

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Черновская средняя общеобразовательная школа

**ПРИНЯТ**

Педагогическим советом  
МАОУ Черновской СОШ,  
протокол от 29.08.2025 №1

**УТВЕРЖДЕНО:**

Директор МАОУ Черновской СОШ  
/С.В.Бурнатов  
приказ от 29.08.2025г. № 175-25 од



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
*технической* направленности

**«Мастерская информационных наук»**

Возраст обучающихся 7-10

Срок реализации: 4 года

Составитель: Антропова Наталья Алнксеевна  
Афанасьева Галина Владимировна  
Ильиных Светлана Владимировна  
педагоги дополнительного образования

с.Черновское, 2025

### Содержание программы

<b>Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы.....</b>	<b>3</b>
1.1 Пояснительная записка .....	3
1.2 Цель и задачи .....	4
1.3 Содержание программы.....	4
1.4.Планируемые результаты .....	7
<b>Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>8</b>
2.1. Учебно-тематический план.....	8
2.2.Календарный учебный график. ....	8
2.3.Методические материалы. ....	9
2.4. Материально-техническое обеспечение .....	9
<b>Раздел №3. Комплекс форм аттестации.....</b>	<b>11</b>
3.1. Формы аттестации .....	11
3.2. Оценочные материалы.....	12
<b>Список литературы .....</b>	<b>15</b>
<b>Приложение№ 1 Рабочая программа по курсу «Юный художник».....</b>	<b>17</b>
<b>Приложение №2 Рабочая программа по курсу «Печатных дел мастер».....</b>	<b>21</b>
<b>Приложение №3 Рабочая программа по курсу «Мастер презентаций».....</b>	<b>25</b>
<b>Приложение №4 Рабочая программа по курсу «Юный аниматор».....</b>	<b>28</b>

## Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

### 1.1 Пояснительная записка

#### Направленность программы: «Мастерская информационных наук» - техническая

- Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020).
- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей»

- ✓ **Актуальность:** программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям.
- ✓ **Отличительные особенности:** Программа разработана с учётом особенностей первой степени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывались разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.
- ✓ **Адресат:** Дети 7-10 лет.
- ✓ **Режим занятий:** Программа рассчитана на четырехлетний курс обучения.
  - В первый год обучения реализуется курс «Юный художник».
  - На втором году обучения изучается курс «Мастер печатных дел».
  - Третий год посвящен курсу «Мастер презентаций».
  - На четвертом году обучения изучается курс «Юный аниматор». Каждый год обучения проводится один раз в неделю по 1 часу, общая продолжительность курса составляет 34 академических часа.
- ✓ **Объем программы:** 34 часа в год
- ✓ **Срок освоения программы:** 4 года
- ✓ **Особенности организации образовательного процесса:** Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю.

Продолжительность занятий с использованием компьютерной техники для детей в возрасте до 10 лет составляет 30 минут.

Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

- ✓ **Перечень форм обучения:** очная
- ✓ **Перечень видов занятий:** Анкетирование, тестирование, работа со словарём, написание и иллюстрирование текстов, редактирование текстов, создание презентаций POWERPOINT, конкурсы работ учащихся, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

- ✓ **Перечень форм подведения итогов реализации программы:** Итоговый контроль уровня теоретических знаний, практических навыков и умений воспитанников осуществляется в конце каждой темы. Итоговая аттестация проходит в виде итогового занятия с использованием устного опроса с целью выяснения усвоенных теоретических понятий и выполнением практических заданий.

## 1.2 Цель и задачи программы

### Цели:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### Задачи:

Личностные - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

Метапредметные результаты:

- ✓ использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- ✓ активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- ✓ использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- ✓ овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- ✓ овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- ✓ умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Предметные:

- ✓ овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- ✓ умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- ✓ приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- ✓ освоение доступных способов изучения природы и общества (наблюдение, запись, измерение, опыт, сравнение, классификация и др., с получением информации из семейных архивов, от окружающих людей, в открытом информационном пространстве);
- ✓ овладение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной деятельности (рисунке, живописи, скульптуре, художественном конструировании), а также в специфических формах художественной деятельности,

базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.);

**Воспитательные:**

- ✓ воспитать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- ✓ воспитать культуру общения, навыки сотрудничества;
- ✓ воспитать бережное и аккуратное отношение к технике.

**Развивающие:**

- ✓ развивать логического мышления;
- ✓ развивать абстрактного, наглядно-образного мышления;
- ✓ раскрывать творческие способности и наклонности детей;
- ✓ расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- ✓ развивать сенсорные возможности ребёнка;
- ✓ развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий

**Образовательные:**

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ; познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности

### 1.3 Содержание программы

#### Модуль «Юный художник» (1 год обучения)

- **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе**
- Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.
- **Первое знакомство с компьютером**
- Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»
- *Практика:* запуск компьютера; выбор объектов; работа с мышью и клавиатурой.
- **Графический редактор Paint (**
- Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы. использование примитивов; элементы графического редактора; настройка; Графический редактор Paint; основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов; панель Палитра, панель Инструменты; настройка инструментов рисования; создание рисунков с помощью инструментов; построение графических примитивов и рисунков;
- *Практика:* работа в редакторе Paint; сохранение и открытие рисунков в разных графических растровых форматах; построение и редактирование рисунков в редакторе Paint;
- **Работа над проектом по интересам детей.**
- Создание рисунков используя примеры из рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п. Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;
- *Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

### Модуль «Печатных дел мастер»( 2 год обучения)

#### Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

#### Компьютер и его составляющие. Клавиатура

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики». Назначение клавиш клавиатуры. Функциональные, алфавитно-цифровые, управляющие клавиши, клавиши управления курсором, клавиши редактирования.

*Практика:* работа с клавиатурным тренажером.

#### Текстовый редактор Блокнот.

Создание текста. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Создание документа "Моя визитка".

*Практика:* работа в Блокноте, создание и редактирование текста

**Текстовый процессор WordPad.** Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.

*Практика:* работа в WordPad, создание, редактирование и форматирование текста

**Текстовый процессор Microsoft Word** Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Изучения возможностей Word при создании таблиц. Добавление границ и заливки в таблице, удаление ячеек и таблиц. Заполнение таблиц. Создание документа "Расписание уроков".

Основные приемы форматирования текста при создании документов. Набор текста по образцу и сохранение. Использование шрифтов для оформления документа. Оформление абзаца или заголовка. Вставка и редактирование рисунков. Оформление текста - поздравительной открытки.

*Практика:* работа в Microsoft Word, создание, редактирование и форматирование текста, Работа с таблицами, схемами.

#### Работа над проектом по интересам детей.

Создание стенгазеты. Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

### Модуль «Мастер презентаций»( 3 год обучения)

#### Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

#### Компьютер и его составляющие. Клавиатура

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики».

*Практика:* работа с клавиатурным тренажером.

#### Программа для создания презентаций PowerPoint

Презентация. Редактор электронных презентаций MS PowerPoint. Компьютерная презентация. Основные операции при создании презентации. Этапы создания презентации. Просмотр видеоурока «Создание фона».

*Практика.* Выбор темы презентации. Применение изученного материала на практике: создание фона для выбранной темы презентации.

Вставка рисунка, графики, звука, гиперссылок при создании презентации. Просмотр видеуроков: «Рисование автофигур», «Копирование объектов», «Копирование форматирования», «Группировка объектов».

*Практика.* Применение изученного материала на практике.

Ознакомление с правилами настройки анимации на слайдах. Просмотр видеурока «Настройка анимации».

*Практика.* Использование изученных методик на практике: настройка анимации объектов на слайдах разрабатываемой презентации.

#### **Работа над проектом по интересам детей.**

Создание презентаций «Мои увлечения». Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

### **Модуль «Юный аниматор»( 4 год обучения)**

#### **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

#### **Кукольная анимация**

Ведение в историю мировой и отечественной анимации. Особенности языка анимации. Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация

*Практика.* Создание анимационного фильма с использованием цифрового фотоаппарата или веб-камеры.

#### **Анимация в PowerPoint**

Презентация. Редактор электронных презентаций *MS PowerPoint*.

Ознакомление с правилами настройки анимации на слайдах.

*Практика.* Использование изученных методик на практике: настройка анимации объектов на слайдах разрабатываемой презентации.

#### **Знакомство с программой Adobe Photoshop**

Знакомство с программой, обработка фотографий.

*Практика.* Работа с отснятыми фотографиями в программе Adobe Photoshop.

#### **Программа Movie Maker**

Знакомство с программой Movie Maker Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения; Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

*Практика.* Создание рисунков-кадров и их сохранение. Создание фильмов.

#### **Работа над проектом по интересам детей.**

Создание мультимедийного проекта «Мир в котором мы живем». Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

### **1.4.Планируемые результаты**

#### **Ожидаемые результаты и способы проверки.**

Содержание программы «Мир информатики» состоит из блоков «Юный художник», «Печатных дел мастер», «Мастер презентаций», «Юный аниматор». Обучение по программе с детьми может начаться с любого года обучения в зависимости от подготовки ребят.

По окончании курса обучения, обучающиеся должны:

#### **ЗНАТЬ:**

- правила безопасной работы с ПК;
- базовый понятийный аппарат;
- знакомство с графическими и текстовыми редакторами;

- знакомство с мультимедийными программами;
- особенности работы с цифровой фотографией;
- историю возникновения анимации.

#### **УМЕТЬ:**

- сканировать изображения;
- записывать аудиовизуальную информацию об объекте;
- подготовить и провести презентацию перед небольшой аудиторией;
- создать текстовые сообщения, рисунки с использованием средств ИКТ;
- работать в редакторе Paint;
- сохранять и открывать рисунки в разных графических растровых форматах;
- строить и редактировать рисунки в редакторе Paint;
- создать изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация);
- создавать, редактировать и форматировать текст.
- создавать рисунки-кадры и их сохранять.
- Создавать анимационные фильмы.

## **Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий».**

### **2.1. Учебный план.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа включает в себя 4 модуля:

- «Юный художник» (1 год обучения)
- «Печатных дел мастер» (2 год обучения)
- «Мастер презентаций»(3 год обучения)
- «Юный аниматор» (4 год обучения)

<b>п/п</b>	<b>Наименование модуля</b>	<b>Количество часов</b>	<b>теория</b>	<b>практика</b>	<b>Формы аттестации</b>
1	Юный художник	34	12	22	Зачет
2	Печатных дел мастер	34	12	22	Зачет
3	Мастер презентаций	34	11	23	Зачет
4	Юный аниматор	34	11	23	Зачет

### **2.2.Календарный учебный график.**

Начало учебного года – 1 сентября

Окончание учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года: 34 недели.

Праздничные и выходные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января – Новогодние каникулы;  
 7 января – Рождество Христово;  
 23 февраля – День защитника Отечества;  
 8 марта – Международный женский день;  
 1 мая – Праздник Весны и Труда;  
 9 мая – День Победы;  
 Продолжительность занятий – 30 минут.  
 Перерывы между занятиями – не менее 10 минут.  
 Сроки проведения промежуточной аттестации: с 15 по 30 мая.

### **2.3. Методические материалы.**

Рабочие программы учебных курсов обеспечивают достижение планируемых результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мир информатики»

Рабочие программы учебных курсов содержат:

1) тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.

2) содержание учебного курса.

Полное изложение рабочих программ учебных курсов, предусмотренных при изучении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мир информатики» приведено в Приложениях.

1. Приложение № 1 Рабочая программа учебного курса «Юный художник»
2. Приложение № 2 Рабочая программа учебного курса «Печатных дел мастер»
3. Приложение № 3 Рабочая программа учебного курса «Мастер презентаций»
4. Приложение № 4 Рабочая программа учебного курса «Юный аниматор»

### **2.4. Методическое и материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы необходимы следующие помещения, оборудование и средства обучения:

Учебный кабинет для теоретических занятий:

Доска классная  
 Стол учителя  
 Кресло для учителя  
 Стол ученический двухместный регулируемый по высоте  
 Стул ученический с регулируемой высотой  
 Шкаф для хранения учебных пособий  
 Информационно-тематический стенд  
 Интерактивный программно-аппаратный комплекс  
 Компьютер учителя

Технические средства обучения:

Ноутбук для учителя  
 Проектор  
 Интерактивная доска  
 Документ-камера  
 Нетбук/ноутбук для ученика  
 Программное обеспечение

Программное обеспечение:

- Microsoft Windows 8
- Paint
- Блокнот
- WordPad
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- Adobe Photoshop
- Windows Movie Maker
- Программно-методический комплекс «Мир информатики» 1-2 год обучения, 3-4 год обучения. CD –диск

## Раздел №3. Комплекс форм аттестации

### 3.1. Формы аттестации

Формы отслеживания результатов: грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, фото, отзыв обучающихся и родителей, свидетельство (сертификат), статья.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита проектов.

Результативность обучения по программе определяется с помощью решения практических задач:

#### **Модуль «Юный художник»**

- Проекты: «Обложка книги», «Мой дом», «Моя школа», «Открытка», «Мой Любимец», «Упаковка конфет», «Театр», «Пейзаж»
- Выставка рисунков. Разработка и редактирование изображения «Мой Любимец»

#### **Модуль «Печатных дел мастер»**

- Проект «Моя визитка»
- Проекты: «Наша сказка», «Открытка», «Расписание уроков»
- Выставка стенгазет.

#### **Модуль «Мастер презентаций»**

- Проекты: «Это я», «Мой класс», «Моя семья», «Мой край»
- Защита презентаций

#### **Модуль «Юный аниматор»**

- Мультимедийный проект: «Репка»
- Мультимедийный проект: «Регулируемый перекресток»
- Мультимедийные проекты: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир»
- Защита мультимедийных проектов.

Также используются игровые формы контроля, участие в конкурсах и выставках различного уровня.

Текущий контроль осуществляется в течение учебного года в форме фронтальной и индивидуальной беседы.

Промежуточная аттестация - применяется зачётная (недифференцированная) система оценок (зачёт, незачёт). Зачет осуществляется через участие обучающихся в различного уровня мероприятиях.

Зачётные мероприятия проводятся в течение года и предполагают участие в выставках, соревнованиях, конференциях различного уровня.

## 3.2. Оценочные материалы

## Мониторинг усвоения программы обучающимися

<b>Мониторинговая таблица Модуль «Юный художник»</b>									
<b>Ф.И. учащегося</b>	Проект «Обложка книги»	Проект «Мой дом»	Проект «Моя школа»	Проект «Открытка»	Проект «Мой Любимец»	Проект «Упаковка конфет»	Проект «Театр»	Проект «Пейзаж»	Выставка рисунков (итоги промежуточной аттестации) зачет/незачет

<b>Мониторинговая таблица Модуль « Печатных дел мастер»</b>						
<b>Ф.И. учащегося</b>	Проект «Моя визитка»	Проект «Открытка»	Проект «Наша сказка»	Проект «Открытка»	Проект «Расписание уроков»	Выставка стенгазет (итоги промежуточной аттестации)

--	--	--	--	--	--	--

<b>Мониторинговая таблица Модуль « Мастер презентации»</b>					
<b>Ф.И. учащегося</b>	<b>Проект: «Это я»</b>	<b>Проект «Мой класс»</b>	<b>Проект «Моя семья»</b>	<b>Проект «Мой край»</b>	<b>Защита презентаций (итоги промежуточной аттестации) зачет/незачет</b>

<b>Мониторинговая таблица Модуль «Юный аниматор»</b>				
<b>Ф.И. учащегося</b>	<b>Мультимедийный проект: «Репка»</b>	<b>Мультимедийный проект: «Регулируемый перекресток»</b>	<b>Мультимедийные проекты: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”</b>	<b>Защита мультимедийных проектов. (итоги промежуточной аттестации) зачет/незачет</b>



**Список используемой литературы****Основная литература:**

1. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобрнауки России от 11.02.2002 № 393)
4. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
5. Рудченко Т. А. Информатика. Сборник рабочих программ. 1—4 классы : пособие для учителей общеобразоват. организаций /Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов. — 2(е изд. — М. : Просвещение, 2014.
6. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.

**Литература для обучающихся:**

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

**Интернет ресурсы:**

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. - [Электронный ресурс]- <http://school-collection.edu.ru> - (дата обращения: 14.08.2017).
2. Бесплатные раскраски для девочек и мальчиков. - [Электронный ресурс]- <http://raskraski.kz/online/antistress/>- (дата обращения: 14.08.2017).
3. Редакторы для создания анимации- [Электронный ресурс]- [http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka\\_7.htm](http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_7.htm) - (дата обращения: 17.08.2017).

Приложение №1  
Приложение к  
дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«Мастерская информационных  
наук»

**Рабочая программа по курсу  
«Юный художник»  
1 год обучения**

Программа разработана для детей младшего школьного возраста с учетом особенностей их развития.

Занятия проводятся для одной группы по 1 часу 1 раз в неделю.

Курс рассчитан на 34 часа (в том числе, теоретические занятия – 12, практические занятия – 22).

В процессе обучения возможно увеличение или сокращение часов, по какой-либо теме, в зависимости от корректировки задач.

### 1. Учебно – тематический план по курсу «Юный художник»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля (Защита проектов)
		всего	теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1	1		
2	Первое знакомство с компьютером	3	1	2	
3	Графический редактор Paint	22	10	12	Проекты: «Обложка книги» «Мой дом» «Моя школа» «Открытка» «Мой Любимец» «Упаковка конфет» «Театр» «Пейзаж»
4	Работа над проектом по интересам детей.	8		8	Выставка рисунков
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	

№ занятия	Тема	кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1
3	Включение и выключение компьютера. Игра «Покупка компьютера»	1
4	Пользование мышью. Клавиатура. Основные клавиши. Управление курсором мышью и клавишами. Клавиатурный тренажер.	1
5	Понятие компьютерной графики. Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1
6	Рисование карандашом в редакторе. Рисование кистью. Раскрашивание готовых рисунков.	1

7	Распылитель. Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	1
8-9	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»). Изменение фонового цвета.	2
10-12	Разработка и редактирование изображения «Мой Любимец»	3
13-14	Функция раскрашивания в графическом редакторе. Заливка замкнутых областей. Создание простейших рисунков.	2
15-16	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2
17-19	Прорисовка геометрических фигур. Рисование узоров и орнаментов.	3
20	Дорисовка незаконченных рисунков. Составление рисунков.	1
21-22	Функция масштабирования. Функция копирования.	2
23	Создание композиций. Надписи на рисунке различными шрифтами.	1
24	Изготовление открыток.	1
25	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	1
26-28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	3
29	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	1
30-32	Работа над проектом по интересам детей.	2
33	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание личных коллекций.	1
34	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

## 2. Содержание программы.

- **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе**
- Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.
- **Первое знакомство с компьютером**
- Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»
- *Практика:* запуск компьютера; выбор объектов; работа с мышью и клавиатурой.
- **Графический редактор Paint**
- Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы. Использование примитивов; элементы графического редактора; настройка; Графический редактор Paint; основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов; панель Палитра, панель Инструменты; настройка инструментов рисования; создание рисунков с помощью инструментов; построение графических примитивов и рисунков;

- *Практика:* работа в редакторе Paint; сохранение и открытие рисунков в разных графических растровых форматах; построение и редактирование рисунков в редакторе Paint;
- **Работа над проектом по интересам детей.**
- Создание рисунков используя примеры из рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п. Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;
- *Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

Приложение №2  
Приложение к дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«Мастерская информационных  
наук»

**Рабочая программа по курсу  
«Печатных дел мастер»  
2 год обучения**

Программа разработана для детей младшего школьного возраста с учетом особенностей их развития.

Занятия проводятся для одной группы по 1 часу 1 раз в неделю.

Курс рассчитан на 34 часов (в том числе, теоретические занятия – 12, практические занятия – 22).

В процессе обучения возможно увеличение или сокращение часов, по какой-либо теме, в зависимости от корректировки задач.

### 1. Учебно – тематический план по курсу «Печатных дел мастер»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля (Защита проектов)
		всего	теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1	1		
2	Компьютер и его составляющие. Клавиатура	4	1	3	
3	Текстовый редактор Блокнот	2	1	1	Проект «Моя визитка»
4	Текстовый процессор WordPad.	5	2	3	Проект «Открытка»
5	Текстовый процессор Microsoft Word	15	5	10	Проекты: «Наша сказка» «Открытка» «Расписание уроков»
6	Работа над проектом по интересам детей.	7	2	5	Выставка стенгазет.
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	

№ занятия	Тема	кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Компьютер и его составляющие.	1
3	Клавиатура. Работа и структура клавиатуры.	1
4-5	Скорость ввода информации. Клавиатурный тренажёр	2
6	<i>Текстовый редактор Блокнот.</i> Панель инструментов.	1
7	Ввод и редактирование текста. Создание документа "Моя визитка"	1

8	<b>Текстовый процессор WordPad.</b>	1
9	Оформление абзаца или заголовка. Гарнитура шрифта. Размер и начертание шрифта.	1
10	Форматирование текстов в WordPad. Ввод и загрузка текста. Панель форматирования. Форматирование абзаца.	1
11	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art. Средства автоматизации редактирования. Печать текста.	1
12	Оформление текста поздравительной открытки. Проект «Открытка»	1
13	<b>Текстовый процессор Microsoft Word.</b> Ввод и редактирование текста.	1
14-16	Работа с блоками текста. Сохранение данных на компьютере.	2
17-18	Проект «Наша сказка»	2
19	Чтение и представление информации в виде таблицы.	1
20	Работа с таблицами	1
21	Представление информации в виде таблиц.	1
22	Создание документа "Расписание уроков"	1
23-24	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2
25	Меню «Вставка». Создание грамоты.	1
26-27	Создание древа семьи.	2
28-33	Работа над проектом по интересам детей	6
34	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

## 2. Содержание программы

### **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе (1 час)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

### **Компьютер и его составляющие. Клавиатура (4 часа )**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики». Назначение клавиш клавиатуры. Функциональные, алфавитно-цифровые, управляющие клавиши, клавиши управления курсором, клавиши редактирования.

*Практика:* работа с клавиатурным тренажером.

### **Текстовый редактор Блокнот.(2 часа)**

Создание текста. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания

символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Создание документа "Моя визитка".

*Практика: работа в Блокноте, создание и редактирование текста*

**Текстовый процессор WordPad. (5 часов)** Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.

*Практика: работа в WordPad, создание, редактирование и форматирование текста*

**Текстовый процессор Microsoft Word (15 часов)** Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Изучения возможностей Word при создании таблиц. Добавление границ и заливки в таблице, удаление ячеек и таблиц. Заполнение таблиц. Создание документа "Расписание уроков".

Основные приемы форматирования текста при создании документов. Набор текста по образцу и сохранение. Использование шрифтов для оформления документа. Оформление абзаца или заголовка. Вставка и редактирование рисунков. Оформление текста - поздравительной открытки.

*Практика: работа в Microsoft Word, создание, редактирование и форматирование текста, Работа с таблицами, схемами.*

**Работа над проектом по интересам детей. (7 часов)**

Создание стенгазеты. Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика: работа с проектами; отладка проектов.*

Приложение №3  
Приложение к дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«Мастерская информационных  
наук»

**Рабочая программа по курсу  
«Мастер презентаций»  
3 год обучения**

Программа разработана для детей младшего школьного возраста с учетом особенностей их развития.

Занятия проводятся для одной группы по 1 часу 1 раз в неделю.

Курс рассчитан на 34 часа (в том числе, теоретические занятия – 11, практические занятия – 23).

В процессе обучения возможно увеличение или сокращение часов, по какой-либо теме, в зависимости от корректировки задач.

### 1. Учебно – тематический план по курсу «Мастер презентации»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля (Защита проектов)
		всего	теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1	1		
2	Компьютер и его составляющие. Клавиатура	2	1	1	
3	Программа для создания презентаций PowerPoint.	23	7	16	Проекты: «Это я» «Мой класс» «Моя семья» «Мой край»
4	Работа над проектом по интересам детей.	8	2	6	Защита презентаций
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

№ занятия	Тема	кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Компьютер и его составляющие.	1
3	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр	1
4	Программа для создания презентаций PowerPoint. Панель инструментов.	1
5-6	Основные возможности программы PowerPoint. Структура электронной презентации	2
7	Приемы создания слайда	1
8	Последовательность слайдов. Приемы перехода между слайдами. Составление простейшей презентации	1
9-12	Творческий Проект. «Это я»	4

13	Добавление в презентацию картинок, арт текстов. Мультимедийные объекты в презентации.	1
14-17	Творческий проект. «Мой класс»	4
18	Добавление эффектов анимации в презентацию	1
19-22	Творческий Проект. «Моя семья»	4
23	Составление презентации с вложениями. Гипперсылки.	1
24-28	Творческий проект. «Мой край»	4
29-33	Работа над проектом по интересам детей	5
34	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

## 2. Содержание программы

### **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе (1 час)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

### **Компьютер и его составляющие. Клавиатура (2 часа )**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики».

*Практика:* работа с клавиатурным тренажером.

### **Программа для создания презентаций PowerPoint (23 часа)**

Презентация. Редактор электронных презентаций *MS PowerPoint*. Компьютерная презентация. Основные операции при создании презентации. Этапы создания презентации. Просмотр видеоурока «Создание фона».

*Практика.* Выбор темы презентации. Применение изученного материала на практике: создание фона для выбранной темы презентации.

Вставка рисунка, графики, звука, гиперссылок при создании презентации. Просмотр видеоуроков: «Рисование автофигур», «Копирование объектов», «Копирование форматирования», «Группировка объектов».

*Практика.* Применение изученного материала на практике.

Ознакомление с правилами настройки анимации на слайдах. Просмотр видеоурока «Настройка анимации».

*Практика.* Использование изученных методик на практике: настройка анимации объектов на слайдах разрабатываемой презентации.

### **Работа над проектом по интересам детей. (8 часов)**

Создание презентаций «Мои увлечения». Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

Приложение №4  
Приложение к дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
технической направленности  
«Мастерская информационных  
наук»

**Рабочая программа по курсу  
«Юный аниматор»  
4 год обучения**

Программа разработана для детей младшего школьного возраста с учетом особенностей их развития.

Занятия проводятся для одной группы по 1 часу 1 раза в неделю.

Курс рассчитан на 34 часа (в том числе, теоретические занятия – 11, практические занятия – 23).

В процессе обучения возможно увеличение или сокращение часов, по какой-либо теме, в зависимости от корректировки задач.

### 3. Учебно – тематический план по курсу «Юный аниматор»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля (Защита проектов)
		всего	теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1	1		
2	Кукольная анимация	7	2	5	мультимедийный проект: «Репка»
3	Анимация в PowerPoint.	5	2	3	мультимедийный проект: «Регулируемый перекресток»
4	Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	1	1	
5	Программа Movie Maker	11	3	8	мультимедийные проекты: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир»
6	Работа над проектом по интересам детей.	8	2	6	Защита мультимедийных проектов.
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Введение в историю мировой и отечественной анимации.	1
3	Особенности языка анимации. Кукольная анимация.	2
4	Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация.	1

5-6	Работа над «пилотным» анимационным проектом.	2
7-8	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Копирование фотографий на ПК.	2
9-12	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – Первый мультфильм «Репка»	4
13-14	Программа для создания презентаций PowerPoint. Настройка анимации.	2
15	Настройки звука	2
16-20	Проект «Регулируемый перекресток»	5
21	Знакомство с программой AdobePhotoshop. Работа с отснятыми фотографиями в программе AdobePhotoshop.	1
22	Знакомство с программой Movie Maker	1
23-24	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения;	2
25	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание рисунков-кадров и их сохранение	1
26-27	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	2
28-30	Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”	3
31-33	Работа над проектом по интересам детей	3
34	Заключительное занятие. Выставка работ.	1

## 2. Содержание курса

### **Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе (1 час)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

### **Кукольная анимация (7 часов)**

Ведение в историю мировой и отечественной анимации. Особенности языка анимации. Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация

*Практика.* Создание анимационного фильма с использованием цифрового фотоаппарата или веб-камеры.

### **Анимация в PowerPoint (5 часов)**

Презентация. Редактор электронных презентаций *MS PowerPoint*.

Ознакомление с правилами настройки анимации на слайдах.

*Практика.* Использование изученных методик на практике: настройка анимации объектов на слайдах разрабатываемой презентации.

### **Знакомство с программой AdobePhotoshop (2 часа)**

Знакомство с программой, обработка фотографий.

*Практика.* Работа с отснятыми фотографиями в программе AdobePhotoshop.

### **Программа Movie Maker (11 часов)**

Знакомство с программой Movie Maker Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения; Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

*Практика.* Создание рисунков-кадров и их сохранение. Создание фильмов.

**Работа над проектом по интересам детей. (8 часов)**

Создание мультимедийного проекта «Мир в котором мы живем». Отладка и доработка проектов; подготовка к выступлению; порядок выступления; регламент; выступления учащихся;

*Практика:* работа с проектами; отладка проектов.

