

Управление образования администрации Гусь-Хрустального района
Муниципальное образовательное учреждение
«Григорьевская средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от 26 июня 2023г.
Протокол N 10



Утверждаю:
Директор МБОУ «Григорьевская СОШ»
Смолова А.К. /ФИО/
30 июня 2023г.
от 30.06.23

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Мир мультимедиа технологий»

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации: 2 года.

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Смолова Алла Константиновна

с. Григорьево, 2023

Нормативно-правовые документы, регламентирующие разработку и реализацию общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования:

- ФЗ № 273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 06-1172).
Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России (ФГОСООО).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей в приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844.
- Письмо Министерства образования и науки РФ N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Устав МБОУ «Григорьевская СОШ».

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы – техническая

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Для большинства учащихся компьютерный мир очень привлекателен. Но зачастую весь интерес к компьютеру сводится только к играм. Поэтому задача руководителя объединения правильно направить интерес ребенка, развить его потребности не только в развлекательной области, но и творческой и развивающей.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Это оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

1.1.3. Новизна программы заключается в том, настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дает возможность учащимся приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

1.1.4. Адресат программы. Программа «Мир мультимедиа технологий» предназначена для обучающихся в возрасте от 10 до 12 лет. Набор в группы осуществляется на добровольной основе из обучающихся, имеющих разный уровень знаний и умений. Принимаются все желающие без специального отбора на основании личного заявления родителей (законных представителей).

1.1.5. Срок реализации программы – 2 года.

1.1.6. Объём программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 68 часов.

1.1.7. Режим занятий - 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Формат занятий – групповой. Наполняемость группы – не более 15 человек (набор осуществляется без предварительного отбора, по желанию и интересу учащегося).

1.1.8. Исходя, из санитарно-эпидемиологических норм (СанПиН 2.4.3648-20) продолжительность одного академического часа - 40 мин.

1.1.9. Форма обучения - очная. Для организации образовательного процесса используются различные интерактивные формы занятий: игры; беседы; соревнования; творческий практикум; презентации проектов

1.1.10. Особенности организации образовательного процесса – в соответствии с индивидуальным учебным планом в объединении, сформированном в группу учащихся разного возраста (разновозрастные группы); состав группы постоянный.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование компьютерной грамотности и коммуникативных умений обучающихся через изучение основных прикладных программ ПК.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать ответственное отношение к учению, готовности, и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования с учётом устойчивых познавательных интересов;

- сформировать целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего культурное многообразие современного мира;

- сформировать у учащихся умения организации собственной учебной деятельности;

- воспитать интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

Метапредметные результаты:

- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способностей учащихся, их образного, алгоритмического и логического мышления;

- развивать способность решать задачи из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий

- развивать способность к аналитическому мышлению, навыки работы в группе сверстников, осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность.

Предметные результаты:

- сформировать основы алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформировать умения формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы;
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов
- сформировать у учащихся умения и навыки информационного моделирования как основного метода приобретения знаний;

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 год					
1	Информация вокруг нас	14	5	9	Творческое задание
2	Информационные технологии	21	5	16	Творческое задание
3	Информационное моделирование	7	2	5	Творческое задание
	всего	42	12	30	
2 год					
1	Информационное моделирование	26	5	21	Творческое задание
2	Алгоритмика	16	3	13	Творческое задание
	Всего	42	8	34	

Содержание учебного плана (2 года)

1 год

Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код. Кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливание. Задачи на переправы.

Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово. Предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление, замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания. Расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание,

отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Информационное моделирование

Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Диаграммы. Схемы.

2 год

Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности, и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования с учётом устойчивых познавательных интересов;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего культурное многообразие современного мира;

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества;

- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные:

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

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

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

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

-умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

Предметные:

Предметными результатами освоения учебной программы являются:

- наличие основ информационной и алгоритмической культуры;
- наличие представления о понятиях «алгоритм», «модель»;
- сформированность основ алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформированность умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы;
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов.

Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1 год				
I неделя сентября	беседа	1	Как человек получает информацию?	
II неделя сентября	беседа	1	Откуда взялся компьютер? Что умеет компьютер?	
III неделя сентября IV неделя сентября	Практическое занятие	2	Рисуем буквами. Картины из букв.	Творческое задание
I неделя октября	Практическое занятие	2	Приемы управления компьютером. Игра «Убери лишнее»	Творческое задание
II неделя октября	Практическое занятие	1	Как сохранить важное? Кто такой носитель информации?	Тренажер «Определи носителя информации»
	игра	1	Передай другому. Игра «Пойми меня»	

IV неделя октября	Практическое занятие	1	Электронная почта	Творческое задание
I неделя ноября- II неделя ноября	игра	2	В мире кодов. Шпионские игры.	Творческое задание
III неделя ноября- IV неделя ноября	игра	2	Найди клад по координатам.	Творческое задание
I неделя декабря	Практическое занятие	1	Панель инструментов – что это? Работа в программе Word.	Практическое занятие
II неделя декабря	Практическое занятие	1	Английский алфавит и славянская азбука. Создание англо-русского словаря в Word.	Практическое занятие
III неделя декабря	Игра	1	Профессия – редактор. Чем занимается редактор?	
IV неделя декабря	Игра	1	Что такое текстовый фрагмент? Что можно с ним сделать?	Задание «Добавь строки в песню»
II неделя января - III неделя января	Творческое задание	2	Создание поздравительной открытки.	Творческое задание
IV неделя января	Практическое занятие	1	Учимся решать логические задачи. Как решать задачи с помощью таблиц? Игра «Переливайка»	Практическое занятие
I неделя февраля	Игра	1	А как можно представить информацию?	
II неделя февраля	Творческое задание	1	Профессия «Цифровой художник». А кто это?	Творческое задание
III неделя февраля	Практическое занятие	1	Учимся рисовать на компьютере	Практическое задание
IV неделя февраля- I неделя марта	Практическое занятие	2	Преобразование графических изображений	Практическое задание
II неделя марта - III неделя марта	Творческое задание	2	Проект ««Времена года»	Творческое задание
IV неделя марта - I неделя апреля	Творческое задание	2	Проект «Меню для кафе «Солнышко»	Творческое задание
II неделя апреля	Практическое занятие	1	Что? Где? Когда? Поиск информации	Практическое задание
III неделя апреля- IV неделя апреля	Игра	2	Закодируй информацию. Игра «Шпионские страсти»	
мая - II неделя мая	Практическое занятие	2	Создание движущихся изображений.	Практическое задание
III неделя мая- IV неделя мая	Практическое занятие	2	Создание анимации «Подводный мир»	Практическое задание

I неделя июня- II неделя июня	Творческое занятие	3	Создание анимации по собственному замыслу	Творческое задание
III неделя июня - IV неделя июня	Творческое занятие	3	Создание итогового мини-проекта	Итоговый проект
Всего:		42		
2 год				
I неделя сентября	беседа	1	Объекты окружающего мира.	
II неделя сентября	Практическое занятие	1	Компьютер как мир.	Практическое задание
III неделя сентября	Практическое занятие	1	Что такое файлы? Какие они бывают? Что с ними можно сделать?	Практическое задание
IV неделя сентября	Практическое занятие	1	Что такое компьютерный документ? Как его создать?	Творческое задание
I неделя октября II неделя октября	Практическое занятие	2	Как устроен компьютер?	Практическое задание
III неделя октября - IV неделя октября	Творческое занятие	2	Проект «Компьютер будущего»	Творческое задание
I неделя ноября	беседа	1	Как мы познаем окружающий мир.	Практическое задание
II неделя ноября	беседа	1	Чем человек отличается от компьютера?	
III неделя ноября	Практическое занятие	1	Что такое моделирование? Для чего оно нужно?	Практическое задание
IV неделя ноября - I неделя декабря	Творческое занятие	2	Проект «Круговорот воды в природе» на компьютере	Творческое задание
II неделя декабря	беседа	1	Графики и диаграммы. Для чего они нужны?	
III неделя декабря - IV неделя декабря	Творческое занятие	2	Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	Творческое задание
II неделя января	беседа	1	Многообразие схем и сферы их применения.	
III неделя января IV неделя января	Практическое занятие	2	Мини-проект «Схема маршрута автобуса»	Практическое задание
I неделя февраля- III неделя февраля	Творческое занятие	3	Проект «Часы» в презентации	Творческое задание
IV неделя февраля II неделя марта	Творческое занятие	3	Проект «Времена года»	Творческое задание
III неделя марта - I	Творческое	3	Проект «Скакалочка»	Творческое

неделя апреля	занятие			задание
II- III неделя апреля	Творческое занятие	2	Что такое алгоритм. Для чего он нужен? Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	Творческое задание
IV неделя апреля -I неделя мая	Практическое занятие	3	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	Практическое задание
II неделя мая- IV неделя мая	Практическое занятие	3	Исполнитель Чертежник. Что он умеет? Работа в среде исполнителя Чертёжник	Практическое задание
I неделя июня	Практическое занятие	1	Исполнитель Робот. Что он умеет?	Практическое задание
II - IV неделя июня	Творческое занятие	3	Итоговый проект	Творческое задание
Всего:		42		

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение: Занятия проводятся в кабинете, оснащённом дидактическими средствами, методическими разработками (электронными ресурсами). Аудитория не менее 30 кв. м, столы и стулья.

Оборудование:

- компьютер и мультимедийная установка для воспроизведения видеофайлов;
- учебные компьютеры
- Устройства вывода звуковой информации — наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; микрофон.
- Устройство для вывода информации на печать, оформление проектных папок, проектов: принтер.

Информационное обеспечение: материалы видеоуроков, методические пособия для проведения занятий.

Основные электронные образовательные ресурсы, применяемые в изучении курса

1. Российская электронная школа (<https://resh.edu.ru/>)

2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
4. Видеоуроки и другие разработки (<http://videouroki.net/>)
5. Коллекция цифровых образовательных ресурсов (infourok.ru)
6. Система виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2–6» (<http://www.lbz.ru/files/5799/>)

Программные средства

- Операционная система
- Система программирования;
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы;
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
- Программы для тестирования компьютера и работы с файлами;
- Программы для кодирования информации, систем счисления и основ логики.
- Программы – тренажеры
- Программы архиваторы
- Комплект презентаций по каждому классу
- Программы для создания и разработки алгоритмов

Кадровое обеспечение: учитель информатики или педагог дополнительного образования с профессиональной переподготовкой/ повышением квалификации по специализации.

2.3. Формы аттестации

В рамках дополнительных занятий целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и может быть реализовано в форме сбора портфолио — коллекции работ учащегося, демонстрирующей его усилия, прогресс или достижения в области решения логических, алгоритмических и иных задач по информатике.

В конце учебного года планируется проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить оригинальное решение задачи, по заинтересовавшей их тематике или выступить с презентацией своих творческих работ.

2.4. Оценочные материалы.

Для отслеживания результатов предусматриваются:

тестирование, написание и иллюстрирование статей (с использованием редакторов WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций (в POWER POINT), конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях, различных олимпиадах, конкурсах, марафонах.

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: очно;

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный; частично-поисковый, исследовательский; проблемный, игровой, дискуссионный, проектный; активные и интерактивные методы обучения.

Методы воспитания: упражнение, беседа, пример, поручения, практические задания.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, диспут, игра, круглый стол, лекция, практическое занятие, презентация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения.

Дидактические материалы: раздаточные материалы, задания, упражнения, презентации, видео.

Алгоритм учебного занятия:

- *организационный этап* – подготовка детей к работе на занятии
- *Подготовительный этап* – мотивация
- *Этап освоения новых знаний и способов деятельности*
- *Этап самостоятельного закрепления* – практическая деятельность детей
- *Рефлексия, итоги работы.*

2.5. Список использованной литературы

1. Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020
2. Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020
3. Поурочные разработки по информатике:5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2020
4. Поурочные разработки по информатике:5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2020
5. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2012г - 160с

6. Андрианов В. И. Десятипальцевый метод печати на компьютере. Спб.:
Питер.2016