

Администрация городского округа ЗАТО Свободный
Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
Станция юных техников

РАССМОТРЕНО
На заседании педагогического совета № 1
от «13» сентября 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МКУ ДО СЮТ
Л.В. Титкова
«13» сентября 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Увлекательный мир информатики»
Для детей 8 – 11 лет, 144 часа
Срок реализации 2 года**

Составитель:
Буркова Е.С.,
педагог дополнительного
образования

пгт. Свободный
2024

Содержание

Пояснительная записка	3
Цель программы	6
Задачи программы	6
Учебно–тематический план	8
Содержание программы	12
Планируемые результаты	22
Календарный учебный график	25
Условия реализации программы	25
Материально-техническое обеспечение программы	25
Кадровое обеспечение	26
Методические материалы	26
Формы аттестации/контроля	29
Список литературы	30
Приложение	32

Пояснительная записка

Направленность дополнительной образовательной программы. Программа относится к технической направленности и ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений обучающихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения обучающихся.

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает целый ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернет, подготовить компьютерную презентацию.

ИКТ-компетентность включает в себя целый комплекс различных знаний и умений. В частности, под ИКТ-квалификацией подразумевается умение адекватно применять массово распространенные ИКТ-инструменты и широкодоступные информационные источники при решении основных задач, связанных с обработкой информации и коммуникацией. Освоение собственно технологий – то есть формирование ИКТ-квалификации обучающегося, является частью образовательной цели формирования его ИКТ-компетентности, но не определяется и не исчерпывается ею.

В понятие ИКТ-компетентности входят и другие составляющие. Например, логическая компетентность, которая относится в основном к процессу восприятия и анализа информации и знаково-символическая компетентность, которая относится к преобразованию информации и представлению ее в разных видах. Таким образом, ИКТ-компетентность, не может и не должна формироваться в рамках отдельного предмета, она должна формироваться интегративно, во всех предметных областях.

Актуальность программы

Данная Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
7. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09;

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

9. СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

10. Устав МКУ ДО Станция юных техников.

11. Локальные акты МКУ ДО Станция юных техников.

Часть программы может реализоваться с помощью дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Нормативно-правовое обеспечение ДОТ в Свердловской области.

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2020 г. № СК 150/3 «Об усилении санитарно-эпидемиологических мероприятий в образовательных организациях»

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 17.03.2020 г. № ДТ-41/06 «Об организации дополнительного образования детей в дистанционной форме обучения»

- Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации по организации дистанционного обучения от 20.03.2020 г.

Новизна программы

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

- обеспечение возможностей обучающегося самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;

- создание условий для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию;

- обеспечение успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Способ оценки – как правило, устный. При изложении оценки педагог отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент делает на ее достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

Адресат общеразвивающей программы

По возрасту – программа рассчитана на возрастную категорию детей 8 – 11 лет. Набор в группу осуществляется путем подачи заявления от родителей обучающегося и заключение договора об образовании. Предварительной подготовки обучающегося не требуется.

Режим занятий

Срок реализации программы с сентября 2024 года по май 2025 года.

В данной программе используется групповая форма организации деятельности обучающихся, набор детей в группы свободный, группа профильная, состав постоянный, в группах по 10-15 человек первый год обучения, 10-12 человек второй год обучения.

Продолжительность одного академического часа - 30 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность работы за компьютером 15 минут.

Формы проведения занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, специфики содержания образовательной программы и возраста воспитанников.

Объем общеразвивающей программы – 144 часа.

Программа рассчитана на 2 года обучения:

1 год – 72 часа в год, стартовый уровень.

2 год – 72 часа в год, базовый уровень.

Особенности организации образовательного процесса

Темы занятий подобраны таким образом, чтобы дети в ходе занятий изучили устройство компьютера и его внешних устройств, научились набору на клавиатуре и изучили стандартные программы пакета MS Office, с совершенствованием компьютерных навыков обучающиеся будут знакомиться с визуальным блочным программированием Scratch, писать код самостоятельно на платформе Roblox.

Программа реализуется в традиционной модели организации образовательного процесса, подразумевающей линейную последовательность освоения содержания программы в течение 2 лет в МКУ ДО СЮТ с делением на уровни сложности:

1 год обучения – стартовый уровень: минимальная сложность заданий с постепенным углублением знаний и совершенствованием компьютерных навыков;

2 год обучения – базовый уровень: закрепление ранее полученных знаний и ИКТ - навыков, а также формирование представления о проектной деятельности, создание и защита собственных творческих проектов.

Программа основывается на следующих принципах:

- *Принцип творчества и успеха.* Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной личности, мотивирует ребенка на дальнейшую работу

- *Принцип возрастной адекватности.* Соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития дошкольников.

- *Принцип индивидуального подхода.* Основывается на индивидуальных особенностях каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования.

- *Принцип формирования познавательных интересов и познавательных действий, поддержки инициативы детей.*

- *Принцип социального партнерства* «педагог – воспитанник – семья», предполагает тесное сотрудничество педагога с родителями обучающегося.

- *Принцип систематичности:* обучение, однажды начавшись, должно продолжаться в определенном режиме и ритме до достижения заданного результата.

Перечень форм обучения

В рамках реализации программы используются следующие формы обучения:

- фронтальная (при изучении новой темы),
- индивидуальная (при выполнении заданий),
- индивидуально-групповая (при выполнении открытых творческих заданий),
- групповая, с использованием дистанционных технологий (применяется только во время карантина).

Перечень видов занятий

В рамках реализации программы занятия проходят в виде: беседы, практического занятия, круглого стола, мастер-класса, открытого занятия, защиты творческих работ, внутренних соревнований.

Форма подведения итогов реализации общеразвивающей программы

Контроль и оценка обучающихся в объединении осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, олимпиад, защиты проектной работы, представления портфолио. Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, объединения для посещения другими обучающимися с целью повышения мотивации при работе с компьютером.

Важным показателем работы ребёнка и педагога, является «Портфель достижений обучающегося». Это сборник работ и результатов, которые показывают усилия, прогресс и достижения ученика в разных областях (учёба, творчество, общение, здоровье, полезный людям труд и т.д.), а также самоанализ ребёнком своих текущих достижений и недостатков, позволяющих самому определять цели своего дальнейшего развития.

По завершению первого года обучения на стартовом уровне программы форма подведения итога – создание презентации в программе MS Power Point, мини-игры на Scratch.

По завершению второго года обучения на базовом уровне программы форма подведения итога – защита игры на платформах Scratch или Roblox.

Цели общеразвивающей программы:

Цель – развитие информационно-коммуникационных навыков обучающихся при работе с ПК и информацией в сети Интернет.

Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности. Под ИКТ-компетентностью подразумевается способность решать задачи, связанные с обработкой информации и коммуникацией (в частности, большинство задач, стоящих перед учащимися в школе) с адекватным применением массово распространенных ИКТ-инструментов и широкодоступных информационных источников. ИКТ-компетентность позволяет человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом.

К ИКТ-компетентности относится умение пользоваться источниками информации – справочниками, словарями, энциклопедиями, расписанием поездов, программой телевизионных передач и др. К ней же можно отнести и умение вести телефонный разговор, и умение смотреть (и не смотреть) телевизор, и умение записать свой адрес и вести записную книжку.

К основным задачам изучения информационных технологий относятся:

Обучающие:

- освоение обучающимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;

- Изучить состав и функционирование компьютера. Многообразие устройств, подключаемых к компьютеру.

- Изучить компьютерный интерфейс, реализуемый с помощью физических устройств (мышь, клавиатура) и системы экранных объектов, предназначенных для взаимодействия с программным обеспечением (значки, окна, курсоры, меню).

- Познакомиться с основными технологическими приемами работы в программах: Microsoft Office, Paint, Scratch, Roblox Studio.

Развивающие:

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;

- развитие самостоятельности и ответственности при работе с ПК и в сети Интернет.

- Сформировать общеучебные навыки.

Воспитательные:

- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Объединения: «Увлекательный мир информатики»

на 2024 – 2025 учебный год.

Первый год обучения. Стартовый уровень

№	Тема занятия	Количество часов	Теория	Практическая часть	Формы контроля
1	Введение. Техника безопасности	1	1		
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы	1	0,5	0,5	
3	Устройства ввода и вывода	1	0,5	0,5	
4	Повторение	1		1	Устный опрос
5-6	Курсоры и указатели. Отработка навыков управления в мини-играх	2	1	1	Наблюдение
7	Текстовый курсор	1	0,5	0,5	Наблюдение
8	Набор текста в программе RapidTyping. Основы	1	0,5	0,5	Наблюдение
9-10	Набор текста в программе RapidTyping. Регистровые клавиши	2	1	1	Наблюдение
11-12	Набор текста в программе RapidTyping. Цифровые клавиши.	2	1	1	Анализ работ
13	Набор текста в программе RapidTyping. Цифровая клавиатура.	1	0,5	0,5	Наблюдение
14-15	Набор текста в программе RapidTyping. Уровень «Опытный»	2	1	1	Анализ работ
16	Компьютерное меню	1	0,5	0,5	Анализ работ
17	Набор и редактирование текста в программе Word	1	0,5	0,5	Анализ работ
18	Перемещение и копирование текста	1	0,5	0,5	Анализ работ
19	Форматирование символов	1	0,5	0,5	Анализ работ
20	Форматирование абзацев	1	0,5	0,5	Анализ работ
21	Форматирование текста с помощью стилей	1	0,5	0,5	Анализ работ
22	Форматирование страницы	1	0,5	0,5	Анализ работ
23	Подготовка документа к печати	1	0,5	0,5	Анализ работ
24	Набор и редактирование текста. Повторение	1		1	Устный опрос
25	Оформление текста WordArt	1	0,5	0,5	Анализ работ
26	Добавление графических объектов в документ	1	0,5	0,5	Взаимоанализ работ
27-28	Работа с таблицами	2	1	1	Анализ работ
29	Шаблоны	1	0,5	0,5	
30	Оформление текста WordArt. Повторение	1		1	Устный опрос
31	Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы MS PowerPoint. Сохранение презентации	1	0,5	0,5	Наблюдение
32	Удаление фона с картинок и фотографий	1	0,5	0,5	Наблюдение

33	Создание первых 5 и более слайдов в MS PowerPoint с применением графических изображений	1	0,5	0,5	Анализ работ
34	Выбор дизайна презентации	1	0,5	0,5	Наблюдение
35	Работа с текстом	1	0,5	0,5	Наблюдение
36	Работа с изображением	1	0,5	0,5	Наблюдение
37	Работа с сортировщиком слайдов	1	0,5	0,5	Наблюдение
38	Добавление эффектов анимации	1	0,5	0,5	Наблюдение
39	Использование звука, музыки и видео в демонстрации слайдов	1	0,5	0,5	Наблюдение
40	Создание элементов управления презентации	1	0,5	0,5	Наблюдение
41	Показ презентации	1	0,5	0,5	Защита проекта
42	Знакомство со средой программирования Scratch	1		1	
43-45	Создание простых команд для управления спрайтами	2	1	1	Наблюдение
46	Движение спрайтов	1	0,5	0,5	Наблюдение
47	Рисование прямоугольных геометрических фигур спрайтом на белом фоне	1	0,5	0,5	Наблюдение
48-49	Игра «Пинг-понг»	2	1	1	Анализ работ
50-52	Игра «Волшебные превращения»	3	1	2	Анализ работ
53-55	Игра «Поймай яблоко»	3	1	2	Анализ работ
56-59	Игра «Жук на трассе»	4	1	3	Анализ работ
60-63	Проект «Математика»	4	1	3	Анализ работ
64-67	Музыкальный проект «Жили у бабуся»	4	1	3	Анализ работ
68-70	Проект викторина «Страны и столицы»	3	1	2	Анализ работ
71	Создание мини-игры	1		1	
72	Итоговое занятие	1		1	Защита проекта
Итого:		72	28	44	

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Объединения: «Увлекательный мир информатики»

на 2024 – 2025 учебный год.

Второй год обучения. Базовый уровень

№	Тема занятия	Количество часов	Теория	Практическая часть	Формы контроля
1	Введение. Техника безопасности	1	1		
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы. Повторение	1	0,5	0,5	Устный опрос
3-4	Набор и редактирование текста в программе Word. Работа с карточками	2	1	1	Наблюдение
5-6	Оформление текста WordArt. Повторение	2	1	1	Устный опрос
7-9	Работа в программе MS PowerPoint. Повторение	3	1	2	Взаимооценка работ
10	Создание игр на Scratch. Что такое язык программирования	1	0,5	0,5	
11	Что такое среда программирования. Как делаются игры	1	0,5	0,5	
12-17	Игра «Футбол»	6	1	5	Анализ работ
18-23	Игра «Накорми пингвина»	6	1	5	Анализ работ
24-29	Игра «Проект «Сатурн»	6	1	5	Анализ работ
30-35	Игра «Затерянный город»	6	1	5	Анализ работ
36	История компьютерных игр	1	1		наблюдение
37-38	Создаем сториборд	2		2	наблюдение
39-40	Создаем прототип. Загрузка графики из библиотеки Скретч	2		2	наблюдение
41-44	Создаем собственную графику и звук	4		4	наблюдение
45-46	Презентация созданных игр	2		2	Защита проекта
47	Знакомство со средой программирования Roblox Studio и основами интерфейса	1	1		
48-49	Terrain и Terrain Editor. Создание первой игры	2	1	1	Наблюдение
50-51	Основы языка Lua. Начало создания игры LineRunner	2	1	1	Наблюдение
52-55	Основы языка Lua	4	2	2	наблюдение
56-58	Начало создания игры типа “Obby”	3	1	2	Анализ работ
59-60	Диалоги	2	1	1	Анализ работ
61-62	GUI и создание первого “Menu”	2	1	1	Анализ работ
63-64	Создание игры Capture the flag	2	1	1	Анализ работ
65-66	Распределение по командам	2	1	1	Анализ работ
67-70	Зомби-мод. Игра на выживание	4	1	3	Анализ работ
71-72	Итоговое занятие	2		2	Представление проектов

Итого:	72	20,5	51,5	
---------------	-----------	-------------	-------------	--

Содержание программы первого года обучения

ТЕМА	ТЕОРИЯ	ПРАКТИКА	ОБОРУДОВАНИЕ
Введение. Техника безопасности			
Компьютер и его основные части	Как устроен и как работает компьютер. Основные части компьютера: процессор и память.	<i>Осваиваем на практике</i> щелчок мыши, переходы, радиокнопки, флажки, работу с выпадающим списком.	ПК, программное обеспечение
Устройства ввода и вывода	клавиатура, мышь, джойстик, микрофон, сканер, графический планшет, тачпад, датчики; принтер, звуковые колонки, наушники, моторы.		
Повторение	диск, флешка, МФУ, жесткий диск, сенсорный экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат, цифровая камера, мобильный телефон.		
Курсоры и указатели Курсоры и мыши Текстовый курсор Курсоры. Повторение	Указатели. Курсор — указатель на экране компьютера. Курсоры мыши. Разнообразие курсоров мыши. Текстовый курсор.	<i>Осваиваем на практике</i> клавиатуру и набор текста, учимся исправлять ошибки (BS). Переключение алфавита, переключение регистра (Shift и CapsLock)	ПК, программное обеспечение
Набор текста в программе RapidTyping. Основы	Изучение расположения букв, цифр и символов на клавиатуре при русскойязычной раскладке.	<i>Осваиваем на практике</i> клавиатуру и набор текста, учимся исправлять ошибки (BS). Переключение алфавита, переключение регистра (Shift и CapsLock)	ПК, программное обеспечение
Регистровые клавиши			
Цифровые клавиши.			
Цифровая клавиатура.			
Набор текста в программе RapidTyping. Уровень «Опытный»			

Компьютерное меню	<p>Меню — основа компьютерного интерфейса. Тема демонстрирует, объясняет и организует практику работы с компьютерными меню разного типа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Текстовый список • Набор пиктограмм • Обычные кнопки • Радиокнопки • Флажки • Разворачивающийся список • Аккордеон • Вкладки <p>Понятие сложного меню, как меню, в котором некоторые пункты сами являются меню.</p>	<p>Осваиваем на практике: работу со всеми рассмотренными видами меню, использование для выполнения заданий программ Блокнот, WordPad, Калькулятор, Проводник.</p>	ПК, программное обеспечение
Набор и редактирование текста в программе Word	<p>Обзор окна текстового редактора MS Word. Панели инструментов. Ввод текста. Сохранение и закрытие документа. Форматы файла. Режимы просмотра документов. Поля страницы. Выравнивание текста. Отступы. Интервалы между строками и абзацами. Форматирование абзаца. Табуляция. Колонтитулы. Ориентация страницы.</p>	<p>Осваиваем на практике: Запуск программы MS Word 2010. Ввод текста. Сохранение, закрытие и открытие документа. Перемещение по документу. Вставка текста в документ. Выделение текста. Удаление и восстановление текста. Изменение формата файла. Изменение режима просмотра документов. Изменение полей страницы. Выравнивание текста на странице. Изменение</p>	ПК, программное обеспечение

		интервалов. Форматирование абзаца. Работа с табуляцией. Работа с колонтитулами. Переключение ориентации страницы.	
Перемещение и копирование текста	Форматирование текста с помощью вкладки «Главная». Словарь в MS Word. Команда «Перевод». Тезаурус. Осуществление поиска по тексту. Автозамена. Вставка символов в текст.	Осваиваем на практике: Изменение шрифта. Добавление символов. Выравнивание текста. Вырезание и вставка текста. Перетаскивание текста. Применение стилей. Создание границы. Заливка абзаца. Предварительный просмотр документа. Вывод документа на печать. Проверка орфографии. Перевод текста на другие языки. Использование тезауруса. Поиск и замена в тексте. Использование автозамены. Вставка даты и времени. Вставка символов.	ПК, программное обеспечение
Форматирование символов			
Форматирование абзацев			
Форматирование текста с помощью стилей			
Форматирование страницы			
Подготовка документа к печати			
Набор и редактирование текста. Повторение			
Оформление текста WordArt	Работа над оформлением текста в WordArt, изучение иконок интерфейса, добавление графических объектов в документ, создание и редактирование таблиц, изучение шаблонов.	Осваиваем на практике: Изменение оформления заголовков текста, вставка графических объектов, вставка и редактирование таблиц, внесение данных.	ПК, программное обеспечение
Добавление графических объектов в документ			
Работа с таблицами			
Шаблоны			
Оформление текста WordArt. Повторение			

Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы MS PowerPoint. Сохранение презентации	Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение и применение. Программа подготовки презентаций MS PowerPoint.	Осваиваем на практике: Понятие слайда. Окно программы. Заголовок. Меню. Объекты презентации. Сохранение презентации.	ПК, программное обеспечение
Удаление фона с картинок и фотографий	Знакомство и использование онлайн сервисов по удалению фона на изображениях.	Осваиваем на практике: удаление фона онлайн.	ПК, программное обеспечение
Создание первых 5 и более слайдов в MS PowerPoint с применением графических изображений	Слайды. Выбор макетов слайдов. Последовательность действий при создании электронной презентации. Основные принципы дизайна. Создание презентации, использование управляющих кнопок и гипертекстовых переходов. Подготовка презентации к показу, демонстрация. Автоматическая и ручная смена слайдов, установка временных интервалов для демонстрации слайдов. Циклический непрерывный показ презентации в автоматическом режиме.	Осваиваем на практике: Дизайн презентации. Шаблоны презентации. Принципы стиливого оформления презентаций. Цветовая схема слайда. Изменение цветовой схемы слайдов презентации. Ввод и редактирование текста. Работа с графической информацией. Работа с сортировщиком слайдов. Добавление анимационных эффектов, настройка параметров анимации. Вставка звука, музыки и видеоклипов в презентацию.	ПК, программное обеспечение
Выбор дизайна презентации			
Работа с текстом			
Работа с изображением			
Работа с сортировщиком слайдов			
Добавление эффектов анимации			
Использование звука, музыки и видео в демонстрации слайдов			
Создание элементов управления презентации			
Показ презентации			
Знакомство со средой программирования Scratch	Визуальная среда программирования Scratch. Изучение блоков программирования,	Осваиваем на практике: блоки программирования, создаем простые команды	ПК, программное обеспечение
Создание простых команд для управления спрайтами			

	интерфейса программы. Изучение Scratch онлайн, учебники, идеи и возможности. Создание кабинета скретчера для публикации своих работ в сети Интернет.	для разных спрайтов, знакомимся с системой координат. Изменяем костюмы спрайта и рисуем новых героев.	
Движение спрайтов	Блоки команд, движение спрайтов в разных направлениях и разной скоростью	Осваиваем на практике: создаем блоки команд для движения спрайтов разные направления, изменяем скорость, размер и создаем эффект движения спрайта.	ПК, программное обеспечение
Рисование прямоугольных геометрических фигур спрайтом на белом фоне	Знакомство с геометрическими фигурами и возможностями рисования в программе Scratch	Осваиваем на практике: рисование при помощи инструмента «Перо» геометрических фигур.	ПК, программное обеспечение
Игра «Пинг-понг»	Изучение правил построения игр, сценарий игры, персонажи игр. Знакомство с игрой «Пинг-понг»	Осваиваем на практике: выбираем фон, персонажей игры, создаем код программы	ПК, программное обеспечение
Игра «Волшебные превращения»	Знакомство с визуальными эффектами блока «Внешний вид».	Осваиваем на практике: выбираем фон, рисуем персонажей игры, создаем код программы	ПК, программное обеспечение
Игра «Поймай яблоко»	Знакомство с возможностью создания собственного внешнего вида игры, изучение возможностей создания клонов и их использование	Осваиваем на практике: выбираем фон, персонажей игры, создаем код программы с использованием клонов	ПК, программное обеспечение
Игра «Жук на трассе»	Знакомство с играми, имитирующими	Осваиваем на практике: выбираем фон,	ПК, программное обеспечение

	движение и сбор предметов	персонажей игры, создаем код программы с использованием клонов	
Проект «Математика»	Знакомство с математическими возможностями программы Scratch, блок «Операторы»	Осваиваем на практике: выбираем фон, персонажей игры, создаем код программы с использованием блока «Операторы»	ПК, программное обеспечение
Музыкальный проект «Жили у бабуся»	Знакомство с музыкальными возможностями программы Scratch, блоки расширения, использование разных музыкальных инструментов	Осваиваем на практике: выбираем фон, персонажей музыкального проекта, создаем код программы с использованием блока дополнения «Музыка»	ПК, программное обеспечение
Проект викторина «Страны и столицы»	Знакомство с возможностями Scratch для создания образовательных проектов	Осваиваем на практике: выбираем фон, персонажей игры, создаем код программы с выбором правильного ответа	ПК, программное обеспечение
Создание мини-игры		Создание собственного мини-проекта на Scratch	ПК, программное обеспечение

Содержание программы второго года обучения

ТЕМА	ТЕОРИЯ	ПРАКТИКА	ОБОРУДОВАНИЕ
Введение. Техника безопасности			
Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы. Повторение	Как устроен и как работает компьютер. Основные части компьютера: процессор и память, клавиатура, мышь, джойстик, микрофон, сканер, графический планшет, тачпад, датчики; принтер, звуковые колонки, наушники, моторы. дисковод, жесткий диск, флешка, МФУ, сенсорный экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат, цифровая камера, мобильный телефон.	Осваиваем на практике щелчок мыши, переходы, радиокнопки, флажки, работу с выпадающим списком.	ПК, программное обеспечение
Набор и редактирование текста в программе Word. Работа с карточками	Изучение расположения букв, цифр и символов на клавиатуре при русскоязычной раскладке.	Осваиваем на практике клавиатуру и набор текста, учимся исправлять ошибки (BS). Переключение алфавита, переключение регистра (Shift и CapsLock).	ПК, программное обеспечение
Оформление текста WordArt. Повторение	Изучение возможностей программы Word	Осваиваем на практике оформление документа красочными шаблонами WordArt	ПК, программное обеспечение

<p>Работа в программе MS PowerPoint. Повторение</p>	<p>Углубление знаний по работе в программе PowerPoint Слайды. Выбор макетов слайдов. Последовательность действий при создании электронной презентации. Основные принципы дизайна. Создание презентации, использование управляющих кнопок и гипертекстовых переходов. Подготовка презентации к показу, демонстрация. Автоматическая и ручная смена слайдов, установка временных интервалов для демонстрации слайдов. Циклический непрерывный показ презентации в автоматическом режиме.</p>	<p>Осваиваем на практике Дизайн презентации. Шаблоны презентации. Принципы стилевого оформления презентаций. Цветовая схема слайда. Изменение цветовой схемы слайдов презентации. Ввод и редактирование текста. Работа с графической информацией. Работа с сортировщиком слайдов. Добавление анимационных эффектов, настройка параметров анимации. Вставка звука, музыки и видеоклипов в презентацию.</p>	<p>ПК, программное обеспечение</p>
<p>Создание игр на Scratch. Что такое язык программирования</p>	<p>Изучение среды программирования Scratch. Изучение двоичного кода</p>	<p>Осваиваем на практике Scratch (Скретч) — среда программирования для детей, разработанная в Массачусетском технологическом институте (MIT). В Скретче можно создавать игры, мультфильмы, интерактивные истории. Для сборки программ используются разноцветные блоки-команды с подсказками.</p>	<p>ПК, программное обеспечение</p>
<p>Что такое среда программирования. Как делаются игры</p>	<p>Изучение среды программирования</p>	<p>Осваиваем на практике работу в редакторе Scratch</p>	<p>ПК, программное обеспечение</p>

Игра «Футбол»	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Игра «Накорми пингвина»	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Игра «Проект «Сатурн»	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Игра «Затерянный город»	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
История компьютерных игр	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Создаем сториборд	Спрайты для создания игр в среде Scratch, загрузка графики и звука, создание программы	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Создаем прототип. Загрузка графики из библиотеки Scratch	Творческая деятельность на создание плана собственной игры	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Создаем собственную графику и звук	Подбор графики и музыки для собственной игры	<i>Осваиваем на практике</i> работу в редакторе Scratch	ПК, программное обеспечение
Презентация созданных игр	Защита созданных игр, пробное тестирование игрового продукта	<i>Осваиваем на практике</i> методик у представления своего продукта	ПК, программное обеспечение
Знакомство со средой программирования Roblox Studio и основами интерфейса	Изучение новой среды программирования Roblox. Интерфейс, написание команд кода	<i>Осваиваем на практике</i> интерфейс среды программирования Roblox	ПК, программное обеспечение
Terrain и Terrain Editor. Создание первой игры	Изучение принципов построения игры на Roblox. Разбор что из	<i>Осваиваем на практике</i> интерфейс среды программирования	ПК, программное обеспечение

	себя представляют Terrain и Terrain Editor.	Roblox. Создание первой игры	
Основы языка Lua. Начало создания игры LineRunner	Изучаем языки программирования. Основы языка программирования Lua. Разбор игры LineRunner.	Осваиваем на практике написан ие кода на языке программирования Lua. Начинаем создавать игру LineRunner.	ПК, программное обеспечение
Основы языка Lua	Изучаем языки программирования. Основы языка программирования Lua. Разбор игры LineRunner.	Осваиваем на практике написан ие кода на языке программирования Lua. Начинаем создавать игру LineRunner.	ПК, программное обеспечение
Начало создания игры типа “Obby”	Разбор игры типа “Obby”	Осваиваем на практике написан ие кода на языке программирования Lua. Начинаем создавать игру Obby. Создаем свои блоки и уровни.	ПК, программное обеспечение
Диалоги	Изучение роли диалогов в разных играх Roblox.	Осваиваем на практике написан ие кода диалога для неигрового персонажа и ответ игрока.	ПК, программное обеспечение
GUI и создание первого “Menu”	Разбор GUI и создание первого “Menu”, их функции и предназначение	Осваиваем на практике написан ие кода меню, вставка в игру	ПК, программное обеспечение
Создание игры Capture the flag	Создаем игру по типу Capture the flag	Осваиваем на практике создание игры Capture the flag	ПК, программное обеспечение
Распределение по командам	Принципы работы в команде в гейминге	Осваиваем на практике работу в команде при прохождении игры	ПК, программное обеспечение
Зомби-мод. Игра на выживание	Создание игры зомби-мод.	Осваиваем на практике создание игры Зомби-мод.	ПК, программное обеспечение
Итоговое занятие	Получение задания на использование полученных навыков	Осваиваем на практике создание собственного	ПК, программное обеспечение

	программирования для создания собственного уровня в любой, изученной игре.	уровня в любой, изученной игре.	
--	--	---------------------------------	--

Планируемые результаты

Планируемые результаты обучения	Стартовый уровень	Базовый уровень
Предметные	<p>знать: правила техники безопасности в компьютерном классе, требование к организации рабочего места; правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; основные команды для включения и выключения ПК, открытия программ; правила работы в сотрудничестве; правила оформления проекта; правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов); правила использования монологической речи.</p> <p>уметь: определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем; точно выполнять действия под диктовку педагога; находить общий признак для группы предметов; управлять объектами на экране монитора; четко понимать сформулированные идею и цель проекта; осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний; целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности,</p>	<p>знать: правила техники безопасности в компьютерном классе, требование к организации рабочего места; правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; основные команды для включения и выключения ПК, открытия программ; правила работы в сотрудничестве; правила оформления проекта; правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов); правила использования монологической речи.</p> <p>уметь: определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей с помощью учителя; действовать по заданному алгоритму, предложенному учителем; точно выполнять действия под диктовку педагога; находить общий признак для группы предметов; управлять объектами на экране монитора; четко понимать сформулированные идею и цель проекта; осмыслить задачу, для решения которой недостаточно знаний; целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства. вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы;</p>

	<p>осваивать новые языковые средства. вести дискуссию, отвечать на незапланированные вопросы; формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи; обосновывать идею и цели проекта; формулировать задачи и определять действия по их реализации; анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи; найти свое место в разработке и реализации проекта; разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования; подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении. самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий; планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки; отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи; самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач; выделять существенный признак предмета и группы предметов; использовать навыки оценочной деятельности.</p>	<p>формулировать цель проекта и понимать, чем цель отличается от задачи; обосновывать идею и цели проекта; формулировать задачи и определять действия по их реализации; анализировать свои возможности, сильные и слабые стороны в реализации проектной идеи; найти свое место в разработке и реализации проекта; разработать проект в соответствии с общей схемой проектирования на платформах Scratch и Roblox; подвести итоги реализации проекта и представить их в публичном выступлении. самостоятельно определять проблему, ставить учебные и жизненно - практические цели, проверять достижимость целей, самостоятельно определять порядок действий; планировать свою учебную деятельность, оценивать степень и способы достижения цели в учебных и жизненных ситуациях, самостоятельно исправлять ошибки; отвечать на вопрос, чему нужно научиться для решения поставленной задачи; самостоятельно найти недостающую информацию в информационном поле; проводить анализ при решении логических задач; выделять существенный признак предмета и группы предметов; использовать навыки оценочной деятельности.</p>
--	---	---

<p>Метапредметные</p>	<p>начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; сбор информации; обработка информации (с помощью ИКТ); анализ информации; передача информации (устным, письменным, цифровым способами); самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; использовать общие приёмы решения задач; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач. подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков; синтез; сравнение; классификация по заданным критериям; установление аналогий;</p>	<p>продолжение формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; сбор информации; обработка информации (с помощью ИКТ); анализ информации; передача информации (устным, письменным, цифровым способами); самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; использовать общие приёмы решения задач; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач. подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков; синтез; сравнение; классификация по заданным критериям; установление аналогий;</p>
<p>Личностные</p>	<p>Стимулирование интереса к экспериментированию и программированию, как содержательной поисково-познавательной деятельности; воспитание позитивного отношения к окружающей действительности; развитие логического и образного мышления детей, внимания, оперативной памяти, наблюдательности; развитие пространственного воображения; развитие креативных способностей, творческой активности, фантазии;</p>	<p>Стимулирование интереса к экспериментированию и программированию, как содержательной поисково-познавательной деятельности; воспитание позитивного отношения к окружающей действительности; развитие логического и образного мышления детей, внимания, оперативной памяти, наблюдательности; развитие пространственного воображения; развитие креативных способностей, творческой активности, фантазии; развитие самостоятельности принятия оптимальных решений различных ситуациях.</p>

	развитие самостоятельности в принятии оптимальных решений различных ситуациях.	
--	--	--

Календарный учебный график

72	Начало обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1-й год обучения	16.09.2024	31.05.2025	36	72	72	1 занятие по 30 минут 2 раза в неделю
2-й год обучения	16.09.2024	31.05.2025	36	72	72	1 занятие по 30 минут 2 раза в неделю
Каникулы: 30 декабря – 8 января 2025 г.						

Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение программы

Компьютеры ученика и учителя, обеспечивающие возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

Периферийное оборудование:

- принтер (черно/белой печати, формата А4);
- устройства для ввода визуальной информации (сканер, цифровой фотоаппарат и пр.);
- акустические колонки;
- оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет (комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер).
- вспомогательное оборудование (джойстики, выносные кнопки и т.д.)

Компьютерное оборудование может использовать различные операционные системы (в том числе семейств Mac OS, Windows, Linux). Все программные средства, устанавливаемые на компьютерах, имеющих в образовательном учреждении, должны быть лицензированы для использования во всей Станции юных техников или на необходимом числе рабочих мест.

Для освоения основного содержания программы «Увлекательный мир информатики» необходимо наличие следующего программного обеспечения:

- операционная система;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- почтовый клиент (в составе операционных систем или др.);
- браузер (в составе операционных систем или др.);
- мультимедиа проигрыватель (в составе операционной системы или др.);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;

- система оптического распознавания текста;
- программа интерактивного общения;
- клавиатурный тренажер;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы;
- звуковой редактор;

Для работы в курсе требуется следующее программное обеспечение:

- RapidTyping
- Microsoft Office
- Scratch
- Roblox Studio
- Любой браузер (Explorer, Safari, Mozilla)

2. Кадровое обеспечение

Педагогические работники, реализующие данную программу, должны иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, имеющие практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей, без предъявления требований к стажу работы.

3. Методические материалы

1 год обучения (стартовый уровень)

№	Тема занятия	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1	Введение. Техника безопасности	ПК, проектор, раздаточный материал	Беседа. Коллективная система обучения	Массовая форма обучения
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы			
3	Устройства ввода и вывода			
4	Повторение			
5-6	Курсоры и указатели. Отработка навыков управления в мини-играх			
7	Текстовый курсор			
8	Набор текста в программе RapidTyping. Основы			
9-10	Набор текста в программе RapidTyping. Регистровые клавиши			
11-12	Набор текста в программе RapidTyping. Цифровые клавиши.			
13	Набор текста в программе RapidTyping. Цифровая клавиатура.			

14-15	Набор текста в программе RapidTyping. Уровень «Опытный»			
16	Компьютерное меню	ПК, проектор, раздаточный материал	Беседа. Коллективная система обучения	Массовая форма обучения
17	Набор и редактирование текста в программе Word	ПК, проектор	Система последовательных заданий Развивающее обучение	Индивидуальная форма обучения
18	Перемещение и копирование текста			
19	Форматирование символов			
20	Форматирование абзацев			
21	Форматирование текста с помощью стилей			
22	Форматирование страницы			
23	Подготовка документа к печати			
24	Набор и редактирование текста. Повторение			
25	Оформление текста WordArt			
26	Добавление графических объектов в документ			
27-28	Работа с таблицами			
29	Шаблоны			
30	Оформление текста WordArt. Повторение			
31	Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы MS PowerPoint. Сохранение презентации	ПК, проектор	Система последовательных заданий Развивающее обучение	Индивидуальная форма обучения
32	Удаление фона с картинок и фотографий			
33	Создание первых 5 и более слайдов в MS PowerPoint с применением графических изображений			
34	Выбор дизайна презентации			
35	Работа с текстом			
36	Работа с изображением			
37	Работа с сортировщиком слайдов			
38	Добавление эффектов анимации	ПК, проектор	Система последовательных заданий Развивающее обучение	Индивидуальная форма обучения
39	Использование звука, музыки и видео в демонстрации слайдов			
40	Создание элементов управления презентации			
41	Показ презентации			
42	Знакомство со средой программирования Scratch	ПК, проектор, раздаточный материал	Беседа. Коллективная система обучения	Массовая форма обучения
43-45	Создание простых команд для управления спрайтами	ПК, проектор	Система последовательных заданий	Индивидуальная форма обучения
46	Движение спрайтов			

47	Рисование прямоугольных геометрических фигур спрайтом на белом фоне		Развивающее обучение	
48-49	Игра «Пинг-понг»			
50-52	Игра «Волшебные превращения»			
53-55	Игра «Поймай яблоко»			
56-59	Игра «Жук на трассе»			
60-63	Проект «Математика»			
64-67	Музыкальный проект «Жили у бабуся»			
68-70	Проект викторина «Страны и столицы»			
71	Создание мини-игры			
72	Итоговое занятие			

**Методические материалы
2 год обучения (базовый уровень)**

№	Тема занятия	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия			
1	Введение. Техника безопасности	ПК, проектор, раздаточный материал	Беседа. Проектные методы обучения	Индивидуально-коллективная форма			
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы. Повторение						
3-4	Набор и редактирование текста в программе Word. Работа с карточками						
5-6	Оформление текста WordArt. Повторение						
7-9	Работа в программе MS PowerPoint. Повторение						
10	Создание игр на Scratch. Что такое язык программирования						
11	Что такое среда программирования. Как делаются игры						
12-17	Игра «Футбол»				ПК, проектор, раздаточный материал	Беседа. Проектные методы обучения. Система последовательных заданий	Индивидуально-коллективная форма
18-23	Игра «Накорми пингвина»						
24-29	Игра «Проект «Сатурн»						
30-35	Игра «Затерянный город»						
36	История компьютерных игр						
37-38	Создаем сториборд						
39-40	Создаем прототип. Загрузка графики из библиотеки Scratch						
41-44	Создаем собственную графику и звук						
45-46	Презентация созданных игр						
47	Знакомство со средой программирования Roblox Studio и основами интерфейса						

48-49	Terrain и Terrain Editor. Создание первой игры			
50-51	Основы языка Lua. Начало создания игры LineRunner			
52-55	Основы языка Lua			
56-58	Начало создания игры типа "Obby"			
59-60	Диалоги			
61-62	GUI и создание первого "Menu"			
63-64	Создание игры Capture the flag			
65-66	Распределение по командам			
67-70	Зомби-мод. Игра на выживание			
71-72	Итоговое занятие	ПК, проектор	Метод проектов	Представление собственной игры

Формы аттестации/контроля

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- ✓ вводное занятие,
- ✓ комбинированное учебное занятие,
- ✓ занятие-презентация,
- ✓ демонстрация,
- ✓ проектная деятельность.

Промежуточный контроль осуществляется на занятиях повторениях, в виде самостоятельно выполняемых заданий и упражнений.

Итоговый контроль защита индивидуального проекта.

Формы подведения итогов реализации программы

Контроль и оценка обучающихся в объединении осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, олимпиад, защиты проектной работы. Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, объединения для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

Важным показателем работы ребёнка, да и учителя, является «Портфель достижений обучающегося». Это сборник работ и результатов, которые показывают усилия, прогресс и достижения ученика в разных областях (учёба, творчество, общение, здоровье, полезный людям труд и т.д.), а также самоанализ ребёнком своих текущих достижений и недостатков, позволяющих самому определять цели своего дальнейшего развития.

В связи с этим работа объединения «Удивительный мир информатики» посвящена, в том числе и пополнению «Портфеля достижений» каждого ребёнка. Выполняя задания по основным разделам программы и различные олимпиадные задания, обучающиеся смогут усвоить алгоритм самооценки устных ответов и письменных работ, осознать необходимость этого умения за пределами занятия; отличать предметные умения от универсальных учебных действий, а также пополнять свой «Портфель достижений» заслуженными дипломами и грамотами.

Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года». 5. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
8. Санитарные правила 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
9. СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
10. Устав МКУ ДО Станция юных техников.
11. Локальные акты МКУ ДО Станция юных техников.

Список литературы, используемый учителем:

- 1 Горячев А.В. Информатика и ИКТ. 3, 4 класс. («Мой инструмент компьютер»).
- 2 Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Мой инструмент компьютер. 3 класс: Методические рекомендации для учителя.-М.: Баласс, 2012.
- 3 Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
- 4 Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. И доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория.
- 5 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
- 6 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- 7 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- 8 Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.

9 Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. — СПб.: Питер, 2018.

10 Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – Просвещение, 2011 г.

Список литературы, используемый обучающимися:

1 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2 – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.

2 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3 Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>).

ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))

ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 1 класс, Н.В. Матвеева и др.

ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.

ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.

ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 4 класс Н.В. Матвеева и др.

Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)

Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)

Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2018 г. - электронный оптический диск (CD-ROM).

Оценочные материалы

1. Критерии оценки презентации

№	Направление оценки	Критерий оценки
1	Актуальность проекта	актуальность полученных результатов использование современных данных и (или) инструментария использование иностранных языков
2	Качество технологических решений/результатов проекта	использование результатов самостоятельных исследований (оригинальных идей) возможность (готовность) к тиражированию технологических решений/результатов доступность реализации технологических решений свободное владение содержанием работы ясное и грамотное изложение материала
3	Представление проекта	увлекательная подача материала свободное и корректное взаимодействие с аудиторией, компетентные ответы на вопросы и замечания соблюдение временного регламента
4	Структура презентации (публичное выступление)	количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 7-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов) презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается
5	Качество исполнения презентации/стенда	используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.) оформление соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, используется один и тот же стиль оформления материала орфографическая и пунктуационная грамотность

2. Оценка проектной работы

Оценка информации в проектах:

1. Целостность (содержательно-тематическая, стилевая, языковая);
2. Связность (логическая, формально-языковая);
3. Структурная упорядоченность;
4. Завершённость (смысловая и жанрово-композиционная);
5. Оригинальность (содержательная, образная, стилевая, композиционная).

Оценка проектов, представленных только в виде текста:

1. Общая оценка:
 - соответствие теме;
 - глубина и полнота раскрытия темы;
 - адекватность передачи первоисточников;

- логичность, связность;
- доказательность;
- структурная упорядоченность (наличие введения, основной части, заключения, их оптимальное соотношение);
- оформление (наличие плана, списка литературы, культура цитирования, сноски и т. д.);

2. Оценка введения:

- наличие обоснования выбора темы, её актуальность;
- наличие сформулированных целей и задач работы;
- наличие краткой характеристики первоисточников.

3. Оценка основной части:

- структурирование материала по разделам, параграфам, абзацам;
- наличие заголовков к частям текста и их удачность;
- проблемность и разносторонность в изложении материала;
- выделение в тексте основных понятий, терминов и их толкование;
- наличие примеров, иллюстрирующих теоретические положения.

4. Оценка заключения:

- наличие выводов по результатам анализа;
- выражение своего мнения по проблеме.

Оценка исследовательской деятельности в проекте:

1. Выявление и постановка проблемы исследования;
2. Формулирование гипотез и пробных теорий;
3. Планирование и разработка исследовательских действий;
4. Сбор данных (множественность, актуальность и надёжность фактов, наблюдений, доказательств);
5. Анализ и отбор верных теорий, синтез новой информации;
6. Сопоставление (соотношение) данных и умозаключений, их проверка;
7. Выводы;
8. Постановка новой проблемы как результат проведённого исследования;
9. Объективная научная новизна.

Оценка прикладных результатов проекта:

1. Актуальность проекта для заключенного потребителя;
2. Соответствие результатов поставленной цели;
3. Соответствие выполненных задач поставленной цели;
4. Оптимальность выбранных действий;
5. Продуманность структуры (составных частей и их последовательности) проекта;
6. Чёткость распределения функций каждого участника (если авторов несколько);
7. Оформление результатов – конечного продукта в соответствии с современными требованиями к данному виду продуктов;
8. Наличие внешней (независимой) оценки результатов проекта (отзывов, рецензирования и т. п.);
9. Объективная новизна (оригинальность, авторский характер);

10. Масштабность (по охваченному материалу, по потенциальным потребителям и т. д.).

Оценка уровня использованных в проекте технологий:

1. Использование современных и усовершенствованных технологий при создании проекта;
2. Использование древних, восстановленных технологий при создании проекта;
3. Использование оригинальных, авторских технологий;
4. Трудоёмкость проекта;
5. Экономичность проекта;
6. Уровень профессионального мастерства.

Оценка художественного исполнения проекта:

1. Соответствие форматам и предъявленным требованиям;
2. Авторский стиль и (или) оригинальность;
3. Композиция и сочетания;
4. Узнаваемость и понятность;
5. Глубина художественного замысла.

Оценка цифровых технологий в проекте:

1. Удобство инсталляции;
2. Дизайн и графика;
3. Дружественность интерфейса;
4. Функциональные возможности;
5. Оптимальность использования ресурсов.

3. Критерии оценивания компьютерной игры

Графика – это основная, но не единственная часть оформления игры. «Оформление» звучит не так привычно, как «графика», но это более ёмкое слово. В оформление игры входит: графика, звук, интерфейс, общий стиль. Всё это вместе и даёт первые впечатления от игры, на которые ведутся основные массы игроков. Внешний вид – красивая обертка игрового процесса, и первая составляющая, которую мы будем оценивать отдельно от целого.

Геймплей – иностранное слово, которое прочно укоренилось в среде игроков, дословно обозначающее «играбельность игры», а по смыслу значащее «то, насколько интересно играть в игру». Человеку, далекому от игровой индустрии, сложно будет объяснить значение такого термина. По-русски проще будет назвать этот компонент «Правила игры» или «Механика игры». В это понятие входит то, какие действия можно совершать внутри игры, какие ситуации происходят, как игра реагирует на те или иные поступки игрока. «Механику» ценят, в основном, более опытные игроки, проводящие за играми большую часть свободного времени. Геймплей – основа любой игры, её рабочая часть, это наш второй и центральный компонент.

Сюжет – повествовательная часть игры, рассказывающая историю мира, персонажей, раскрывающая их мотивы и поступки. Сюжеты успешных игр становятся частью общеигровой культуры, они наиболее интересны тем игрокам, которые предпочитают больше общаться и делиться мнениями на форумах, чем играть.

Оформление (графика, звук, интерфейс, стиль). Механика (геймплей – количество и качество игровых возможностей). Содержание (сюжет, логичность событий, проработанность персонажей, мира).

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430330

Владелец Титкова Леся Викторовна

Действителен с 16.04.2024 по 16.04.2025