b>	Протокол заседания от «__»____20__ г. №__

## **Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»**

### **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа «Юзеры» имеет *техническую направленность* и построена таким образом, чтобы заинтересовать учеников информатикой и помочь найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с информацией на компьютере. Программа позволяет уделить основное внимание формированию практических навыков работы на компьютере, умению применять компьютер при решении различных практических задач. Владение компьютером и основами информатики развивают у обучающихся полезные качества, которые помогут им в учебе и в дальнейшей профессиональной деятельности:

четкость и строгость мышления и делового общения;

умение раскладывать поставленную задачу на подзадачи;

умение четко планировать свои действия и последовательно достигать результата по разработанному плану;

понимание принципов обработки информации в компьютере и принципов управления работой компьютера;

умение пользоваться компьютером и периферийными устройствами в будущей профессиональной деятельности и в быту.

Педагог организует работы в группах, умение работать в группе, этика и организация коллективного труда воспитываются работой над совместными проектами. Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

#### **Актуальность и практическая значимость программы**

Дети воспринимают компьютер, прежде всего, как средство для отдыха и развлечений. Для более серьезной работы им нужны глубокие знания, и главное – интерес к освоению возможностей компьютера. В современном информационном мире умение хранить, обрабатывать и передавать информацию в электронном виде очень важно, но для оптимального освоения требуемых навыков интересующимся детям необходимо получать дополнительные сведения. Школьная программа предполагает изучение и закрепление, в основном, только базовых знаний, количество часов для качественного приобретения навыков составления текстовых документов, презентаций, графических рисунков, изучения программирования и для реализации метода проектов мало.

Программа направлена на создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, умения ориентироваться в современном обществе, формирует мышление человека,

основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

**Отличительной особенностью** данной авторской программы от уже существующих является усиление практической направленности деятельности учащихся. Она составлена с учётом интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками и охватывает познавательную сферу основ информатики и ИКТ, а также дает возможность познакомиться с такими языками программирования как алгоритмический и Scratch, попробовать свои силы в создании собственного анимированного проекта.

**Адресат программы:** программа предназначена для детей в возрасте 9-14 лет.

**Условия набора обучающихся:** для обучения в объединении принимаются все желающие, независимо от уровня первоначальных знаний.

**Состав группы:** постоянный. Нормы наполнения групп – 8-10 человек.

**Объем и срок освоения программы:** программа реализуется в течение 2 учебных лет, 1 год-144 часа, 2 год- 216 часов.

### **Формы и режим занятий**

Режим занятий для учащихся первого года обучения: по 2 академических часа в день 2 раза в неделю. Режим занятий для учащихся второго года обучения: по 2 академических часа в день 3 раза в неделю. Продолжительность академического часа – 40 минут, перерыв между академическими часами – 10 минут.

Для организации продуктивной совместной деятельности и соблюдения необходимого баланса между обучением и развитием учащихся используются многообразные формы работы: учебное занятие, индивидуальные и коллективные творческие проекты, выставки, игры.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** формирование у обучающихся основных навыков рационального использования компьютерной техники в своей игровой, учебной, творческой деятельности, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий

**Образовательные задачи:**

сформировать единую систему понятий, связанных с получением, обработкой, созданием, интерпретацией и хранением информации;  
сформировать основные навыки создания и обработки графических и текстовых файлов;  
вовлечь обучающихся в практическую исследовательскую деятельность;  
развить мотивацию к сбору информации;  
систематизировать подходы к изучению информационно-коммуникационных технологий; показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет.

**Воспитательные задачи:**

сформировать культуру работы в сети Интернет (общение, поиск нужной информации, соблюдение авторских прав);  
сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов;  
содействовать формированию информационной культуры посредством работы с программными продуктами;  
способствовать формированию установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;  
сформировать понимание принципов действия различных средств информатизации, их возможностей и ограничений.

**Развивающие задачи:**

развивать способности обучающихся к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности;  
развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;  
развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;  
развивать творческую инициативу и самостоятельность.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Учебный план модуль 1

#### Стартовый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе.	2	1	1	Входной контроль. Задания на определение уровня владения компьютером.
<b>1</b>	<b>Компьютер и программное обеспечение</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>7</b>	Опрос. Кроссворд «Устройств а ПК».
1.1	Устройство персонального компьютера.	3	3	-	
1.2	Устройства ввода\вывода информации.	4	1	3	
1.3	Информация. Виды информации. Информационные процессы.	2	2	-	
1.4	Основы работы с операционной системой Windows	5	3	2	
1.5	Прикладное программное обеспечение компьютера в соответствии с видами информации.	6	4	2	
<b>2</b>	<b>Графические возможности компьютера</b>	<b>25</b>	<b>8</b>	<b>17</b>	Творческий проект
2.1	Компьютерная графика	2	2	-	
2.2	Графический редактор Paint	11	3	8	
2.3	Графический редактор Krita.	12	3	9	
<b>3</b>	<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>27</b>	<b>7</b>	<b>20</b>	Проект
3.1	Обработка текстовой информации	1	1	-	
3.2	Набор текста.	6	-	6	

№ n/n	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Форматирование и редактирование текста				
3.3	Работа с графическими объектами	7	2	5	
3.4	Работа с таблицами	5	2	3	
3.5	Использование графических возможностей MS Word для создания схем и рисунков	8	2	6	
<b>4</b>	<b>Звуковая информация</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
4.1	Аналоговый и цифровой звук	1	1	-	
4.2	Работа со звуком	7	-	7	
<b>5</b>	<b>Видеоредактор Windows Movie Maker</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	Проект-короткометражный фильм
<b>6</b>	<b>Работа с Microsoft Publisher</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>15</b>	Проект: брошюра и календарь
6.1	Создание брошюры	8	2	6	
6.2	Создание календаря	10	1	9	
<b>7</b>	<b>Microsoft Power Point</b>	<b>28</b>	<b>4</b>	<b>24</b>	Проект-презентация
7.1	Технические средства мультимедиа	1	1	-	
7.2	Компьютерные презентации	3	1	2	
7.3	Работа с текстом и графикой в Microsoft Power Point	10	1	9	
7.4	Анимация и видео в Microsoft Power Point	14	1	13	
	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Творческий проект
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие.

*Теория:* вводный инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. Организация рабочего места.

*Практика:* вводное тестирование, задания для определения уровня владения компьютером.

### **Раздел 1. Компьютер и программное обеспечение**

#### **Тема 1.1 Устройство персонального компьютера**



*Теория:* Основные компоненты компьютера и их устройство: процессор, память, материнская плата, видеокарта, жесткий диск, дисковод, системы охлаждения, звуковая карта.

### **Тема 1.2 Устройства ввода\вывода информации**

*Теория:* Монитор, клавиатура, мышь, колонки, принтер, сканер, МФУ.

*Практика:* занятие на клавиатурном тренажере в режиме ввода слов. Практическая работа «Освоение мыши».

### **Тема 1.3 Информация. Виды информации. Информационные процессы**

*Теория:* информация: понятие, изображение информации. Виды информации: зрительная, слуховая, обонятельная, вкусовая, тактильная. Способы организации информации: схемы, графы, каталоги. Информационные процессы: источники, приемники, каналы связи. Виды информационных процессов. Поиск и анализ информации. Организация информации. Таблица. Каталог. Справочники. Методы поиска информации: наблюдение, общение, чтение, просмотр, прослушивание. Организация деятельности человека по преобразованию информации: документы, каталоги, сайты. Средства хранения информации: книги, видеокассеты, жесткий диск, CD, DVD, сайты. Средства передачи информации: телефон, телеграф, пейджер, телевизор, радио, электронная почта. Средства обработки информации: счеты, арифмометр, компьютер.

### **Тема 1.5 Основы работы операционной системы Windows**

*Теория:* интерфейс операционной системы Microsoft Windows. Главное меню и панель задач. Контекстное меню. Файловая структура Windows: Знакомство с объектами: «файл», «приложение», «документ», «папка». Панель управления MS Windows.

*Практика:* окно приложения Microsoft Windows (размещение окон на экране, сворачивание и разворачивание окна, закрытие окна, переключение между окнами, размещение окон с помощью панели задач). Выполнение заданий по теме: «Главное меню и панель задач. Контекстное меню» (упорядочение значков, создание ярлыка и т.д.). Справочная система Windows (вызов справочной системы, поиск информации, заметки к статьям справочной системы). Просмотр файловой структуры в Проводнике. Методы отображения файлов. Копирование и перемещение файлов. Средства настройки Windows в окне Панель управления. Настройка кнопок мыши и скорости перемещения указателя. Настройка режима работы клавиатуры и раскладки клавиатуры. Настройка даты и времени. Настройка Корзины. Настройка фона рабочего стола. Выбор и настройка экранной заставки. Настройка схемы оформления Рабочего стола. Выбор разрешения экрана и цветового разрешения. Настройка частоты обновления экрана. Настройка главного меню. Изменение размеров и положения Панели задач.

### **Тема 1.6 Прикладное программное обеспечение компьютера в соответствии с видами информации.**

*Теория:* виды прикладного программного обеспечения. Действия с информацией. Хранение информации. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

*Практика:* практическая работа «Запуск программ. Основные элементы окна программы». Логическая игра «Тренировка памяти». Игра «Морской бой».

## **Раздел 2. Графические возможности компьютера**

### **Тема 2.1 Компьютерная графика**

*Теория:* Основные области применения графики (научная графика, деловая графика, конструкторская графика, иллюстративная графика, художественная и рекламная, компьютерная анимация, мультимедиа). Сравнительная характеристика векторной и растровой графики (назначение, принцип формирования изображения, основные достоинства и недостатки).

### **Тема 2.2 Графический редактор Paint.**

*Теория:* знакомство с разнообразием графических редакторов. Растровый графический редактор Paint. Основные элементы программы Paint. Копирование и перенос фрагментов рисунка при помощи буфера обмена и клавиш Ctrl и Del. Редактирование и форматирование рисунков. Наклон и поворот. Функция «отразить».

*Практика:* знакомство с основными инструментами и фигурами графического редактора Paint. Палитра цветов. Применение изученного материала на практике: «Копирование и перенос фрагментов рисунка при помощи буфера обмена и клавиш Ctrl и Del». Применение изученного материала на практике: «Редактирование и форматирование рисунков. Наклон и поворот. Функция «отразить»». Практическая работа «Создание тематического рисунка на выбор ученика». Практическая работа «Создание рисунка по наглядному изображению». Практическая работа «Алгоритм построения бабочки».

### **Тема 2.3. Графический редактор Krita.**

*Теория:* графический редактор Krita. Интерфейс Krita. Работа с графическим планшетом в редакторе Krita.

*Практика:* Построение объемных фигур в Krita. Практические работы в редакторе Krita: «Рисование карандашом», «Рисование пером», «Рисование по образцу любым инструментом». Создание рисунков «Цветочная поляна», «Кот и рыбки», «Петушки». Создание объектов и применение инструментов искажения по образцу. Самостоятельное создание объектов и применение искажений с различными параметрами.

## **Раздел 3. Текстовый редактор MS Word**

### **Тема 3.1 Обработка текстовой информации**

*Теория:* основные элементы окна текстового редактора Word: строка заголовка, строка меню, рабочее поле, масштабные линейки, полосы прокрутки, область навигации, строка состояния и их функциональное значение.

### **Тема 3.2 Набор текста. Форматирование и редактирование текста**

*Практика:* создание, редактирование и форматирование текстов. Набор текста, копирование текста, удаление части текста, изменение местоположения частей текста. Выравнивание текста. Установка отступов, изменение интервалов. Изменение шрифта, размера, цвета, начертания символов. Создание типовых документов (заявление, объявление).

### **Тема 3.3 Работа с графическими объектами**

*Теория:* форматы графических объектов. Вставка готовых графических объектов. Масштабирование изображения с использованием мыши или главного меню. Размещение рисунков в тексте. Вставка декоративного текста WordArt.

*Практика:* работа с панелью рисования. Настройка панели. Обрамление и заливка. Создание документов с использованием готовых изображений. Создание изображений с помощью панели рисования. Создание текста с рисунками.

### **Тема 3.4 Работа с таблицами**

*Теория:* использование главного меню для создания таблиц. Автоформат таблиц. Сортировка

объектов таблицы. Изменение ширины столбцов. Добавление и удаление столбцов, строк.

*Практика:* создание простых таблиц. Сортировка по заданному параметру. Создание таблиц с разбиением и объединением ячеек. Создание таблиц по образцу.

### **Тема 3.5 Использование графических возможностей MS Word для создания схем и рисунков**

*Теория:* применение схем. Цветовой баланс. Объемные объекты. Использование теней.

*Практика:* создание схем «Мое генеалогическое древо» и др.

## **Раздел 4. Звуковая информация**

### **Тема 4.1 Аналоговый и цифровой звук**

*Теория:* что такое звук? Звуковой сигнал может быть аналоговым или цифровым. Если рассматривать аналоговый сигнал, исходящий из аналоговой аппаратуры, то представляет он собой непрерывный электрический сигнал. Цифровой звук – это сигнал, представленный дискретными численными значениями его амплитуды. То есть такой сигнал записывается в виде чисел, а считывается он компьютерной техникой.

#### **Тема 4.2 Работа со звуком**

*Теория:* Звуковая информация. Настройка громкости. Запись звуков и их форматирование. Знакомство с программой Проигрыватель Windows Media.

*Практика:* Работа с программой «Звукозапись». Работа с программой проигрыватель Windows Media. Применение изученного материала на практике: «Запись звуков и их форматирование». Обрезка звукового файла и склеивание фрагментов музыки.

### **Раздел 5. Видеоредактор Windows Movie Maker**

*Теория:* Основные сведения о программе. Показ примеров. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные сведения об исходных файлах. Интерфейс Windows Movie Maker: обзор основных элементов окна и панелей инструментов. Работа с основными панелями, соответствующие видам «Сборники» и «Операции с фильмами». Раскадровка и шкала времени. Работа с меню «Запись видео»: запись с видеоустройства, импорт существующих файлов мультимедиа.

*Практика:* Устройства видеозаписи. Запись видео. Сохранение проекта. Предварительный просмотр проектов и клипов. Изменение проектов.

Монтаж клипов: разделение, объединение, создание. Использование видеопереходов: добавление, изменение продолжительности, удаление видеоперехода. Использование видеоэффектов: добавление, удаление. Создание названий и титров. Работа со звуком. Запись комментария на шкале времени. Настройка уровня звука. Добавление звуковых эффектов. Регулировка громкости аудиоклипов. Устройства звукозаписи. Подключение устройств записи. Упорядочение сборников и клипов. Сохранение и отправка фильма. Самостоятельная работа «Создание тематического учебного фильма».

### **Раздел 6. Работа с Microsoft Publisher**

#### **Тема 6.1 Создание брошюры**

*Теория:* руководство по началу работы с Publisher. Основные задачи. Сочетания клавиш. Подсчет количества слов. Изменение размера страницы или бумаги. Выделение текста. Изменение интервала между строками и абзацами. Удаление страниц. Вставка оглавления. Быстрое создание публикаций с помощью стандартных блоков. Советы по работе с изображениями.

*Практика:* создание брошюры на определенную тему. Обрезка рисунка. Обрезка рисунка по фигуре. Установка картинки фоном. Группирование и разгруппирование надписей, рисунков и других объектов. Добавление подложки к фотографии или рисунку. Добавление текстовой подложки. Создание подложки из фотографии или изображения. Подложки при печати. Удаление подложки.

### **Тема 6.2 Создание календаря**

*Теория:* Создание публикации из шаблона. Добавление и удаление страниц шаблона.

*Практика:* изменение дат в календаре. Изменение месяца в календаре. Добавление страниц календаря. Добавление месяцев в календарь. Добавление праздников в календарь. Печать календаря с собственным дизайном. Создание открыток. Создание односторонних и двусторонних открыток. Печать односторонних открыток. Печать двусторонних открыток.

## **Раздел 7. Microsoft Power Point**

### **Тема 7.1 Технические средства мультимедиа**

*Теория:* средства мультимедиа можно разделить на следующие категории: устройства ввода: мышь, джойстик, микрофон, сканер; устройства вывода звука: аудиокарты с возможностью подключения микрофона и динамиков; midi-устройства: позволяют подключать к компьютеру электронные музыкальные инструменты и воспроизводить созданные с их помощью звуковые файлы; видеокарты: современные устройства для вывода на монитор визуальной информации представляют собой самостоятельные вычислительные узлы, позволяющие проигрывать видео высокой четкости и запускать на компьютере реалистичные игры с повышенными требованиями к графике; ими поддерживаются стандарты передачи трехмерной графики, широкоформатные мониторы с повышенной глубиной цветопередачи.

### **Тема 7.2 Компьютерные презентации**

*Теория:* основные приемы создания презентаций. Использование мастера автосодержания. Использование шаблонов презентаций. Организация совместного доступа. Создание слайдов. Непрерывное воспроизведение.

*Практика:* создание презентации с использованием мастера автосодержания.

Создание презентации на основе шаблона презентаций.

### **7.3 Работа с текстом и графикой в Microsoft Power Point**

*Теория:* текстовые блоки. Форматирование текста. Применение заголовков. Вставка декоративного текста в документ. Форматы графических объектов. Изменение размера и положения объектов. Границы рисунков.

*Практика:* подбор текстового материала для презентации. Набор текстовой информации для презентации. Подбор графических объектов.

Размещение и настройка графических объектов, фотоматериалов. Подбор цветowych схем. Выбор дизайна презентации. Оформление презентации.

#### 7.4 Анимация и видео в Microsoft Power Point

*Теория:* настройка эффектов рисунков. Использование анимированных рисунков. Цветовые схемы. Настройка и изменения дизайна презентаций. Анимация слайдов, текста и графики. Добавление эффектов анимации. Настройка скорости, последовательности и направления. Выделение и пути перемещения. Использование ссылок. Форматы звуковых и видео файлов, используемых в презентации. Параметры звука и фильма.

*Практика:* настройка анимации в презентации. Отладка работы ссылок. Вставка звуковых эффектов. Вставка музыкального сопровождения в презентацию. Вставка видеоролика. Разработка сюжета слайд-фильма. Практические работы «Носители информации», «Геометрические фигуры», «Реклама турфирмы», «Фотоальбом», «Музыкальный клип», «Мой любимый город», «Моя семья», «Юбилейные даты», «Времена года», «Знаки зодиака», «Восточный гороскоп», «Рецепты», «Цветы».

### ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ

Представление творческих проектов. Повторение, обобщение и демонстрация учащимися знаний, практических умений и навыков работы с компьютером и с приложениями Microsoft Office.

## Учебный план модуль 2

### Базовый уровень

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе.	2	1	1	Входной контроль. Задания на определение уровня владения компьютером.
<b>1</b>	<b>Основы программирования на естественном языке в среде code.org</b>	<b>82</b>	<b>12</b>	<b>70</b>	Сертификат о прохождении и курса.
1.1	Курс 1	13	2	11	
1.2	Курс 2	13	2	11	
1.3	Курс 3	16	2	14	

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.4	Курс 4	18	2	16	
1.5	Час кода	22	4	18	
<b>2</b>	<b>Интернет</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	Творческий проект
2.1	Настройка браузера	2	1	1	
2.2	Работа с ссылками и адресами	2	1	1	
2.3	Обработка графической, звуковой и видеоинформации	6	2	4	
<b>3</b>	<b>Animestudio</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	Фильм
3.1	Основы работы в программе AnimeStudio	13	3	10	
3.2	Основы создания анимации в AnimeStudio	18	5	13	
3.3	Разработка проекта (фильма)	3	-	3	
<b>4</b>	<b>Создание анимированных видео на платформе Scratch</b>	<b>86</b>	<b>16</b>	<b>70</b>	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети
<b>4.1</b>	<b>Среда программирования Scratch</b>	<b>46</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	
<b>4.1.1</b>	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.2</b>	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>4.1.3</b>	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.4</b>	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния,	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	абсцисса и ордината.				
<b>4.1.5</b>	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>4.1.6</b>	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.1.7</b>	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.8</b>	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.9</b>	Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.10</b>	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта».	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.11</b>	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.12</b>	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.13</b>	Создание мультипликационного	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	



№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	сюжета «Кот и птичка» (продолжение).				
<b>4.1.14</b>	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.15</b>	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.1.16</b>	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.17</b>	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>4.1.18</b>	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.19</b>	Циклы с условием. Проект «Будильник».	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.20</b>	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.21</b>	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.22</b>	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.23</b>	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.24</b>	Переменные. Их создание. Использование счётчиков.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Проект «Голодный кот».				
<b>4.1.25</b>	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.26</b>	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.27</b>	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.28</b>	Создание игры «Угадай слово».	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.1.29</b>	Создание тестов – с выбором ответа и без.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.1.30</b>	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.2</b>	<b>Основные приёмы программирования</b>	<b>35</b>	<b>6</b>	<b>29</b>	
<b>4.2.1</b>	Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>4.2.2</b>	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.3</b>	Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.4</b>	Использование случайных	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	значений. Разработка игры «Голодная рыбка»				
<b>4.2.5</b>	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
<b>4.2.6</b>	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
<b>4.2.7</b>	Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.8</b>	Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации, Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.9</b>	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.10</b>	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
<b>4.2.11</b>	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы,	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	тестирование игр.				
<b>4.2.12</b>	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
<b>4.2.13</b>	Работа с Пером	<b>2</b>	-	<b>2</b>	
<b>4.2.14</b>	Создание «разукрашек»	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
<b>4.2.15</b>	Создание «рисовалок»	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
<b>4.2.16</b>	Работа со звуками. Озвучка мультика.	<b>2</b>	-	<b>2</b>	
<b>4.2.17</b>	Проект «Лабиринт Минотавра»	<b>2</b>	-	<b>2</b>	
<b>4.2.18</b>	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	<b>2</b>	-	<b>2</b>	
<b>4.2.19</b>	Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
<b>4.3</b>	<b>Создание собственных проектов</b>	<b>5</b>	-	<b>5</b>	
<b>4.3.1</b>	Создание проектов по собственному замыслу.	<b>3</b>	-	<b>3</b>	
<b>4.3.2</b>	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
<b>4.3.3</b>	Итоговое занятие Подведение итогов года	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
	<b>Итого</b>	<b>216</b>	<b>43</b>	<b>173</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие.

*Теория:* вводный инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. Организация рабочего места.

*Практика:* вводное тестирование, задания для определения уровня владения компьютером.

**Раздел 1. Основы программирования на естественном языке в среде code.org**

**Тема 1.1 Курс 1**

*Теория:* Понятие алгоритм. Исполнитель алгоритма, система команд исполнителя. Цикл.

*Практика:* Головоломки: Научитесь перетаскивать. Лабиринт: Последовательность. Лабиринт: Отладка. Алгоритмы из повседневной жизни: Посади семечко. Пчела: Последовательность. Художник: Последовательность. Художник: Фигуры. Пчела. Лабиринт: Циклы. Пчела: Циклы. Лаборатория игр: Создай историю. Художник: Циклы.

### **Тема 1.2 Курс 2**

*Теория:* Понятие кода и программирования. Символы и знаки в программе. Условные команды. Вложенные циклы.

*Практика:* Лабиринт: Последовательность. Художник: Последовательность. Лабиринт: Циклы. Художник: Циклы. Пчела: Циклы. Пчела: Отладка. Художник: Отладка. Пчела: Условные команды. Порхающий код. Лаборатория игр: Создай историю. Художник: Вложенные циклы.

### **Тема 1.3 Курс 3**

*Теория:* Эффективность программы. Цикличность.

*Практика:* Лабиринт. Художник. Художник: Функции. Пчела: Функции. Пчела: Условные команды. Лабиринт: Условные команды. Художник: Вложенные циклы. Фермер: Циклы с проверкой условия. Пчела: Вложенные циклы. Пчела: Отладка. Прыжок. Лаборатория игр: Создай историю. Лаборатория игр: создай игру. Художник: шаблоны.

### **Тема 1.4 Курс 4**

*Теория:* Анализ программ. Исправление ошибок в программе.

*Практика:* Лабиринт и пчела. Художник. Художник: Переменные. Лаборатория игр: Переменные. Пчела: Циклы с параметром. Художник: Циклы с параметром. Лаборатория игр: Циклы с параметром. Художник: Функции. Художник: Функции с параметрами. Лаборатория игр: Функции с параметрами. Пчела: Функции с параметрами. Художник: двоичная система. Супериспытание — переменные. Супер задание — циклы со счетчиком. Супер задание — функции и параметры. Невозможное задание — комплекс.

### **Тема 1.5 Час кода**

*Теория:* Час кода. Анимация, мультимедиа. Создание игр и анимации.

*Практика:* Танцевальная вечеринка. Час Кода Minecraft. Искусственный интеллект для океанов. Звездные войны. Холодное сердце. Спорт. Порхающий код. Классический лабиринт. Лаборатория игр Infinity. Лаборатория игр.

## **Раздел 2. Интернет**

### **Тема 2.1 Настройка браузера**

*Теория:* Общие настройки. Интерфейс. Инструменты.

*Практика:* Создание закладок. Настройка папки-загрузки.

## **Тема 2.2 Работа с ссылками и адресами**

*Теория:* Понятие ссылки и адреса.

*Практика:* Копирование и ввод ссылок и адресов.

## **Тема 2.3. Работа с графической, звуковой и видеoinформацией**

*Теория:* Форматы графической, звуковой и видеoinформации. Правила копирования и скачивания файлов в Интернете.

*Практика:* Скачивание файлов. Обработка звука онлайн. Обработка видео онлайн. Обработка фото онлайн. Вставка готового файла в документ.

## **Раздел 3. Animestudio**

### **Тема 3.1 Основы работы в программе AnimeStudio**

*Теория:* Введение. Интерфейс программы. Инструменты программы. Технология создания клипа-кнопки.

*Практика:* Карандаш, Овал, Прямоугольник. Заливка, Преобразование заливки. Кисть, Чернильница, Ластик Технология отрисовки картинки (практическое занятие №1) Лассо, Перо Свободная трансформация. Технология создания клипа-кнопки (практическая №2 часть 1) Текст. Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform. Технология создания клипа-кнопки (практическая №2 часть 2) Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. Экспорт. Моментальная проверка правильности расположения перетаскиваемых объектов (практическая работа №3)

### **Тема 3.2 Основы создания анимации в AnimeStudio**

*Теория:* Основы создания анимации. Общие принципы работы со слоями. Управление изменениями формы с помощью Shape Hint (узловых точек формы). Анимированная маска. Расчётная анимация типа Motion. Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории.

*Практика:* Мультипликационное кино. Компьютерная анимация. Покадровая анимация (практическая работа №4 часть 1) Символы и экземпляры. Motion-анимация. (практическая работа №4 часть 2). Движение по пути. Слой Guide (направляющий). Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента. Shape-анимация. (практическая работа №4 часть 3) Работа с текстовыми полями в одном кадре (практическая работа №5 часть 1). Расчётная анимация типа Shape. (практическая работа №5 часть 2). Работа с кнопками. Кадры кнопки. Анимированная кнопка (практическая работа №6 часть 1). Использование в кнопках изображений (практическая работа №6 часть 2). Использование сцен. Технология работы с цветом. Создаем тест (практическая работа №7).

### **Тема 3.3 Разработка проекта (фильма)**

*Практика:* Разработка и защита собственного проекта (фильма).

## **Раздел 4. Создание анимированных видео на платформе Scratch**

### **Тема 4.1 Среда программирования Scratch**

*Теория:* Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.

Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Конструкция всегда. Ориентация по компасу. Управление курсором движения. Команда повернуть в направлении. Спрайты меняют костюмы. Анимация. Составные условия. Датчик случайных чисел. Циклы с условием. Переменные. Ввод переменных. Ввод переменных с помощью рычажка.

*Практика:* Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации. Рисование узоров и орнаментов. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Проект «Полёт самолёта». Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти». Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник». Проект «Будильник». Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка». Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение.

### **Тема 4.2 Основные приёмы программирования**

*Теория:* Координатная плоскость. Команды движения на плоскости.

Управление с помощью клавиш. Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Использование случайных значений. Использование переменных. Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр. Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации. Работа с Пером.

*Практика:* Разработка комикса. Разработка игры «Догони меня!» Разработка игры «Голодная рыбка» Добавление функции «подсчет жизней». Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного

выполнение команд, скриптов. Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий. Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев. Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр. Работа со звуками. Озвучка мультлика.

#### **Тема 4.3 Создание собственных проектов. Итоговое занятие**

*Теория:* Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети

*Практика:* Создание проектов по собственному замыслу. Итоговое занятие Подведение итогов года

### **1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Программа направлена на достижение учащимися следующих **личностных** результатов:

сотрудничество в различных ситуациях;

ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

объективность оценивания творческого продукта;

способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### **Метапредметные результаты:**

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи,



строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

смысловое чтение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

### **Предметные результаты:**

по итогам освоения программы учащиеся должны

#### **знать:**

понятие информации, источники информации;

понятие компьютера как информационной машины;

историю развития компьютеров;

возможности компьютера и его применение;

организацию файловой системы в компьютере;

элементы Рабочего стола и панели задач;

элементы окна и виды окон;

назначение и возможности текстового редактора Microsoft Word;

правила набора текста;

назначение и возможности редактора PowerPoint и Paint;

назначение основных команд графического редактора;

состав компьютера и назначение его основных устройств;

понятие мультимедиа, мультимедиа компьютер;

стандартные программы мультимедиа;

правила создания и оформления рефератов;

правила создания и оформления презентаций;

#### **уметь:**

определять виды информации;

приводить области применения компьютера;

пользоваться клавиатурой и мышью;

пользоваться справочной системой;

ориентироваться в файловой системе;

выполнять основные операции с файлами, каталогами, дисками;

сохранять информацию на различные носители;

грамотно использовать термины из области компьютерных технологий;

выбирать и загружать нужную программу;

работать в графическом редакторе (создавать собственные рисунки, редактировать их (отражать по вертикали и горизонтали, наклонять, поворачивать их) и сохранять);

работать в текстовом редакторе (выбор шрифта, набор текста, вставка рисунков, работа с панелью рисования, форматирование, печать);  
создавать слайд-фильмы;  
применять полученные знания для решения различных творческих задач (оформление рефератов, графических изображений, презентаций);  
работать со звуком.

## **БЛОК № 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ»**

### **2.1. Календарный учебный график**

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Юзеры» начинается 15 сентября и заканчивается 31 мая, число учебных недель по программе – 36, число учебных дней – 72, количество учебных часов – 144 (1 год обучения) (Приложение 1), количество учебных часов – 216 (2 год обучения). (Приложение 2).

### **2.2. Условия реализации программы**

Занятия проводятся в помещении, которое соответствует всем санитарно-гигиеническим нормам (температура воздуха, проветривание, освещенность естественная и искусственная и т. д.), и позволяет проводить занятия со сменой деятельности, организовывать открытые занятия, коллективный просмотр детских работ. Для успешного освоения программы необходим компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой и подключенный к сети интернет.

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

Для успешной реализации содержания программы необходимо следующее программное обеспечение:

Windows 7,8,10 и приложения;  
Клавиатурный тренажер;  
Пакет программ Microsoft Office;  
Krita;  
Flash Player;  
Adobe Photoshop CS4;  
Corel Draw;  
Windows Movie Maker  
Opera, Google Chrome или Mozilla Firefox;  
Графический планшет;

AnimeStudio;  
струйный принтер;  
сканер;  
видеопроектор или электронная доска;  
ноутбук;  
[www.code.org](http://www.code.org)

### **Методическое обеспечение**

Формы и методы обучения существенно зависят от возможности доступа обучающегося к компьютерам. Для успешного проведения занятий и для достижения лучших результатов в обучении, необходимо, чтобы ребенок в процессе занятия общался с компьютером один на один, деление компьютера на несколько человек является крайне нежелательным.

Предлагаемый курс рассчитан на 2 года обучения - всего 360 часов, первый год обучения - 144 часа, второй год обучения – 216 часов . Процесс обучения строится по плану: теоретическое изучение материала, которое проходит в форме лекции, беседы или рассказа, сопровождаемых слайдовой презентацией; игровые и практические занятия; в конце изучаемой темы краткий повтор и зачетное занятие. Зачетные занятия целесообразно проводить в форме индивидуальных творческих заданий.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, планируется время для теории и практики. Занятия включают элементы игры, использование межпредметного материала, чередование теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения. На занятиях используется как коллективная, так и групповая и индивидуальная формы работы.

Проект программы занятий по компьютерной графике предусматривает освоение графического редактора Paint, знакомство с графическими возможностями текстового редактора MS Word, применение этих знаний при освоении мастера презентаций MS PowerPoint.

По окончании обучения по данному курсу, учащиеся должны уметь создавать, располагать в пределах документа, сохранять файл с художественной композицией, оформлять презентацию и осуществлять поиск нужной информации в сети Интернет. Создавать простейший анимационный проект в среде AnimeStudio, а также программировать в среде Scratch.

Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

### **Кадровое обеспечение программы**

Педагоги, организующие образовательный процесс по данной программе должны иметь средне-специальное или высшее образование по специальности «Информатика» или пройти подготовку на курсах повышения

квалификации по применению информационно-коммуникационных технологий.

### 2.3. Формы аттестации

В начале года проводится входной контроль с целью выявления у учащихся склонностей, интересов, знаний, умений и навыков в рамках реализуемой программы.

Для отслеживания уровня предметных и личностных результатов по окончании обучения проводится промежуточная аттестация учащихся. Полученные результаты служат основанием для корректировки программы, прогнозирования обучения, поощрения учащихся.

Для определения результатов освоения образовательной программы проводится итоговая аттестация учащихся. К итоговому занятию каждому обучающемуся или группе обучающихся нужно разработать проект-презентацию на свободную тему. Занятие будет проводиться в форме конкурса, оценивать проекты будут обучающиеся объединения, а также приглашенные гости из других творческих объединений по определенным критериям:

1. Творческий замысел (оригинальность, содержательность, степень структурированности материала, доступность изложения, соответствие заявленной тематике);
2. Дизайн (оригинальность оформления, стилевое единство, соответствие оформления содержанию);
3. Художественный и эстетический уровень исполнения;
4. Использование в презентации графических изображений (созданных обучающимся в графическом редакторе), диаграмм, видео, анимации, оправданных гиперссылок и т.п.

### 2.4 Оценочные материалы

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
<b>I. Теоретическая подготовка ребенка:</b> Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил

		практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).
<b>II. Практическая подготовка ребенка:</b> <b>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой</b> (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2); <i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).
<b>2. Владение специальным оборудованием и оснащением</b>	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>минимальный уровень умений</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе); <i>средний уровень</i> (работает с помощью педагога); <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).
<b>3. Творческие навыки</b>	Креативность в выполнении практических заданий	<i>начальный (элементарный) уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнять лишь

		<p>простейшие практические задания педагога);</p> <p><i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);</p> <p><i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)</p>
--	--	--

## 2.5 Методическое обеспечение программы

### Модуль 1

Название раздела, темы	Формы занятий, планируемые по каждому разделу	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов по разделу
Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе.	Беседа	Информационно-рецептивный метод, иллюстрация	Вопросы для выявления первоначального уровня знаний учащихся, электронные тесты	Тестирование
Компьютер и программное обеспечение	Рассказ, беседа, демонстрация презентаций по теме, видео с компьютером в разобранном состоянии, периферийные устройства,	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения. Иллюстрация, объяснение, рассказ.	Компьютер, электронная доска, интерактивная доска, мышь, клавиатура. Архитектура ПК, устройства ввода\вывода информации,	Составление кроссворда.

	различные носители информации.		внешние устройства компьютера.	
Графические возможности компьютера	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения, поиск информации	Компьютер, графические редакторы растрового и векторного типа, графический планшетный компьютер	Творческий проект
Текстовый редактор MS Word	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения.	Редактор MS Word, Internet, правила оформления текстового документа	Проект
Звуковая информация	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Проигрыватель Windows Media, Интернет, онлайн программа для деления музыки на части и склеивания частей записи.	Игра «Угадай мелодию»
Видеоредактор Windows Movie Maker	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Windows Movie Maker, аудиозаписи, фото(картинки), Интернет	Проект-короткометражный фильм
Работа с Microsoft Publisher	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный	Microsoft Publisher, картинки, Интернет	Проект: брошюра и календарь

		ый методы обучения		
Microsoft Power Point	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Microsoft Power Point, графический редактор, видео, звук, картинки, Интернет	Проект-презентация
Итоговое занятие	Самостоятельная работа	Методы работы под руководством педагога, создания ситуации успеха	Компьютер, Интернет	Творческий проект

## Модуль 2

<b>Название раздела, темы</b>	<b>Формы занятий, планируемые по каждому разделу</b>	<b>Приемы и методы</b>	<b>Дидактический материал, техническое оснащение</b>	<b>Формы подведения итогов по разделу</b>
Основы программирования на естественном языке в среде code.org	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Интернет, компьютер, сайт code.org с ЛК	Сертификат о прохождении курса.
Интернет	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Компьютер, Интернет, микрофон, наушники или колонки	Творческий проект
Animestudio	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы	Компьютер, интернет, программа animestudio	Фильм



		обучения		
Создание анимированных видео на платформе Scratch	Самостоятельные работы, практикумы, консультации	Информационно-рецептивный и репродуктивный методы обучения	Компьютер, интернет, доступ к платформе Scratch	Регистрация в Scratch-сообществе, публикация фильма/анимации
Итоговое занятие	Самостоятельная работа	Методы работы под руководством педагога, создания ситуации успеха	Компьютер, Интернет	Творческий проект

## Список литературы

для педагога:

1. Информатика: учебник для 3-4 класса: в 2 ч. Ч.1, Ч.2/ Н.В. Матвеева, Е.Н Челак, Н. К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 80 с. : ил.
2. Информатика: рабочая тетрадь для 3-4 класса: в 2 ч. Ч.1, Ч.2/ Н.В. Матвеева, Е.Н Челак, Н. К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 56 с. : ил.
3. Информатика. Программы для начальной школы: 2 – 4 классы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с. : ил. – (Программы и планирование).
4. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2008. – 2. – С. 86-93.
5. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
6. Ефимова О. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. пособие / О. Ефимова, В. Морозов, Н.Угринович. - М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. - 424с.
7. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
8. Золотарева А.В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности/ Худож. А.А. Селиваниов. – Ярославль: Академия развития: 2004. – 304с.
9. Матвеева, Н. В. Информатика. 2-4 классы. Программа для начальной школы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013. - 136 с.
10. Могилев, А. В. Информатика. 3-4 классы. Программа для начальной школы / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014. - 112 с.
11. Плаксин, М. А. Информатика. Программы для начальной школы. 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012. - 112 с.
12. Софронова, Н. В. Информатика в начальной школе. 2 год обучения / Н.В. Софронова, Н.В. Бакшаева, А.А. Бельчусов. - М.: Дрофа, 2009. - 112 с.
13. Хуторской, А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе. Методическое пособие / А.В. Хуторской. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2009. - **515** с.

- 14.. Цветкова, М. С. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе / М.С. Цветкова, Г.Э. Курис. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008. - 360 с.

**для обучающихся:**

1. Бондаренко, С. А. Компьютер и ноутбук для детей / [С. А. Бондаренко]. – Москва: Эксмо, 2016. - 79 с.
2. Горячев, А. В. Информатика. Информатика в играх и задачах: рабочая тетрадь: 2 класс: в 2 ч / [Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О.]. – Москва: Баласс, Ч. 1. - 2016. - 64 с.
3. Горячев, А. В. Информатика. Информатика в играх и задачах: рабочая тетрадь: 2 класс: в 2 ч / [Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О.]. – Москва: Баласс, Ч. 2. - 2016. - 96 с
4. Доктор Бит. Информатика для начинающих: теория, практика, тесты: 1 ступень: для учащихся начальных классов. – Москва: Стрекоза, 2009. - 72, [3] с.: цв. ил.
5. Доктор Бит. Информатика для начинающих: теория, практика, тесты: 2 ступень: для учащихся начальных классов. – Москва: Стрекоза, 2009. - 78, [3] с.: цв. Ил
6. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика: учебное пособие / Д.М. Златопольский. - 4-е изд. – Москва: Лаборатория знаний Лаборатория, 2017. - 424 с.: ил
7. Информатика для начальной школы: в таблицах и схемах: из чего состоит компьютер. Работа с файлами и алгоритмы. Программы Windows и сеть Интернет: [учебное пособие] / авт.сост.: В. В. Москаленко; отв. ред. Оксана Морозова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012. - 64 с.
8. Информатика: учебник для 2 класса: в 2 ч. / Н. В Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова [и др.] – Москва: Бином. Лаборатория знаний, Ч. 1. - 2017. – 80 с.
9. Информатика: учебник для 2 класса: в 2 ч. / Н. В Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова [и др.] – Москва: Бином. Лаборатория знаний, Ч. 2. - 2017. – 101 с.
10. Компьютер: моя первая энциклопедия / [авт.-сост.: В. Харитонов, В. Родин]. – Москва: Астрель, 2013 г. -160 с.
11. Рудченко, Т. А. Информатика: 2 класс: учебник для общеобразовательных организаций / Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов; под ред. А. Л. Семёнов. - 6-е изд. – Москва: Просвещение Институт новых технологий, 2017. - 104, [1] с.
12. Софронова, Н. В. Информатика в начальной школе. 2-й год обучения: учебное пособие / Н. В. Софронова, Н. В. Бакшаева, А. А. Бельчусов. – Москва: Дрофа, 2009. - 110,[1] с
13. Ступеньки к информатике: учебник по информатике для 2 класса / А. В. Ломаковская [и др.] – Киев: Ранок, 2012. – 160 с.: ил.

**Календарный учебный план-график  
Модуль 1**

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь		Теоретическое	2	Вводный инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. Организация рабочего места.	Мониторинг ЗУН. Задания на определение уровня владения компьютером.
2	Сентябрь		Теоретическое	2	Устройство персонального компьютера.	Опрос. Кроссворд «Устройства ПК»
					Основные компоненты компьютера.	
3.	Сентябрь			2	Процессор. Память.	
					Устройства ввода, вывода.	
4.	Сентябрь		Практическое	2	Занятие на клавиатурном тренажере в режиме ввода слов.	
					Практическая работа «Освоение мыши».	
5.	Сентябрь		Теоретическое	2	Информация. Виды информации.	
					Поиск и анализ информации.	
6.	Сентябрь			2	Интерфейс ОС Microsoft Windows.	
					Файловая структура Windows.	

7.	Октябрь		Комбинированное	2	Панель управления MS Windows.		
					Работа с файлами в MS Windows.		
8.	Октябрь		Комбинированное	2	Средства настройки Windows в окне Панель управления.		
					Виды прикладного программного обеспечения.		
9.	Октябрь			2	Практическая работа «Запуск программ. Основные элементы окна программы».		
10.	Октябрь		Комбинированное	2	Настройка режима работы клавиатуры и раскладки клавиатуры. Настройка даты и времени.		
					2		Настройка схемы оформления Рабочего стола. Выбор разрешения экрана и цветового разрешения
					2		Настройка главного меню.
12.	Октябрь			2	Виды компьютерной графики.		
13.	Октябрь		Комбинированное	2	Разнообразие графических редакторов. Растровый графический редактор Paint.		
					Основные инструменты и фигуры ГР Paint. Палитра цветов.		
14.	Октябрь			2	Копирование и перенос фрагментов рисунка при помощи		

					буфера обмена и клавиш Ctrl и Del.	
					Редактирование и форматирование рисунков.	
15.	Октябрь			2	Наклон и поворот. Функция «отразить»	
16.	Октябрь		Практическое	2	Практическая работа «Создание рисунка по наглядному изображению»	
17.	Ноябрь			2	Практическая работа «Алгоритм построения бабочки»	
18.	Ноябрь		Комбинированное	2	ГР Krita. Построение объемных фигур в Krita.	
19.	Ноябрь		Практическое	2	Создание объектов и применение инструментов искажения по образцу.	
20.	Ноябрь		Практическое	2	Самостоятельное создание объектов и применение искажений с различными параметрами.	
21.	Ноябрь			2	Создание рисунков «Цветочная поляна»	
22.	Ноябрь			2	Создание рисунков «Кот и рыбки»	
23.	Ноябрь		Практическое	2	Практические работы в редакторе Krita: «Рисование карандашом»,	Творческий проект

					«Рисование пером», «Рисование по образцу любым инструментом».	
24.	Ноябрь		Практическое	2	Практическая работа «Создание тематического рисунка на выбор обучающегося».	
25.	Декабрь		Комбинированное	2	Основные элементы окна текстового редактора MS Word.	
					Практическая работа. Набор, редактирование и форматирование текста.	
26.	Декабрь		Практическое	2	Оформление текстового материала.	
27.	Декабрь		Практическое	2	Редактирование и форматирование отсканированного текста.	
28.	Декабрь		Комбинированное	2	Практическая работа. Создание типовых документов (заявление, объявление).	
29.	Декабрь		Комбинированное	2	Форматы графических объектов. Вставка готовых графических объектов.	
					Практическая работа. Создание документов с использованием готовых изображений.	
30.	Декабрь		Комбинированное	2	Размещение рисунков в тексте. Вставка декоративного текста	Творческий проект

					WordArt.	
					Практическая работа. Создание изображений с помощью панели рисования.	
31.	Декабрь			2	Использование главного меню для создания таблиц.	
					Практическая работа. Создание таблицы с помощью меню-вставка.	
32.	Декабрь		Комбинированное	2	Рисование таблиц.	
					Создание таблиц по образцу.	
33.	Январь			2	Практическая работа. Построение и заполнение табличных форм.	
					Применение схем в MS Word.	
34.	Январь		Теоретическое	2	Цветовой баланс. Объемные объекты.	
35.	Январь		Практическое	2	Создание простых алгоритмов в виде блок-схем.	
36.	Январь			2	Создание простых алгоритмов в виде блок-схем.	
37.	Январь			2	Создание схемы «Мое генеалогическое древо»	
38.	Январь		Комбинированное	2	Аналоговый и цифровой звук. Запись звуков и их форматирование.	Игра «Угадай мелодию»



39.	Январь		Практическое	2	Проигрыватель Windows Media. Запись звуков и их форматирование	Проект-короткометражный фильм
40.	Январь			2	Обрезка звукового файла.	
41.	Февраль			2	Склеивание фрагментов музыки.	
			Интерфейс Windows Movie Maker: обзор основных элементов окна и панелей инструментов.			
42.	Февраль		Комбинированное	2	Работа с основными панелями, соответствующие видам «Сборники» и «Операции с фильмами».	
					Раскадровка и шкала времени. Работа с меню «Запись видео»: запись с видеоустройства, импорт существующих файлов мультимедиа.	
43.	Февраль			2	Устройства видеозаписи. Запись видео. Сохранение проекта.	
44.	Февраль			2	Монтаж клипов.	
45.	Февраль			2	Создание названий и титров. Работа со звуком	
46.	Февраль			2	Запись комментария на шкале времени. Добавление звуковых эффектов.	

47.	Февраль			2	Упорядочение сборников и клипов. Сохранение и отправка фильма.	
48.	Февраль			2	Самостоятельная работа «Создание тематического учебного фильма».	
49.	Март		Теоретическое	2	Руководство по использованию приложения Microsoft Publisher. Работа с изображениями в Microsoft Publisher	Проект: брошюра и календарь
50.	Март		Практическое	2	Создание брошюры на определенную тему. Добавление текстовой подложки.	
51.	Март			2	Обрезка рисунка. Установка картинки фоном	
52.	Март			2	Добавление подложки к фотографии или рисунку. Завершение работы с буклетом.	
53.	Март		Комбинированное	2	Создание публикации из шаблона. Подбор фона и дизайна календаря.	
54.	Март		Практическое	2	Изменение дат в календаре. Изменение месяца в календаре.	
55.	Март			2	Добавление страниц календаря. Добавление месяцев в календарь	
56.	Март		Практическое	2	Добавление праздников в календарь. Печать календаря с собственным дизайном.	

57.	Апрель		Практическое	2	Создание и печать односторонних и двусторонних открыток.	Проект-презентация
58.	Апрель		Теоретическое	2	Технические средства мультимедиа. Основные приемы создания презентаций. Использование мастера автосодержания.	
59.	Апрель		Комбинированное	2	Создание слайдов. Текстовые блоки.	
					Создание презентации с использованием мастера автосодержания.	
60.	Апрель			2	Настройка эффектов рисунков. Использование анимированных рисунков.	
61.	Апрель			Комбинированное	2	
62.	Апрель		2		Создание презентации на основе шаблона презентаций.	
63.	Апрель		2		Подбор текстового материала для презентации. Набор текстовой информации для презентации.	
64.	Апрель		2		Оформление презентации. Настройка анимации в презентации.	
65.	Апрель		2		Отладка работы ссылок.	
66.	Апрель		2		Вставка звуковых эффектов.	

					Вставка музыкального сопровождения в презентацию.	
67.	Май			2	Вставка видеоролика. Презентация «Реклама турфирмы».	
68.	Май			2	Презентация «Моя семья».	
69.	Май		Практическое	2	Презентация «Музыкальный клип»	
70.	Май			2	Разработка сюжета слайд-фильма.	
71.	Май			2	Оформление итогового творческого проекта	
72.	Май		Практическое	2	Итоговое занятие	Творческий проект

**Календарный учебный план-график  
Модуль 2**

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь		Комбинированное	2	Вводный инструктаж по технике безопасности Вводное тестирование, задания для определения уровня владения компьютером.	Входной контроль знаний
2.	Сентябрь		Комбинированное	2	Понятие алгоритм. Исполнитель алгоритма, система команд исполнителя. «Головоломки: Научитесь перетаскивать»	Сертификат о прохождении курса
3.	Сентябрь		Практическое	2	«Лабиринт: Последовательность. Лабиринт: Отладка»	
4.	Сентябрь			2	«Алгоритмы из повседневной жизни: Посади семечко. Пчела: Последовательность».	
5.	Сентябрь			2	«Художник: Последовательность. Художник: Фигуры»	
6.	Сентябрь		Комбинированное	2	Цикл. «Пчела»	
7.	Сентябрь			2	«Лабиринт: Циклы. Пчела: Циклы»	
8.	Сентябрь			2	«Лаборатория игр: Создай	

					историю. Художник: Циклы».
9.	Сентябрь		Комбинированное	2	Понятие кода и программирования. «Лабиринт: Последовательность».
10.	Октябрь			2	Символы и знаки в программе. «Художник: Последовательность».
11.	Октябрь		Практическое	2	«Лабиринт: Циклы. Художник: Циклы»
12.	Октябрь			2	«Пчела: Циклы. Пчела: Отладка»
13.	Октябрь		Комбинированное	2	Условные команды. « Пчела: Условные команды»
14.	Октябрь		Практическое	2	«Художник: Отладка. Порхающий код»
15.	Октябрь			2	Вложенные циклы. «Художник: Вложенные циклы»
16.	Октябрь			2	Эффективность программы. «Лаборатория игр: Создай историю»
17.	Октябрь			2	«Лабиринт. Художник»
18.	Октябрь			2	«Художник: Функции. Пчела: Функции»
19.	Октябрь			2	«Пчела: Условные команды. Лабиринт: Условные команды»
20.	Октябрь			2	«Художник: Вложенные циклы. Фермер: Циклы с проверкой условия»
21.	Октябрь			2	Цикличность.

					«Пчела: Вложенные циклы»
22.	Ноябрь			2	«Пчела: Отладка. Прыжок»
23.	Ноябрь			2	«Лаборатория игр: Создай историю. Лаборатория игр: создай игру»
24.	Ноябрь		Комбинированное	2	«Художник: шаблоны». Анализ программ.
25.	Ноябрь			2	«Лабиринт и пчела. Художник»
26.	Ноябрь			2	«Художник: Переменные. Лаборатория игр: Переменные»
27.	Ноябрь			2	«Пчела: Циклы с параметром. Художник: Циклы с параметром»
28.	Ноябрь			2	Исправление ошибок в программе. «Лаборатория игр: Циклы с параметром»
29.	Ноябрь			Комбинированное	2
30.	Ноябрь		2		«Лаборатория игр: Функции с параметрами. Пчела: Функции с параметрами»
31.	Ноябрь		2		«Художник: двоичная система. Супериспытание — переменные»
32.	Ноябрь		2		«Супер задание — циклы со счетчиком. Супер задание — функции и параметры»

33.	Декабрь		Комбинированное	2	«Невозможное задание — комплекс». Час кода.		
34.	Декабрь			2	Анимация, мультимедиа.		
35.	Декабрь			2	Создание игр и анимации. «Танцевальная вечеринка»		
36.	Декабрь			2	«Час Кода Minecraft»		
37.	Декабрь		Комбинированное	2	«Искусственный интеллект для океанов»		
38.	Декабрь			2	«Звездные войны»		
39.	Декабрь			2	«Холодное сердце»		
40.	Декабрь			2	«Спорт»		
41.	Декабрь			2	«Порхающий код»		
42.	Декабрь			2	«Классический лабиринт»		
43.	Декабрь			2	«Лаборатория игр Infinity»		
44.	Декабрь		Комбинированное	2	«Лаборатория игр» Общие настройки браузера. Интерфейс. Инструменты.		Творческий проект
45.	Декабрь		Практическое	2	Создание закладок. Настройка папки-загрузки.		
46.	Декабрь			2	Понятие ссылки и адреса. Копирование и ввод ссылок и адресов.		
47.	Декабрь			2	Форматы графической, звуковой и видеоинформации. Правила копирования и скачивания файлов в Интернете.		



48.	Январь			2	Скачивание файлов. Обработка звука и видео онлайн.	
49.	Январь			2	Обработка фото онлайн. Вставка готового файла в документ.	
50.	Январь		Комбинированное	2	Введение. Интерфейс программы. Карандаш, Овал, Прямоугольник.	Фильм
51.	Январь			2	Заливка, Преобразование заливки. Кисть, Чернильница, Ластик	
52.	Январь			2	Технология отрисовки картинки (практическое занятие №1) . Лассо, Перо	
53.	Январь			2	Свободная трансформация. Технология создания клип-кнопки (практическая №2 часть 1)	
54.	Январь			2	Текст. Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform.	
55.	Январь			2	Технология создания клип-кнопки (практическая №2 часть 2) . Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. Экспорт.	
56.	Январь		Комбинированное	2	Моментальная проверка правильности расположения перетаскиваемых объектов (практическая работа №3). Основы создания анимации. Мультипликационное кино.	

					Компьютерная анимация.
57.	Февраль			2	Общие принципы работы со слоями. Покадровая анимация (практическая работа №4 часть 1)
58.	Февраль			2	Символы и экземпляры. Motion-анимация. (практическая работа №4 часть 2).
59.	Февраль			2	Движение по пути. Слой Guide (направляющий). Shape-анимация. (практическая работа №4 часть 3)
60.	Февраль			2	Управление изменениями формы с помощью Shape Hint (узловых точек формы). Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента.
61.	Февраль		Комбинированное	2	Работа с текстовыми полями в одном кадре (практическая работа №5 часть 1). Расчётная анимация типа Shape. (практическая работа №5 часть 2).
62.	Февраль			2	Анимированная маска. Расчётная анимация типа Motion. Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории.
63.	Февраль			2	Работа с кнопками. Кадры кнопки. Анимированная кнопка

					(практическая работа №6 часть 1).	
64.	Февраль			2	Использование в кнопках изображений (практическая работа №6 часть 2). Использование сцен.	
65.	Февраль			2	Технология работы с цветом. Создаем тест (практическая работа №7).Разработка собственного проекта	
66.	Февраль			2	Разработка и защита собственного проекта	
67.	Февраль		Теоретическое	2	Введение. Знакомство со средой Scratch.	Регистрация в Scratch-сообществе, публикация фильма/анимации
68.	Февраль		Комбинированное	2	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	
69.	Март			2	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	
70.	Март			2	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	

71.	Март			2	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.
72.	Март		Комбинированное	2	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.
73.	Март			2	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».
74.	Март			2	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.
75.	Март			2	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».

76.	Март			2	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».
77.	Март		Комбинированное	2	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».
78.	Март			2	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».
79.	Март			2	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».
80.	Март			2	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».
81.	Март			2	Создание игры «Угадай слово».
82.	Март			2	Создание тестов – с выбором ответа и без. Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.
83.	Март		Теоретическое	2	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм.
84.	Апрель		Практическое	2	Разработка комикса.

85.	Апрель		Комбинированное	2	Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»
86.	Апрель			2	Разработка игры «Голодная рыбка»
87.	Апрель			2	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»
88.	Апрель			2	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»
89.	Апрель		Теоретическое	2	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере.
90.	Апрель		Теоретическое	2	Этапы разработки компьютерных игр.
91.	Апрель		Комбинированное	2	Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации
92.	Апрель			2	Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий
93.	Апрель		Практическое	2	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование

					взаимодействия героев.	
94.	Апрель			2	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	
95.	Апрель			2	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	
96.	Май			2	Работа с Пером	
97.	Май			2	Работа с Пером	
98.	Май			2	Работа со звуками. Озвучка мультлика.	
99.	Май		Практическое	2	Создание анимированных открыток	
100.	Май			2	Создание «разукрашек»	
101.	Май			2	Создание «рисовалок»	
102.	Май			2	Проект «Лабиринт Минотавра»	
103.	Май			2	Проект «Лабиринт Минотавра»	
104.	Май			2	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	
105.	Май			2	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра».Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	
106.	Май		Практическое	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Творческий проект
107.	Май		2	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети		
108.	Май		2	Итоговое занятие Подведение		

					ИТОГОВ ГОДА	
--	--	--	--	--	-------------	--



Приложение 3  
Мониторинг качества знаний  
для модуль 1 (входной контроль)

1. Чем человек воспринимает информацию?

- а) ногами                      в) органами чувств  
б) руками                      г) головой

2. То, что мы слышим – это ...

- а) звук                          в) обоняние  
б) вкус                          г) осязание

3. Техническое устройство, позволяющее человеку работать с различными видами информации, которая в закодированном виде находится в его памяти – это ...

- а) лопата                      в) труба  
б) компьютер                г) пила

4. Отметьте современные носители информации:

- а) DVD-диск                  в) пергамент  
б) береста                      г) flash-накопитель

5. Кто придумал древнеславянский алфавит?

- а) Кирилл и Мефодий        в) Алеша Попович и Добрыня Никитич  
б) Иван да Марья              г) Иван Царевич и Василиса Премудрая

6. Письменные источники информации – это ...

- а) магнитофон                в) дневник  
б) книга                        г) пирог

7. Как называется информация, представленная в виде текста?

- а) числовая                  в) звуковая  
б) графическая                г) текстовая

8. Отметьте формы представления информации о числе предметов:

- а) следы                      в) зарубки на дереве
- б) цифры                     г) буквы

9. Как называется информация, представленная в виде чисел?

- а) текстовая                в) звуковая
- б) числовая                г) графическая

10. С какой информацией работают с помощью абака, счет, арифмометра, калькулятора?

- а) с числовой              в) со звуковой
- б) с текстовой             г) с графической

11. Как называется память компьютера, в которой хранится закодированная информация во время его работы?

- а) внешняя                в) девичья
- б) запасная               г) внутренняя

12. Если заменить какую-либо букву в слове на другую, что изменится?

- а) шрифт слова            в) длина слова
- б) смысл слова            г) ничего не изменится

13. С помощью чего быстрее дойдет письмо до адресата?

- а) обычной почты        в) электронной почты
- б) самолета                г) поезда

14. Отметьте естественные звуки:

- а) звук гитары            в) шум ветра
- б) стук молотка          г) щебетание птиц

15. Что помогает человеку хранить, обрабатывать и передавать закодированную текстовую информацию?

- а) компьютер             в) почта
- б) книга                    г) тетрадь

(итоговый контроль)

Задание 1-5. Напиши названия видов информации по способу её восприятия (с помощью органов чувств). (5б)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Задание 6-7. Соедини стрелками по смыслу. (26)

Источник информации
---------------------

Приемник информации
---------------------

Говорит
Читает
Поёт
Наблюдает
Смотрит
Слушает
Объясняет

Задание 8. Найди и соедини стрелкой долговечные носители информации. (16)

Носитель информации
---------------------

Камень
Флеш-карта
Воздух
Снег
Бумага

Задание 9. Дополни предложение. (26)

Люди используют компьютер чтобы

---

Задание 10. Укажи порядок действий для сбора и хранения информации. (16)

	Представить информацию на носителе
	Понаблюдать за объектом
	Запомнить информацию

Задание 11-12. Соедини стрелками по смыслу. (4б)

Действия с информацией

Действия с предметами

Рисовать
Строить дом
Решать задачу
Есть яблоко
Писать
Наблюдать за котом

Задание 13-15. Представь рисунком текстом и числом информацию о том, сколько тебе лет. (3б)



Рисунок (графические данные)	Текст (текстовые данные)	Число (числовые данные)

Задание 15-16. Обработай информацию. (2б)

Представь себе треугольник и квадрат. Преобразуй свой мысленный образ в графические данные и текстовые данные.

Это графические данные	Это текстовые данные

Задание 16-17. Дополни таблицу. (4б)

Объект	Общее имя	Собственное имя	Свойства
		облепиха	
	человек		

Задание 18-19. Ответь на вопросы. (26)

а) Какое свойство указывает на форму объекта?

- круглый
- синий
- далёкий
- полезный

б) Какое свойство указывает на размер объекта

- круглый
- синий
- большой
- нужный

Задание 20-21. Дополни таблицу. (46)

Объекты	Общее свойство	Отличительное
Вишня		
Апельсин		

Задание 22-23. Дима пришел в магазин купить чистую видеокассету, чтобы записать на нее новогодний праздник. (2б)

Отметь, какую кассету следует купить Диме, если продолжительность фильма 1 час 50 мин.

30 мин

90 мин

120 мин

180 мин

240 мин

Назови объект задачи \_\_\_\_\_.

Задание 23-24. Выбери правильное утверждение. (2б)

Компьютер служит или для хранения, или для обработки, или для передачи информации.

Компьютер служит и для хранения, и для обработки, и для передачи информации

Задание 25-26. Выбери верный ответ. (2б)

а) Системные программы служат для

Создания новых программ

Обеспечения работы компьютера

Решения задач пользователя

б) Для работы со звуком служат

Колонки, микрофон и наушники

Клавиатура и мышь

Принтер и сканер

Задание 27-28. Дополни предложения. Воспользуйся словами для справки. (2б)

а) Системные \_\_\_\_\_ нужны для обеспечения нормальной работы \_\_\_\_\_.

б) К системным программам относятся: \_\_\_\_\_ системы, \_\_\_\_\_ программы.

Слова для справки: операционные, программы, компьютера, антивирусные.

Задание 29-31. Отметь правильный ответ (✓). (3б)

Операционная система относится к группе программ

- Прикладных
- Системных
- Инструментальных

Графический интерфейс - это

- Текстовое изображение на экране
- Графическое изображение меню
- Звуковое представление данных

Утилиты – это программы

- для работы со звуком
- для управления устройствами и программами
- для тестирования и обслуживания устройств компьютера

Задание 32-34. Выбери нужное из данных для справки и допиши.(3б)

1. Локальная сеть объединяет пользователей компьютеров \_\_\_\_\_, а глобальная \_\_\_\_\_.

2. Компьютерная \_\_\_\_\_ объединяет два компьютера или более.

3. Браузер – это \_\_\_\_\_ для просмотра веб-страниц.

Слова для справок: в одном здании, во всем мире, сеть, программа.

для модуль 2(входной контроль)

Задание 1-5. Напиши названия видов информации по способу её восприятия (с помощью органов чувств). (5б)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Задание 6-7. Соедини стрелками по смыслу. (2б)

Приемник информации

Говорит

Источник информации

Читает
Поёт
Наблюдает
Смотрит
Слушает
Объясняет

Задание 8. Найди и соедини стрелкой недолговечные носители информации. (16)

Носитель информации

Песок
Камень
Воздух
Снег
Бумага

Задание 9. Дополни предложение. (26)

Люди используют компьютер чтобы

---

---

Задание 10. Укажи порядок действий для сбора и хранения информации. (16)

	Запомнить информацию
	Понаблюдать за объектом
	Представить информацию на носителе

Задание 11-12. Соедини стрелками по смыслу. (46)

Действия с информацией

Действия с предметами

Писать стих
Резать картофель
Есть суп
Решать задачу
Рисовать
Наблюдать за соседом



Задание 13-15. Представь рисунком текстом и числом информацию о том, сколько тебе лет. (36)

Рисунок (графические данные)	Текст (текстовые данные)	Число (числовые данные)


Задание 15-16. Обработай информацию. (26)

Представь себе круг и треугольник. Преобразуй свой мысленный образ в графические данные и текстовые данные.

Это графические данные	Это текстовые данные

Задание 16-17. Дополни таблицу. (46)

Объект	Общее имя	Собственное имя	Свойства
		яблоня	

	человек		
---	---------	--	--

Задание 18-19. Ответь на вопросы. (26)

а) Какое свойство указывает на цвет объекта?

- круглый
- синий
- далёкий
- полезный

б) Какое свойство указывает на форму объекта

- круглый
- синий
- большой
- нужный

Задание 20-21. Дополни таблицу. (46)

Объекты	Общее свойство	Отличительное
Луна		
Земля		

Задание 22-23. Катя пришла в магазин купить чистую видеокассету, чтобы записать на нее весенний праздник. (26)

Отметь, какую кассету следует купить Кате, если продолжительность фильма 2 часа 20 мин.

- 30 мин
- 90 мин
- 120 мин

\_\_\_ 180 мин

\_\_\_ 240 мин

Назови объект задачи \_\_\_\_\_.

Задание 23-24. Выбери правильное утверждение. (2б)

- Компьютер служит и для хранения, и для обработки, и для передачи информации.
- Компьютер служит или для хранения, или для обработки, или для передачи информации.

Задание 25-26. Выбери верный ответ. (2б)

а) Для работы со звуком служат

- Колонки, микрофон и наушники
- Клавиатура и мышь
- Принтер и сканер

б) Системные программы служат для

- Создания новых программ
- Обеспечения работы компьютера
- Решения задач пользователя

Задание 27-28. Дополни предложения. Воспользуйся словами для справки. (2б)

а) Системные \_\_\_\_\_ обеспечивают обслуживание и \_\_\_\_\_ компьютера.

б) К системным программам относятся \_\_\_\_\_ программы, которые предназначены для тестирования

\_\_\_\_\_.

Слова для справки: операционные, программы, компьютера, антивирусные, работу.

Задание 29-31. Отметь правильный ответ (✓). (3б)

1) Операционная система предназначена для

- Управления устройствами и программами
- Для создания рисунков
- Для работы с текстом

2) Антивирусные программы предназначены для

- обнаружения и удаления вирусов
- создания вирусов

- копирования вирусов
- 3) Графический интерфейс - это
  - Текстовое изображение на экране
  - Графическое изображение меню
  - Звуковое представление данных

Задание 32-34. Выбери нужное из данных для справки и допиши. (3б)

1. Локальная сеть объединяет пользователей компьютеров \_\_\_\_\_, а глобальная \_\_\_\_\_.
2. Услуги компьютерной сети – это прием, поиск и \_\_\_\_\_ электронной информации.
3. Сервер – это \_\_\_\_\_, который обслуживает компьютерную сеть.

Слова для справок: в одном здании, во всем мире, сеть, передача, компьютер

(итоговый контроль)

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- 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) 10
- 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. Чему равна ширина сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 260 точек

Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

А) 1

Б) 2

В) Любое количество

Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 360 точек

Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

А) Скрипт

Б) Спрайт

В) Сцена

Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

А) Да

Б) Нет

В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа