

Государственное образовательное автономное учреждение  
дополнительного образования Ярославской области  
«Центр детей и юношества»



Утверждаю  
Директор ГОАУ ДО ЯО  
«Центр детей и юношества»  
Дубовик Е.А.  
Приказ № 17-01/208 от 01.04.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Компьютерная азбука»**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст детей: 10 – 12 лет

Срок реализации: 2 года

**Автор-составитель:**  
Капустина Ирина Борисовна,  
педагог дополнительного образования

г. Ярославль,  
2024 г.

## Оглавление

1. Комплекс основных характеристик.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Учебно-тематический план по годам обучения.....	9
1.2.1. Учебно-тематический план 1-го года обучения.....	9
1.2.2. Учебно-тематический план 2-го года обучения.....	9
1.3. Содержание программы.....	10
1.3.1. Содержание программы 1-го года обучения.....	10
1.3.2. Содержание программы 2-го года обучения.....	13
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	17
2.1. Календарный учебный график (Приложения 1, 2).....	17
2.2. Методическое обеспечение программы.....	17
2.3. Оценочные материалы.....	20
2.4. Материально-техническое обеспечение программы.....	22
2.5. Кадровое обеспечение программы.....	22
3. Список информационных источников.....	23

# 1. Комплекс основных характеристик

## 1.1. Пояснительная записка

Компьютеризация охватила все стороны жизни человека: производство и культуру, быт и науку, искусство и образование. В информационном обществе, наполненном новейшими технологиями, важнейшей социальной задачей стало формирование нового стиля мышления. А наиболее интенсивно развитие интеллекта происходит в младшем школьном возрасте. Учащиеся младшего и среднего возраста легче и быстрее, чем старшего, осваивают новые технологии, так как у них ещё не сложился стереотип мышления.

Сегодня в каждой семье есть персональный компьютер или планшет, а распространённость компьютеров в мире настолько велика, что умение использовать их в повседневной жизни формирует новый стиль жизни и становится элементом общей культуры человека. У учащихся младшего школьного возраста наблюдается большой интерес к компьютеру, а, следовательно, и мотивация к изучению азов компьютерной грамотности.

Компьютер – это устройство, которое может отвечать разным интересам школьника: к рисованию, сочинительству, музыке, конструированию, наукам. Используя компьютер можно организовать обучение детей с учётом их индивидуальных особенностей, предоставляя обучающимся право на ошибки и самостоятельное их исправление. Важно только помочь детям в осознании того, что компьютер – это, прежде всего, инструмент познания, а не престижная игрушка. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В школьном возрасте, когда учебно-познавательная деятельность становится ведущей, важно расширить представление учащихся об огромном разнообразии сфер деятельности, где они смогут найти применение своим знаниям, умениям и личным предпочтениям. Профориентационные занятия могут содействовать осмысленному выбору подростком своего профессионального пути, расширить представления учащихся о мире профессий и научить их исследовать свои способности применительно к рассматриваемой профессии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» разработана с учетом: нормативно-правовой базы, нормативных документов регионального уровня, локальных актов ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» (см. ниже в разделе Информационные ресурсы).

Программа «Компьютерная азбука» имеет **техническую направленность**, рассчитана на обучающихся 10 – 12 лет. Продолжительность обучения 2 года.

Содержание программы представлено учебно-тематическими планами первого и второго годов обучения по 144 н/часа каждый с периодичностью занятий 2 раза в неделю по 2 часа. Основная форма работы – групповая. В связи с ограничением посадочных мест, обеспеченных компьютерами и в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами, наполняемость группы – 10 человек. *Состав групп* – постоянный.

Форма обучения очная. В случае введения ограничительных мер на реализацию образовательной программы в очном формате, связанных с санитарно-эпидемиологической обстановкой, реализация программы может осуществляться в дистанционном режиме с применением электронного обучения/ дистанционных образовательных технологий.

Уровень программы **базовый**, предполагает освоение специализированных знаний по информатике, опережающих школьный курс. К этому возрасту многие дети уже имеют личный опыт практического применения компьютера для самостоятельного создания текстов и рисунков. Программа «Компьютерная азбука» не только закладывает основы компьютерной грамотности, с учетом возрастных особенностей детей, но и, благодаря опережающему обучению, обеспечивает успешность в освоении компьютерных программ, которые дети еще не изучали в школьном курсе информатики - текстового и графического редактора, программы создания презентаций, а также визуального программирования. Таким образом, программа «Компьютерная азбука» помогает детям расширить свой кругозор, развить самые

разнообразные способности, в том числе и познавательные, благодаря наличию практических заданий, самостоятельных работ разного уровня сложности.

Знакомство с историей создания и совершенствования вычислительной техники, составными частями ПК, с внутренней организацией компьютера на доступном пониманию ребенка уровне и в увлекательной форме, получение навыков общения с компьютером и использование его в качестве универсального инструмента для решения самых разнообразных задач отражает заложенную в программе образовательную функцию подготовки учащихся к дальнейшей работе в условиях компьютеризации современного общества.

Программа построена по принципу «восходящей спирали». В ней заложен принцип поступательного движения от простого к сложному. Это вызывает у детей потребность в овладении специальными знаниями и навыками. Теоретический материал занятий тесно связан с практической работой на ПК. В последовательности и глубине подачи материала учитываются особенности данной возрастной категории детей.

В настоящее время акцентируется внимание на необходимости вовлечения детей в научно-техническое и инженерное творчество, в проектную деятельность и раннюю профориентацию в высокотехнологичных отраслях. Поэтому, в программу включено изучение основ визуального программирования Scratch, благодаря которому ребенок не только познакомится с азами программирования, различными видами алгоритмов: циклами и ветвлениями, но и разовьет алгоритмическое, креативное мышление, умение планировать, приобретет навыки самостоятельной работы.

Помимо занятий в детском образовательном объединении предусматривается участие в различных мероприятиях: совместные творческие проекты с обучающимися других коллективов Центра, участие в спортивных конкурсах и праздниках. Такое взаимное общение способствует расширению кругозора, формированию и проявлению таких общечеловеческих качеств, как: взаимное уважение, ответственность, общительность.

**Цель программы:** формировать первоначальные теоретические знания и практические навыки работы с прикладными программами, развивать техническое мышление и творческие способности учащихся.

*В процессе реализации 1-го года обучения по программе планируется решение ряда задач:*

*Познакомить:*

- с техникой безопасности при работе с компьютером;
- с историей создания компьютеров;
- с составными частями компьютера и дополнительным оборудованием;
- с различными видами информации, представлением её в компьютере;
- с кодированием информации и единицами её измерения;
- с элементарными терминами информатики;
- с организацией хранения данных в компьютере и ОС Win;
- с технологией создания и редактирования изображений в графическом редакторе;
- с правилами работы в прикладных программах пакета MS-Office;
- с правилами составления алгоритмов и решения проектных задач в среде программирования Scratch;

*Сформировать:*

- навыки работы с файлами и папками в ОС Win;
- навыки работы в графическом, текстовом редакторе, презентациях;
- навыки создания алгоритмов при проектировании в Scratch;
- умение разбивать сложные задачи на последовательность отдельных (простых) этапов при создании проектов в Scratch
- навыки поиска и сохранения информации из сети Интернет;
- представление о мире современных IT-профессий.

*Способствовать:*

- формированию наглядно-образного и логического мышления, творческой самостоятельности;
- формированию технического мышления;
- формированию навыков самоконтроля, самостоятельного нахождения ошибок и исправления их;
- развитию познавательных интересов, творческой активности и инициативы;
- развитию культуры устной речи, коммуникативных способностей и умению работать в группе;
- воспитанию творчески активной личности;
- приобщению учащихся к здоровому образу жизни.

*В результате освоения программы 1-го года обучения, учащиеся будут*

*а) знать:*

- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- краткую историю создания компьютеров;
- составные части компьютера;
- возможности компьютера и области его применения;
- способы преобразования информации;
- источники и приемники информации;
- принципы двоичного кодирования информации;
- способы представления информации в памяти ПК;
- единицы измерения информации;
- организацию хранения данных в компьютере;
- назначение операционной системы Windows;
- элементы Рабочего стола и Панели задач;
- элементы и виды окон;
- инструменты рисования графического редактора;
- назначение и возможности текстового редактора;
- назначение и возможности программы создания презентаций;
- назначение и возможности среды программирования Scratch;
- назначение глобальной компьютерной сети;
- элементарные правила информационной безопасности;
- мультимедийные возможности компьютера;
- современные профессии, связанные с применением компьютера.

*б) уметь:*

- включать, выключать, перезагружать компьютер;
- управлять компьютером при помощи манипулятора «мышь»;
- оперировать с единицами измерения информации;
- использовать простейшие термины информатики, такие, как «информация», «сообщение», «текст», «данные», «алгоритм», «программа»; понимать различие при употреблении их в обыденной жизни и в информатике;
- кодировать и декодировать тексты с использованием кодовых таблиц;
- использовать инструментарий программы для создания изображений в Paint;
- набирать и оформлять текст в редакторе Word;
- создавать презентации с эффектами анимации;
- составлять алгоритмы или определённую последовательность шагов в Scratch;
- самостоятельно создавать простейшие проекты и игры в Scratch;
- грамотно использовать термины из области информатики;
- ориентироваться в файловой системе компьютера;
- взаимодействовать в группе;
- применять полученные знания для решения различных творческих задач.

- презентовать результаты своих исследований перед сверстниками с использованием мультимедийного проектора.
- производить поиск информации, анализировать, классифицировать;
- проявлять активность, готовность к выдвижению идей и предложений при участии в проектах, конкурсах;
- понимать ценность отношения к своему народу, краю, семье;
- противостоять негативным воздействиям социальной среды;
- сознавать ценность здоровья, и как следствие, уметь бережно относиться к своему здоровью при работе с компьютером;
- проявлять дружеские взаимоотношения при общении с обучающимися внутри и вне коллектива.

*В процессе реализации 2-го года обучения по программе планируется решение ряда задач:*

*Познакомить:*

- с видами современных компьютеров;
- с функциями основных и подключаемых устройств компьютера;
- с аппаратным и программным обеспечением компьютера;
- с классификацией информации по способам восприятия её человеком, по способам представления на материальных и носителях;
- с видами современных электронных носителей информации;
- с редактированием и оформлением текста с помощью рисунков, надписей, таблиц;
- с видами векторных изображений в текстовом редакторе и программе презентаций;
- с основами информационной безопасности;
- с понятием искусственного интеллекта и связанными с ним технологиями
- с ведущими профессиями IT-сферы;
- с основами визуального программирования и созданием игр.

*Сформировать:*

- навыки работы с основным и дополнительным оборудованием компьютера;
- навыки работы с файлами и папками в ОС Win и локальной сети;
- навыки работы в графическом и текстовом редакторах, презентациях;
- навыки создания и редактирования растровых и векторных изображений;
- навыки быстрого поиска информации в сети Интернет;
- представление о мире современных IT-профессий;
- базовые представления о возможностях взаимодействия с технологиями искусственного интеллекта для решения прикладных задач;
- представление об использовании технологий искусственного интеллекта в жизни современного человека.

*Способствовать:*

- формированию наглядно-образного и логического мышления, творческой самостоятельности;
- развитию аналитического мышления;
- умению разбивать сложные задачи на последовательность отдельных этапов;
- умению выдвигать креативные идеи в процессе программирования в Scratch;
- развитию технического мышления,
- умению принимать решение в игровой и учебной ситуации и нести за него ответственность;
- развитию познавательных интересов, творческой активности и инициативы;

- развитию культуры устной речи, коммуникативных способностей и умению работать в группе;
- воспитанию творчески активной личности;
- приобщению учащихся к здоровому образу жизни.

*В результате освоения программы 2-го года обучения учащиеся должны*

а) знать:

- историю создания и совершенствования вычислительной техники;
- назначение и выполняемые функции компьютера и дополнительного оборудования;
- назначение внутренних компонентов компьютера;
- функциональные возможности операционной системы Windows;
- правила набора текстов, способы их редактирования и форматирования;
- назначение и возможности графического редактора для создания двухмерных и трехмерных изображений;
- назначение и возможности встроенного в Word векторного графического редактора по созданию изображений;
- правила создания и оформления презентаций;
- правила создания проектов, игр в Scratch;
- мультимедийные возможности компьютера для демонстрации презентаций;
- виды информационных угроз интернет-пространства;
- современные профессии IT-сферы, такие как: аналитик данных, тестировщик, специалист по нейросетям и др).

б) уметь:

- выполнять разнообразные действия с файлами и папками в ОС Win;
- запускать стандартные программы;
- владеть правилами набора текста;
- создавать и редактировать двумерные, трехмерные и пиксельные изображения;
- создавать и редактировать мультимедийные презентации;
- создавать самостоятельные проекты Scratch разной сложности (игры, мультфильмы, истории, анимированные графические рисунки и пр.);
- применять компьютер для решения разнообразных творческих задач (создание кроссвордов, сочинений, рисунков и т.д.).
- производить поиск информации, анализировать, классифицировать, оценивать ее достоверность;
- соблюдать правила информационной безопасности в сети Интернет;
- формулировать собственное мнение;
- бережно относиться к своему здоровью при работе с компьютером;
- оценивать получаемую информацию и, исходя из социальных и личностных ценностей, делать выбор;
- оценивать свои способности применительно к будущей профессии;
- получать позитивный опыт участия в общественно значимых делах.
- проявлять дружеские взаимоотношения при общении с обучающимися внутри и вне коллектива;
- понимать ценность отношения к своему народу, краю, семье;
- приходить к согласию в вопросах корректного социального поведения.

Ожидаемыми *результатами* воспитательной работы в результате освоения программы «Компьютерная азбука» можно считать приобретение таких важных качеств, как:

- понимание ценностного отношения к своей семье и стране;
- противостояние негативным воздействиям социальной среды;
- понимание существования информационных угроз интернета и умения противостоять им;

- умение безопасного общения в мессенджерах и социальных сетях;
- расширение представления о мире современных профессий;
- понимание ценности здоровья, в том числе, при работе с компьютером.

Содержание программы реализуется на основе следующих **принципов обучения:**

- индивидуальности;
- доступности;
- преемственности;
- результативности;

Традиционное участие во всероссийском образовательном проекте «Урок цифры» знакомит детей в игровой форме с перспективными направлениями из области информационных технологий, а также способствует формированию общей цифровой грамотности, информационной безопасности с раннего школьного возраста.

### **Формы аттестации и контроля**

Текущая диагностика результатов осуществляется систематическим наблюдением педагога за практической работой учащихся, их умением применять полученные знания для выполнения задания, методами входной диагностики, промежуточными тестовыми работами. В начале учебного года проводится *входное* тестирование для того, чтобы определить уровень развития обучающихся, их творческих способностей, задатков, эмоциональной активности развивать творческие способности детей и логического мышления через освоение компьютерной грамотности.

*Текущий контроль* осуществляется в течение всего учебного года с тем, чтобы определить степень усвоения обучающимися учебного материала, готовность к усвоению нового материала, выявить уровень ответственности и заинтересованности в обучении; выявить обучающихся, отстающих и опережающих обучение.

*Промежуточный контроль* проводится по окончании изучения темы или раздела в конце полугодия с целью определения степени усвоения обучающимися материала программы, определения промежуточных результатов обучения.

В конце учебного года, а также по завершению курса обучения проводится *аттестация*, цель которой определение изменения в показателях уровня развития личности обучающегося, его творческих способностей, определение результатов обучения, ориентирования обучающихся на дальнейшее (в том числе, самостоятельное) обучение, получение сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Контроль и аттестация обучающихся осуществляется в соответствии с положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и аттестации обучающихся ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества».

**Для выявления результативности реализации программы применяются следующие формы и методы:**

- наблюдение в ходе обучения с фиксацией результата;
- опрос;
- анкетирование;
- тестирование;
- проведение промежуточных срезов знаний (по окончании изучения темы);
- проведение открытых занятий;
- участие в конкурсах различного уровня (городских, областных, российских, международных) с личными работами и коллективными творческими проектами.



## 1.2. Учебно-тематический план по годам обучения

### 1.2.1. Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	Тематические блоки	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение в программу. Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения	4	4	<b>8</b>
2.	Информация и ее виды. Кодирование информации в компьютере	4	4	<b>8</b>
3.	Основы файловой системы. Операционная система Windows	8	8	<b>16</b>
4.	Графический редактор	4	12	<b>16</b>
5.	Текстовый редактор	12	20	<b>32</b>
6.	Программа презентаций	4	16	<b>20</b>
7.	Обучающие игры-тренажеры для изучения визуального программирования Code	2	6	<b>8</b>
8.	Программно-ориентированная среда Scratch	3	11	<b>14</b>
9.	Ресурсы сети Интернет. Поиск информации. Информационная безопасность в сети	1	3	<b>4</b>
10.	Аттестация. Конкурсы и образовательные акции	0	4	<b>4</b>
11.	Воспитательные мероприятия	4	10	<b>14</b>
<b>Итого:</b>		<b>46</b>	<b>98</b>	<b>144</b>

### 1.2.2. Учебно-тематический план 2-го года обучения

№	Тематические блоки	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение в программу. Персональный компьютер. Техника безопасности при работе за компьютером	4	4	<b>8</b>
2.	Представление информации в компьютере	2	4	<b>6</b>
3.	Операционная система Windows. Файлы и файловая система	2	4	<b>6</b>
4.	Компьютер – как инструмент практической деятельности. Графический редактор.	2	8	<b>10</b>
5.	Программа создания анимированных изображений в стиле пиксель-арт	4	10	<b>14</b>
6.	Программно-ориентированная среда Scratch	2	18	<b>20</b>
7.	Компьютер – как инструмент практической деятельности. Текстовый редактор.	6	18	<b>24</b>
8.	Компьютер – как инструмент практической деятельности. Программа презентаций	6	14	<b>20</b>
9.	Программа верстки	2	6	<b>8</b>
10.	Ресурсы сети Интернет. Информационная безопасность	2	2	<b>4</b>
11.	Воспитательные мероприятия	4	10	<b>14</b>
12.	Аттестация. Конкурсы, образовательные акции	2	8	<b>10</b>
<b>Итого:</b>		<b>38</b>	<b>106</b>	<b>144</b>

## 1.3. Содержание программы

### 1.3.1. Содержание программы 1-го года обучения

**Тема 1. Введение в программу. Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения.**

*Теория.* Общие сведения о компьютерах. История появления компьютеров. Роль компьютера в жизни современного человека. Возможности компьютера, его достоинства и уникальность. Техника безопасности и правила поведения.

*Практика.* Составные части ПК, возможности дополнительного оборудования.

*Самостоятельная работа:* «Незнайка и компьютер».

**Тема 2. Информация и ее виды. Кодирование информации в компьютере. Организация и представление данных в ПК.**

*Теория.* Информация. Виды представления информации. Кодирование информации. Единицы измерения количества информации. Носители информации.

*Практика.* Виды представления информации на различных примерах. Кодирование текстовой информации посредством символов (игра «Кодировщик»). Обозначение и емкость компьютерных носителей информации. Перевод количества информации из одних единиц измерения в другие.

Файлы и каталоги. Хранение данных в компьютере. Файловая система. Основные операции с файлами и каталогами.

*Самостоятельные работы:*

- Рисунок: «Виды информации, с которой работает компьютер»;
- Упражнения на перевод количества информации из одних единиц измерения в другие;
- Рисунки, рассказы, кроссворды, сказки по темам: «Информация», «кодирование информации», «Файлы и папки».

**Тема 3. Основы файловой системы. Операционная система Windows.**

*Теория.* Назначение операционной системы Windows. Основные элементы ОС: Рабочий стол, Панель задач. Пиктограммы. Действия с «мышью». Структура окна приложения. Меню. Программа Проводник. Основные операции с файлами и папками. Иерархия папок в Windows.

*Практика.* Создание папок, переименование, копирование, перемещение папок и файлов, удаление папок и файлов. Использование функциональных клавиш и клавиатуры при операциях с файлами и папками в Windows.

*Самостоятельные работы:*

- Рисунок «Одноуровневая файловая система»;
- Рисунок «Многоуровневая файловая система»;
- Создание личной папки, подпапок, переименование;
- Копирование, перемещение, удаление файлов и папок;
- Запись полного пути к указанным файлам и папкам.

**Тема 4. Графический редактор.**

*Теория.* Назначение графического редактора. Окно графического редактора Paint: область рисования, палитра, набор инструментов. Обзор возможностей инструментов графического редактора, дополнительные настройки инструментов.

*Практика.* Создание и редактирование рисунков. Операции с цветом. Редактирование деталей изображения. Отражение и поворот объектов. Масштабирование. Копирование объектов. Работа с текстом. Ввод и редактирование текста. Печать документа.

*Самостоятельные работы:*

- «Фигуры и линии»;
- «Мой друг - компьютер»;

- «Составные части компьютера»;
- «Компьютерные носители информации»;
- «Техника безопасности при работе на ПК»;
- «Функция копирования. Составление рисунков»
- «Декоративное рисование: линии, узоры»;
- «Графические примитивы»;
- «Времена года»;
- Тематические открытки к праздникам.

### **Тема 5. Текстовый редактор.**

**Теория.** Назначение и возможности текстового редактора Word. Обзор функций горизонтального меню. Панели инструментов. Режимы отображения документов. Основы этапы работы с документами. Правила ввода и оформления текста.

**Практика.** Запуск и завершение Word. Создание, загрузка и сохранение файлов документов. Работа с документами: создание нового документа, открытие существующего документа, сохранение документа на диске, переключение между документами. Редактирование и форматирование текстовых документов. Обработка текста: разметка страницы, ввод текста, правила набора, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, работа с блоками текста, команды «Отменить» и «Вернуть», проверка орфографии, исправления в тексте. Форматирование текста. Вставка рисунков из Paint в текстовый редактор. Автофигуры. Объект WordArt.

**Самостоятельные работы:** «Техника безопасности», «Незнайка», «Валентинка», «Правила ввода текста», «Овощная сказка», «Дама сдавала в багаж..» и др. «Сохранение документа с заданным именем», «Сохранение документа в заданной папке». Упражнения по форматированию документа, выравниванию абзацев, форматированию шрифта.

### **Тема 6. Программа презентаций.**

**Теория.** Общие сведения о программе Power Point. Создание и редактирование презентации. Общие операции со слайдами. Выбор макета и оформления слайда. Правила оформления титульного слайда.

**Практика.** Создание и оформление презентации. Пересечение, удаление, вставка, дублирование слайдов. Настройка анимации текста, объектов.

**Самостоятельные работы:**

- «Овощная сказка»;
- «Мир животных»;
- «Дама сдавала в багаж»;
- «Зимние виды спорта для детей»;
- «С днем защитника Отечества!»;
- «С международным женским днем 8 марта!»
- «Мои компьютерные работы».

### **Тема 7. Обучающие игры-тренажеры для изучения программирования Code**

**Теория.** Интерфейс программы, каталог ресурсов.

**Практика:** Создание, открытие, сохранение проекта. Создание игры с помощью блоков, подбор звуковых эффектов. (Приложение 7)

**Самостоятельные работы:** Проект «Художник», «Танцевальная вечеринка», «Основы информатики», «Приключения с Майнкрафт».

### **Тема 8. Программно-ориентированная среда Scratch.**

**Теория.** Программирование и алгоритмы. Интерфейс программы Scratch, каталог ресурсов. Спрайты, сцены, скрипты. Основные блоки. Деление блоков на категории (движение,

внешность, звук, события, управление, перо, операторы, сенсоры). Вкладки спрайтов и сцены. Координатная плоскость. Дополнительные блоки «Текст в речь», «Перо».

**Практика:** Проекты: «Аквариум», «Пингвины», «Музыкальный плеер», «Графический редактор», «Графические узоры», «Рисование фигур», «Рисунок по клеточкам», «Кот-художник», «Хэллоуин», «С днем рождения!», «Дракон-математик».

### **Тема 9. Ресурсы сети Интернет. Поиск информации. Информационная безопасность в сети.**

**Теория.** Всемирная компьютерная сеть Интернет. Поисковые системы. Обзор образовательных сайтов для младших школьников. Виды интернет – угроз для детей.

**Практика.** Работа с детской энциклопедией «Потому.ру». Развивающие компьютерные игры и видеоуроки на сайте «Солнышко». Рекомендации по информационной безопасности в сети.

#### **Самостоятельные работы:**

- Сохранение текстовой информации и графической информации, редактирование.
- Оформление памятки по информационной безопасности для детей.

### **Тема 10. Аттестация. Конкурсы и образовательные акции.**

Подготовка текстов, презентаций, фильмов, рисунков для творческих конкурсов по плану ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», интернет-проектов. Участие в Всероссийской образовательной акции «Урок цифры».

### **Тема 11. Воспитательные мероприятия.**

#### **«Безопасность в сети Интернет»**

**Теория.** Безопасность в сети ИНТЕРНЕТ.

**Практика.** Участие во всероссийском уроке, посвященном безопасности в сети Интернет.

#### **«День Героя Отечества»**

**Теория.** Славные подвиги Героев России. Юные герои России.

**Практика.** Квест «Герои Отечества».

#### **«День неизвестного солдата – 3 декабря»**

**Теория.** Великий подвиг неизвестного солдата. История памятной даты.

**Практика.** Участие во всероссийском уроке, посвященном подвигу неизвестного солдата. Создание презентации «Имя твое неизвестно, подвиг твой бессмертен!».

#### **«Праздник – Новый год»**

**Теория.** Традиции празднования Нового года в разных странах.

**Практика.** Виртуальная экскурсия в дом Деда Мороза. Викторина «Новый год у ворот». Коллаж в Word «Деда Морозы разных стран».

#### **«День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады»**

**Теория.** Подвиг ленинградцев.

**Практика.** Просмотр фильма «Блокада Ленинграда». Создание презентации «Подвиг ленинградцев» по образцу.

#### **«Здоровый образ жизни – это хорошо!»**

**Теория.** Польза здорового образа жизни. Викторина «Здоровый образ жизни».

**Практика.** Подвижные игры на свежем воздухе «Масленица».

#### **«14 февраля – День работников IT-сферы»**

**Теория.** Профессии будущего. Интернет вещей.

**Практика.** Презентация «Профессия моей мечты».

#### **«День космонавтики – 12 апреля»**

**Теория.** Полет первого человека в космос.

**Практика.** Просмотр фильма «Мы – первые». Участие во Всероссийском гагаринском уроке. Создание презентаций, рисунков на тему покорения космоса.

**«День Победы - 9 мая»**

**Теория.** История акций «Георгиевская ленточка» и «Бессмертный полк».

**Практика.** Создание презентаций, рисунков.

**«День рождения ЦДЮ – 19 мая»**

**Теория.** История праздника ЦДЮ -19 мая.

**Практика.** Посещение Музея ЦДЮ. Участие в традиционном мероприятии «День рождения ЦДЮ». Подвижные игры, конкурсы, квесты.

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

**Тема 1. Введение в программу. Персональный компьютер. Техника безопасности при работе за компьютером.**

**Теория.** Общие правила техники безопасности при работе с компьютером. Компьютер и его составные части. Дополнительное оборудование. Аппаратное и программное обеспечение.

**Практика.** Презентация «Техника безопасности». Презентация «Аппаратное обеспечение персонального компьютера». Презентация «Виды современных компьютеров».

**Тема 2. Представление информации в компьютере.**

**Теория.** Кодирование текстовой информации. Принципы работы клавиатуры. Кодирование числовой информации. Кодирование графической информации. Единицы измерения количества информации.

**Практика.** Системы счисления. Таблицы кодировок.

**Самостоятельные работы:**

- Работа с таблицами кодировок.
- Упражнения «Перевод единиц измерения информации» (Приложение 9).

**Тема 3. Операционная система Windows. Файлы и файловая система.**

**Теория.** Обозначение и емкость компьютерных носителей информации. Сравнительная емкость компьютерных носителей информации.

Файлы и каталоги. Основные операции с файлами и папками. Иерархия папок в Windows. Программа Проводник.

**Практика.** Копирование данных на сменные носители. Групповые операции с файлами и папками. Использование функциональных клавиш и клавиатуры при операциях с файлами и папками в Windows.

**Самостоятельные работы:**

- Копирование, перемещение, удаление файлов и папок разными способами;
- Удаление и восстановление файлов и папок, настройка Корзины;
- Действия с группами файлов и папок;
- Поиск файлов и папок;
- Копирование данных на сменные носители.

**Тема 4. Компьютер – как инструмент практической деятельности. Графический редактор.**

**Теория.** Компьютерная графика. Виды графических редакторов. Создание, редактирование, сохранение рисунков. Копирование, изменение фрагментов рисунка.

**Практика.** Инструментарий графического редактора Paint. Создание и редактирование рисунков. Дополнительные возможности – кадрирование, наклон, поворот, отражение, изменение размера, работа с буфером обмена. Создание трехмерных изображений. Печать документа.

**Самостоятельные работы:** «С Днем учителя!», «Времена года», «Графические примитивы», «Собери картинку», «Геометрический узор», «Растительный орнамент», «Оптические иллюзии», «Иллюстрация к любимой книге», «Противопожарная безопасность»

глазами детей», «Правила безопасного поведения на воде», «Компьютер», «Эргономичная зона для ученика», «Животные», тематические открытки к праздникам.

### **Тема 5. Программа создания анимированных изображений в стиле пиксель-арт.**

**Теория:** Приемы создания изображений в стиле пиксель-арт. Программный интерфейс Piskel. Основные элементы окна, обзор функций и панелей инструментов. Инструменты технического редактирования пиксельных цифровых изображений. Виды и цели редактирования изображений. Технология создания анимационных изображений из кадров. Дублирование, удаление изменение кадров. (Приложение 8).

**Практика:** Демонстрация примеров пиксельных изображений. Создание изображения из пикселей по схеме «Клоун», «Робот», «Цветок», «Колба с водой», «Меч» «Герой мультфильма». Анимация изображений: «Лучи», «Завиток», «Лабиринт», «Калейдоскоп». Сохранение изображений в формате рисунка, анимационного файла. Экспорт изображений. Просмотр через браузер, редактирование, сохранение, публикация. Отправка файла по электронной почте, через мессенджеры в социальных сетях.

### **Тема 6. Программно-ориентированная среда Scratch.**

**Теория.** Возможности программы Scratch по созданию рисунков, интерактивных роликов, фильмов. Интерфейс программы. Библиотека спрайтов. (Приложение 7).

**Практика.** Создание, открытие, сохранение проекта. Самостоятельное создание персонажа. Создание игры с помощью блоков, подбор звуковых эффектов.

**Самостоятельные работы:** «Лабиринт», «Карандашное программирование», «Геометрические узоры», «Стрельба по шарикам», «Красная кнопка», «Математический экзамен», «Космический полет», «Волшебная грань», «Калейдоскоп», «Космическая битва», «Сад бабочек», «Круги на воде». Музыкальные проекты: «Новогодняя дискотека».

### **Тема 7. Компьютер – как инструмент практической деятельности. Текстовый редактор Word.**

**Теория.** Создание, загрузка и сохранение файлов документов Word в разных версиях. Обзор функций горизонтального меню. Настройка панелей инструментов. Основные этапы работы с документами в Word. Создание, редактирование, сохранение текстов. Разметка страницы. Ссылки.

**Практика.** Работа с документами: создание нового документа, открытие существующего документа, сохранение документа на диске, переключение между документами.

Работа с текстом: ввод текста, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, работа с блоками текста, проверка орфографии, исправления. Форматирование текста. Вставка рисунков, автофигур, надписей, объектов WordArt. Дизайн страницы - выбор цветовой схемы, установки цвета и границ страницы. Параметры абзацев: выравнивание, отступы. Списки. Границы и заливка. Таблицы: создание, заполнение, обрамление, форматирование. Печать документа: предварительный просмотр документа, печать всего документа, печать части документа.

**Самостоятельные работы:** «Техника безопасности», «Группы клавиш», «Правила работы на клавиатуре», «Знаки препинания в заголовках», «Расписание уроков», «Кроссворд», «Компьютерные вирусы», «Визитка», «Метаграммы», «Меню», «Числа в словах», «Реклама», «Объявление», «Техника безопасности». Выполнение творческих работ – оформление газет и открыток к тематическим праздникам, сочинения.

### **Тема 8. Компьютер – как инструмент практической деятельности.**

#### **Программа презентаций.**

**Теория.** Интерфейс программы. Возможности программы по импорту изображений, звука и видео.

**Практика.** Создание, открытие, сохранение презентаций в формате демонстрации. Монтаж слайдов в презентации. Работа со звуком. Добавление звуковых эффектов и видео. Создание презентации в формате демонстрации.

**Самостоятельные работы:**

«Удивительный мир цветов», «4 ноября - День народного единства», «С днем рождения!», «Новый год», «День защитника Отечества», «8 марта», «12 апреля- день космонавтики», «Задачи по математике», «Часы», «Робот», «С днем Победы!», «Моя любимая книга».

**Тема 9. Программа верстки.**

**Теория.** Виды простейшей печатной продукции – грамоты, открытки, календари, буклеты. Интерфейс программы. Создание, открытие, сохранение документов.

**Практика.** Создание открытки, ввод текста, изменение параметров. Создание календаря на месяц, на год, изменение диапазона дат, выбор цветовой схемы.

**Самостоятельные работы:** «Календарь на год», «Приглашение на праздник», буклет «Безопасность на воде в зимний период».

**Тема 10. Ресурсы сети Интернет. Информационная безопасность.**

**Теория.** Всемирная компьютерная сеть Интернет. Поисковые системы. Обзор образовательных сайтов для школьников. Виды интернет- угроз для детей.

**Практика.** Поиск информации. Работа с Википедией. Безопасное использование интернета. Знакомство с ресурсами проекта «Интернешка».

**Самостоятельные работы:** Поиск, сохранение текстовой, графической информации из сети интернет, редактирование, оформление, сохранение на внешний носитель. Оформление памятки по информационной безопасности по образцу (Приложение 5).

**Тема 11. Воспитательные мероприятия.**

**«Безопасность в сети Интернет»**

**Теория.** Правила безопасного общения в сети Интернет.

**Практика.** Участие во всероссийском уроке, посвященном безопасности в сети.

**«День Героя Отечества»**

**Теория.** Герои России – почетные граждане города Ярославля.

**Практика.** Создание буклета «Почетный гражданин Ярославля – герой России».

**«День неизвестного солдата - 3 декабря»**

**Теория.** Великий подвиг неизвестного солдата. История памятной даты.

**Практика.** Участие во всероссийском уроке, посвященном подвигу неизвестного солдата. Создание презентации «Имя твое неизвестно, подвиг твой бессмертен!».

**«Праздник – Новый год»**

**Теория.** «Великий Устюг – дом Деда Мороза».

**Практика.** Викторина «Новый год у ворот». Новогодний мастер-класс «Изготовление символа Нового года».

**«День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады – 27 января»**

**Теория.** Подвиг жителей Ленинграда в годы Великой Отечественной войны.

**Практика.** Создание презентаций «Бессмертный подвиг ленинградцев».

**«14 февраля – День работников IT-сферы»**

**Теория.** Профессии IT-сферы.

**Практика.** Презентация «Моя будущая профессия», «Искусственный интеллект», «Технологии искусственного интеллекта».

**«Здоровый образ жизни»**

**Теория.** Беседа «Здоровый образ жизни».

**Практика.** Эстафета и мастер-классы к празднику Масленицы.

**«День космонавтики - 12 апреля»**

**Теория.** Первый космонавт – Гагарин Ю.А., первая женщина-космонавт – Терешкова В.В.

**Практика.** Участие во Всероссийском Гагаринском уроке. Фильм «Мы – первые», «Животные в космосе». Создание презентаций «Основные вехи в покорении космоса». Создание проектов в Scratch «Старт ракеты», «Летающая тарелка».

**«День Победы 9 мая»**

**Теория.** Юные герои Великой Отечественной войны.

**Практика.** Презентация «История акции «Бессмертный полк».

**«День рождения ЦДЮ - 19 мая»**

**Теория.** 19 мая – день рождения пионерской организации и ЦДЮ. История праздника.

**Практика.** Посещение Музея ЦДЮ. Участие в играх, мероприятиях, посвященных Дню рождения ЦДЮ.

**Тема 12. Аттестация. Конкурсы, образовательные акции.**

**Практика.**

Подготовка рисунков, презентаций, творческих работ для конкурсов, интернет-проектов:

- Областной дистанционный конкурс компьютерной графики;
- Областной дистанционный конкурс по созданию компьютерных игр «Game-мастер»;
- Межрегиональный конкурс анимационного творчества «Создай анимацию!»;
- Областной дистанционный конкурс «Безопасное поведение в чрезвычайных ситуациях»;
- Областной конкурс детского творчества «Безопасность на воде глазами детей»;
- Областной хакатон "IT-бой" ( Разработка игр в среде Scratch);
- Региональный турнир в сфере цифровых интеллектуальных систем «ЛогикУм»;
- Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий «Урок цифры».



## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Дата начала	Дата окончания	Кол-во учебных недель	Кол-во часов в год	Место проведения занятий	Режим занятий
01.09.2024	31.05.2025	38	144	ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», каб.504	2 раза в неделю по 2 академических часа

Примерный календарный график учебных занятий смотри ниже в разделе «Приложения» (Приложение 1, 2).

### 2.2. Методическое обеспечение программы

Программа «Компьютерная азбука» реализуется с учетом особенностей детей среднего школьного возраста, помогает закрепить, дополнить, расширить знания и умения учащихся, полученные в школе.

На занятиях используются следующие формы обучения:

1. *демонстрационная* – педагог объясняет материал текущего занятия, демонстрируя свои действия с использованием мультимедийного проектора, а учащиеся наблюдают. Для объяснения теоретического материала используется заранее подготовленная презентация по теме, а для объяснения практического выполнения задания – свободная форма объяснения. Педагог старается, чтобы обучающиеся фиксировали новый материал в тетрадях в форме тезисов или записывали алгоритм выполнения практического задания.

2. *фронтальная* – недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога

3. *самостоятельная* – выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или только части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся, помогает, в случае затруднения при выполнении, проверяет правильность выполнения.

4. *творческая* – выполнение работы индивидуально или в малых группах на протяжении нескольких занятий и презентация своих результатов.

Основные формы работы с обучающимися – индивидуальная работа за компьютером, групповая (интернет-проекты и коллективная работа).

Содержание программы реализуется с использованием таких методов и технологий:

- творческие проекты,
- дифференцированное обучение;
- дистанционное обучение;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технологии интегрированного обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- технологии опережающего обучения;
- игровые технологии.

В качестве методов воспитания используются:

- убеждение;
- стимулирование;
- мотивация;
- организация деятельности и общения;

- контроль и самоконтроль.

При реализации программы используются профориентационные методы и формы:

- профессиональное просвещение;
- беседы;
- тесты;
- игры, викторины;
- просмотр видеосюжетов;
- экскурсии.

Организация образовательного процесса строится таким образом, чтобы практическая работа, игровой процесс преобладали над теоретической подготовкой.

*Алгоритм учебного занятия* включает несколько «этапов»: установка на занятие; основная часть, предусматривающая объяснение нового материала; специально организованная работа за компьютером; релаксация и подведения итогов. Время, отведенное на каждый этап, условно и может варьироваться педагогом в зависимости от темы занятия.

Организация учебного процесса строится таким образом, чтобы освоение знаний, умений и навыков шло в интересной, увлекательной форме. Каждое занятие может быть условно разделено на несколько смысловых частей.

*Примерная структура одного занятия:*

- Организационный момент – 3 мин.
- Повторение пройденного материала – 12 мин.
- Объяснение нового материала с элементами промежуточного контроля – 35 мин.
- Закрепление материала – 15 мин.
- Комплекс упражнений для снятия усталости – 3 мин.
- Развивающие компьютерные игры и тренажеры – 20 мин.
- Подведение итогов, домашнее задание – 2 мин.

Программа «Компьютерная азбука» ориентирована на выполнение большого объема практических, творческих работ с использованием компьютера. Объяснение нового материала происходит в простой и доступной форме. Сообщая новую информацию, используются методы *беседы* с элементами диалога педагога с детьми, *демонстрации*. В процессе знакомства с новой темой и закрепления полученных знаний, обучающиеся выполняют практические и самостоятельные работы различной степени сложности.

На занятиях используются *разнообразные приемы развития творческих способностей*: фантазирование, выделение противоположностей, постановка вопросов, поиск аналогии, ассоциации, умение находить связи и зависимости и другие. Большое внимание уделяется развитию речевых умений, так как неумение выразить свою мысль, бедный словарный запас, негибкость в использовании синонимов и антонимов может существенно затормозить процесс творчества.

Организация творческой работы учащихся осуществляется через образное представление информации. Это может быть *литературное творчество*, где в качестве главных героев произведений могут выступать различные понятия информатики, с которыми дети познакомились к этому времени. Другой формой творческой работы может стать *составление кроссвордов*. В процессе такой деятельности, обучающиеся демонстрируют знания по теме, учатся грамотно формулировать понятия и оформлять кроссворды, используя ранее приобретенные навыки. По внутреннему содержанию это очень серьезная работа, а по внешней форме – игра. Организуя подобные формы творческой работы, есть возможность использовать результаты детского творчества в дальнейшей работе.

Создание презентаций по заранее выбранной теме и представление перед сверстниками является прекрасным умением структурировать информацию, выделять главное, формулировать ее кратко, в форме тезисов, а также оформлять, используя разнообразные эффекты анимации, которые так привлекают детей этого возраста. Возможность представить для других обучающихся группы самостоятельно подготовленную презентацию является

прекрасным опытом публичного выступления, которое принесет огромный опыт и поможет в дальнейшей жизни.

Вовлечение учащихся в научно-техническое творчество, в проектную деятельность и раннюю профориентацию в высокотехнологичных отраслях, изучение основ визуального программирования, (Приложение 7, 8), позволяет каждому ребенку не только познакомиться с азами программирования, различными видами алгоритмов, но и развить креативное мышление, умение планировать, техническое мышление. Самостоятельное создание анимированных пиксельных изображений позволит раскрыть в себе дополнительный творческий потенциал, приобрести навыки самостоятельной работы за компьютером. (Приложение 8).

По окончании основной части проводится *физкультурная пауза*, которая повышает двигательную активность, снимает общее утомление, повышает умственную работоспособность.

На этапе работы с компьютером детям предлагаются развивающие компьютерные игры-тренажеры, которые являются стимулом для качественного и быстрого выполнения задания.

Задача педагога – создание такого образовательного пространства, где ребенок мог бы чувствовать себя комфортно, был бы успешен в своей деятельности. Внимание и доброжелательное отношение педагога позволяет поддерживать и развивать интерес к творческим заданиям. Выполнение заданий в электронном виде, когда каждый обучающийся выбирает свой темп для его выполнения, возможность педагога оказать индивидуальную помощь каждому обучающемуся помогает создать ситуацию успеха.

Важную роль для проверки и закрепления знаний играет выполнение *тестовых, самостоятельных, контрольных заданий*. При подведении итогов занятия могут проходить в форме викторин, творческих конкурсов.

Учебные занятия по программе «Компьютерная азбука» могут реализовываться с применением технологий дистанционного обучения. На странице сообщества компьютерного класса социальной сети ВКонтакте публикуются теоретические и практические задания для самостоятельного изучения. Контроль за выполнением заданий осуществляется отправкой электронных сообщений посредством электронной почты.

Реализация при дистанционном режиме осуществляется через специализированные платформы и сервисы организации занятий, утвержденные учреждением, а также. путем сопровождения тематических сообществ в социальных сетях.

Организация учебных занятий, особенно практических работ контролируются преподавателем с точки зрения соблюдения правил техники безопасности и сохранения здоровья обучающихся. В частности, на занятиях педагогом ведется наблюдение за правильной посадкой учащегося на рабочем месте, предлагается комплекс упражнений для снятия напряжения глаз (Приложение 3). Занятия проходят при соблюдении светового, теплового режимов и требований пожарной безопасности. Педагог заботится о соответствии кабинета санитарно-гигиеническим требованиям (Приложение 4) а также информационной безопасности при работе в Интернет (Приложение 5).

Обучающиеся, имеющие тягу к самостоятельным исследованиям, могут принять индивидуальное участие в дистанционных конкурсах и командных проектах.

В профориентационной работе используются различные технологии и методы обучения, в число которых входят информационно-коммуникационные технологии. Кроме электронных ресурсов и программ, информационные технологии позволяют также использовать новые инструменты в профориентации, такие как, например, геймификация.

При реализации программы используются дидактические материалы:

- лекционные материалы и презентации по темам учебного плана;
- справочный материал, литература для общего пользования по профилю;
- журналы, пособия и т.д.;
- подборка иллюстраций, рисунков в электронном виде по темам;
- методическая литература;
- самостоятельные и практические работы по темам учебного плана;

- практикум для выполнения заданий в графическом редакторе в электронном виде;
- подборка онлайн заданий;
- подборка видео-уроков и видео-лекций;
- тесты по информатике.

### 2.3. Оценочные материалы

Результаты освоения образовательной программы отслеживаются по следующим критериям и показателям, представленным в таблице.

Критерии	Показатели	Степень выраженности Оцениваемого качества	Возможное количество баллов	Методы диагностики	
<b>I. Теоретическая подготовка ребенка:</b>  <i>1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</i>  <i>2. Владение специальной терминологией</i>	Уровень соответствия теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.	
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5		
		<i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	10		
	Уровень осмысленности и правильности использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1		Собеседование
		<i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	5		
		<i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	10		
<b>II. Практическая подготовка ребенка:</b>  <i>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой</i>	Уровень соответствия практических умений и навыков программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков)	1	Контрольные задания	
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более	5		

<i>(по основным разделам учебно-тематического плана программы)</i>		1/2)  <i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10	
		<i>минимальный уровень умений</i> (учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)	1	
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Уровень владения специальным оборудованием и оснащением	<i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога)	5	Наблюдение
		<i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3. Творческие навыки	Наличие креативности в выполнении практических заданий	<i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца)	1	Творческая практическая работа
		<i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	5	

Индивидуальная карточка учета динамики образовательных результатов и личностного развития обучающихся, как и карта творческих достижений обучающихся, является формой фиксации полученных образовательных результатов педагогом. Они позволяют регулярно отслеживать реальную степень соответствия полученных результатов обучения и личностного развития ребенка ожидаемым результатам в ходе реализации дополнительной образовательной программы.

### Карта творческих достижений учащихся

№ п/п	Наименование мероприятия	Уровень проводимого мероприятия (городской, областной и т. д.)	Количество обучающихся творческого объединения	Ф. И. обучающихся	Год обучения	Результат

Учащиеся свои достижения фиксируют в творческой книжке воспитанника.

### Творческая книжка воспитанника

Уровень проводимого мероприятия	Наименование мероприятия	Что мною сделано?	Мои успехи и достижения	Над чем мне необходимо работать?
В рамках образовательного учреждения				
Городской уровень				
Областной уровень				
Общероссийские или Международные интернет-проекты				

В индивидуальных электронных папках на компьютере хранятся промежуточные работы обучающихся. В конце каждой образовательной акции обучающиеся имеют возможность получить электронный сертификат в печатном и/или электронном виде.

Наглядным итоговым результатом освоения программы является самостоятельно оформленная презентации «Мои компьютерные работы», в которой, помимо самостоятельно выполненных работ добавляются сканированные грамоты, сертификаты. По окончании освоения программы «Компьютерная азбука» педагог помогает обучающемуся оформить выходное портфолио, которое сохраняется на USB-накопителе.

Результативность успешного освоения образовательной программы наглядно подтверждается участием обучающихся в развивающих программах отдела технического творчества, общих мероприятиях Центра, в соревнованиях, конкурсах, олимпиадах по профилю, а также наличием грамот, дипломов, благодарностей, медалей, сертификатов.

Отслеживание воспитательных результатов осуществляется с помощью наблюдения, опросов, анкетирования, личных бесед. Результатами воспитательной работы являются: динамика личностных изменений каждого обучающегося, повышение культуры поведения к концу учебного года, установление доброжелательного характера взаимоотношений в коллективе, формирование активной жизненной позиции, участие в социально значимых мероприятиях объединения «Компьютерный класс» и учреждения.

#### 2.4. Материально-техническое обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение программы представлено следующим оборудованием:

- 1) Мультимедийный компьютер Intel Pentium (10 шт.);
- 2) Лазерный принтер-сканер-копир Xerox Global Print Driver PCL6;
- 3) Мультимедийный проектор ViewSonic и экран;
- 4) Звуковые карты;
- 5) Локальная сеть.

#### 2.5. Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом, обладающим соответствующими данной программе профессиональными знаниями и компетенциями.

### **3. Список информационных источников**

#### **Нормативно-правовая база:**

1. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
2. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О стратегии национальной безопасности Российской Федерации».
3. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Указ Президента Российской Федерации от 22.11.2023 № 875 «О проведении в Российской Федерации года семьи».
5. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
6. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ о внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся».
7. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
10. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 30.07.2020 № 845/369 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность».
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
15. Приказ департамента образования Ярославской области от 27.12.2019 г. № 47-нп «Об утверждении Правил персонализированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области».
16. Положение об организации и осуществлении образовательного процесса в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утверждено приказом № 17-01/593 от 10.11.2023.

17. Положение о дополнительной общеобразовательной программе и порядке её утверждения в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утверждено приказом № 17-01/117 от 01.03.2023.

#### **Литература для педагога и учащихся:**

1. Акилов А.А. Технологическая тактика в организации педагогического процесса. //Педагогический калейдоскоп. 1998.- № 3. - С. 13.
2. Белкин А.С. Ситуация успеха. Как ее создать: Кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 1991. – 176 с.
3. Веряев А. А. Педагогика информатики.- Барнаул: БГПУ. - 1998. – 477 с.
4. Витохновская А.А., Красноперова О. Л. Содержание и структура курса «Информационная культура» //Начальная школа. - 1998. - N5. - с.31-33.
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психол. Очерк: Кн. для учителя. – 3-е изд. - М.: «Просвещение», 1991. – 93 с.
6. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. – Спб.:БХВ-Петербург, 2019.- 192 с.:ил.
7. Есипова Н.Д. Творческие работы учащихся в курсе информатики. // Информатика и образование. - 1997. - № 7.- С. 59-62.
8. Журова С.М. Внеурочные занятия по информатике //Информатика и образование. – 2006. – № 5. – с. 8-13.
9. Золотарева А.В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности/ Худож. А.А. Селиваниов. – Ярославль: Академия развития: 2004. – 304с.
10. Йоханн Аллуден и др. Программирование для детей. Анимация на Scratch. – М.:РОСМЭН, 2018.- 2018-128с.:ил
11. Йоханн Аллуден и др. Программирование для детей. Видеоигры на Scratch. – М.:РОСМЭН, 2018.- 2018-128с.:ил.
12. Коджаспирова Г.М. Педагогика: Учеб. Для студ. Образоват. Учреждений сред. Проф. Образования. – М.: Гуманитар. Изд.центр ВЛАДОС, 2004. – 352 с.
13. Проектная деятельность школьников: пособие для учителя / К.Н. Поливанова. – М.: Просвещение, 2008. – 192 с.
14. Проектные задачи в начальной школе: Методические материалы для учителя / Авт.-сост. В.В. Улитко. — Тирасполь: ПГИРО, 2014. — 64 с.
15. Тонких А.П., Кравцова Т.П., Лысенко Е.А., Стогова Д.А., Голощапова С.В. Логические игры и задачи на уроках математики. - Ярославль: Академия развития, 1997. – 240 с.
16. [www.akhitti.ru/itti/kaf/konf\\_11\\_2004/tezisi/section1/2](http://www.akhitti.ru/itti/kaf/konf_11_2004/tezisi/section1/2). (Формы организации учебной деятельности на уроках информатики в основной школе) – 05.06.08
17. [www.rusedu.info](http://www.rusedu.info) (Сайт для учителей информатики и педагогов использующих ИКТ на своих уроках) – 12.06.16
18. [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net) (Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ) – 12.06.16
19. [http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/dop/3\\_2\\_3.htm#4](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/dop/3_2_3.htm#4) (Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей) - 12.07.08
20. <http://beginpc.ru/hardware> - (Сайт BeGINPC- компьютер для начинающих) - 21.06.2016
21. <https://onlinetestpad.com/ru/tests> - (Сайт тестов) – 28.06.2022
22. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics> - (Сайт тестов по информатике онлайн) – 28.06.2022
23. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/computerprograms> - Сайт тестов по компьютерным программам онлайн) – 28.06.2022