

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ  
ОБЛАСТИ «ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ № 10, РЕАЛИЗУЮЩАЯ АДАПТИРОВАННЫЕ  
ОСНОВНЫЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ»  
620017, г. Екатеринбург, ул. Краснофлотцев, 8а, тел. 286-21-66

РАССМОТРЕНО И СОГЛАСОВАНО

на заседании ШМО

Протокол № 1 от 27.08.2024 г.

Утверждена приказом  
директора

ГБОУ СО «ЕШИ №10»

М. Д. Бузань

№ 102-3-1-10

от «27» августа 2024 г.



## *Рабочая программа дополнительного образования*

### «Информатика»

**Направленность:** техническая

**Возраст участников:** 10 – 14 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Автор-составитель:**

Ковырзина Татьяна Павловна,  
учитель информатики, педагог  
дополнительного образования.

г. Екатеринбург

## **Пояснительная записка**

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении

**Цель данной программы** - формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

### **Основные задачи программы:**

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;

- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

образования.

**Особенности возрастной группы детей, которым адресована программа**  
Курс рекомендован учащимся 3 - 4 классов.

### **Формы и режим занятий**

Используются три основные формы обучения:

- **Урочная форма**, в которой учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере, ученики выполняют практические и творческие работы под руководством учителя;
- **Внеурочная форма**, в которой учащиеся после уроков (дома или в компьютерном классе) самостоятельно выполняют практические задания, проекты, конкурсные работы;
- **Дистанционно-сетевая**, в которой учащиеся получают информацию и обмениваются результатами работы между собой и с учителем по локальной и глобальной сетям, участвуют в сетевых олимпиадах и конкурсах.

Курс рассчитан на 2 года (136 часов), которые проводятся по 2 часа в неделю.

### **Планируемые результаты обучения**

#### **Предметные образовательные результаты**

В результате освоения курса информатики школьники

*получат представление:*

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о мировых сетях распространения и обмена информацией,
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

*будут сформированы:*

- основы алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.

*Ученик научится:*

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;
- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;

*Ученик получит возможность:*

- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

## Метапредметные образовательные результаты

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики,

диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### **Личностные образовательные результаты**

В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса рассчитана на 2 года обучения и состоит из четырех блоков:

1. «Юный компьютерный художник» – 34 часа (2 раза в неделю)
2. «Мастер печатных дел»- 34 часа (2 раз в неделю );
3. «Мастер презентации»- 39 часа (2 раз в неделю );
4. «Юный программист» - 29 часа (2 раз в неделю ).

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий



## 5. РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Занятия кружка информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

При построении курса поставлены следующие задачи:

1. знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
2. умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
3. формирование операционного стиля мышления;
4. умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
5. формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Программное обеспечение:

1. Операционная система MS Windows 2010
2. Графический редактор MS Paint или
3. Текстовый редактор MS Word 2010
4. Среда программирования «КуМир»
5. Редактор PowerPoint 2010

Первый год обучения (68 часов)

### «Юный компьютерный художник»

#### ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

## Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

## Задачи программы

1. Эстетическое воспитание учащихся.
2. Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения

в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (3 часа )

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

Графический редактор Paint (31 час)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила техники безопасности.	1	1		Творческий проект
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	1	1	
4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	1		
5,6,7	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в	3	1	2	

	файле, открытие файла для продолжения работы				
8,9	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2	0,5	1,5	
10,11	Раскрашивание готовых рисунков.	2		2	
12,13, 14	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	3	1	2	
15,16, 17,18	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	3		3	
19,20	Функция копирования. Составление рисунков.	3	0,5	2,5	
21,22	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2	1	1	
23,24	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2	0,5	1,5	
25,26	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	2	0,5	1,5	
27,28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	2	0,5	1,5	
29,30, 31	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3	1	2	
32,33, 34	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3		3	

Самостоятельная работа

**Тематическое планирование кружка**

## «Мастер печатных дел»

### ВВЕДЕНИЕ

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста. Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

### Цели программы

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

### Задачи программы

1. Развитие навыков работы в текстовом редакторе
2. Овладение навыков набора компьютерного текста
3. Вызывать, развивать и поддерживать мотивацию маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
4. Приучать ребенка редактировать текст многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей ученика;
5. Научить ребят использовать полученные знания, умения, навыки в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения

готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа )

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

Текстовый редактор Word (31 час)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила техники безопасности	1	1		Зачёт
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	1	1	
4,5,6	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	3	1	2	
7,8	Клавиатура. Основные клавиши Работа с клавиатурным тренажёром	2	1	1	
9	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1		1	
10,11	Редактирование текста. Меню «Главная»	2	1	1	
12,13	Набор текста.	2		2	
14,15	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2		2	Самостоятельная работа
16,17,18	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	3	1	2	

19,20	Оформление сочинения.	2	1	1	
21,22 ,23	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	3	1	2	
24,25 ,26	Оформление буклетов	3	1	2	
27	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1		1	Творческий проект
28- 29	Брошюра. Оформление.	2	1	1	
30- 34	Творческий проект. Оформить брошюру	5	1	4	

Второй год обучения (68 часов)

### Тематическое планирование кружка

#### «Мастер презентации»

##### Введение

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотрибельной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

##### Цели программы

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

##### Задачи программы

1. помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
2. помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;

3. изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
4. помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;

- Начальное формирование навыков работы на компьютере в редакторе PowerPoint (мастер составления презентаций);

- Начальное формирование работы в сети Internet

1. творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
2. Осуществление индивидуально-личностного подхода к обучению школьников;
3. Расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, образного мышления;
4. обучение детей младшего школьного возраста работе за компьютером, а также подготовка их к старшему звену

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа )

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

Редактор Power Point (31 час)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Техника безопасности	1	1		Творческий проект
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	1	1	
4,5	Знакомство с программой PowerPoint	2	1	1	
6,7,8	Основные возможности программы PowerPoint	3	1	2	

9,10	Составление простейшей презентации	2	1	1	
11,12,13	Творческий Проект. «Это я»	3		3	
14,15,16	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	3	1	2	
17,18,19	Творческий проект. «Мой класс»	3		3	
20,21,22	Добавление эффектов анимации в презентацию	3	1	2	Самостоятельная работа
23,24	Гипперссылки.	2	1	1	
25,26	Составление презентации с вложениями.	2	1	1	
27,28,29,30	Творческий Проект. «Моя семья»	4		4	
31,32,33,34	Поиск информации для презентации в Интернет	4	1	3	Творческий проект
35,36,37,38,39	Творческий проект «Мой город»	5	1	4	

### Тематическое планирование кружка

#### «Юный программист»

Целью прохождения настоящего курса является развитие алгоритмического и логического мышления, творческого потенциала.

Задачи программы

1. освоение первоначальных навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды "Исполнители";
2. обучение основам алгоритмизации и программирования;
3. приобщении к проектно-творческой деятельности;
4. воспитание целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач;
5. формировать представление о роль компьютерного программирования в развитии общества;
6. развитие логического мышления и памяти ребенка;
7. развитие навыков проектно-творческой деятельности.

В результате прохождения программы обучающийся имеет представление о:

- системах программирования,



- средах и языках программирования.

Знает:

- что такое формальные языки, как способ представления алгоритмов;
- что такое программирование и этапы решения задачи на ПК;
- понятие программы и её структуры;
- понятие команды в программе и правила записи команд в программе;
- назначение среды «Исполнители»;
- понятие команды и входных параметров;

Умеет:

- приводить примеры представления алгоритмов на формальном языке;
- представлять алгоритмы на формальном языке (в блок-схеме, графически, с помощью пиктограмм);
- разрабатывать план решения задач;
- запускать ПО «Исполнители»;
- выбирать нужного исполнителя;
- запускать программу на исполнение;
- выполнять отладку программы;
- находить ошибки в тексте программе;
- рисовать простейшие фигуры, реализуя линейные алгоритмы.

Владеет:

- основами работы за компьютером
- умением строить алгоритмы
- умением запускать алгоритм в действие
- основами проектной деятельности

Владеет основными понятиями:

- алгоритм;
- свойства алгоритма (понятность, точность, конечность, дискретность, массовость);
- исполнитель, СКИ, среда исполнителя;
- величина – имя, тип, значение;
- алгоритмические конструкции – следование, ветвление, цикл;
- блок-схема; алгоритмический язык;
- формальное исполнение алгоритмов.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Понятие алгоритма	1	1		Решение задач
2	Виды и способы описания алгоритма	1		1	

3	Решение линейных алгоритмов	1		1	Творческий проект	
4	Решение алгоритмов ветвления	1		1		
5	Решение циклических алгоритмов	1		1		
6	Среда обитания и СКИ Робот	1	1			
7	Построение логических алгоритмов решения задач	1		1		
8	Построение алгоритмов ветвления при решении задач	1		1		
9	Построение циклических алгоритмов решения задач	1		1		
10	Вложенные циклы	1	1			
11	Цикл ПОКА	1	1			
12	Условный оператор	1		1		
13	Творческий проект "Создание лабиринта и его решение"	1		1		
14	Среда обитания и СКИ Чертёжник	1	1			Зачёт
15	Составить алгоритм решения задачи	1		1		
16	Составить алгоритм решения задачи	1		1		
17	Создание фигур	1	1			
18	Создание узоров	1		1		
19	Использование процедур	1		1		
20	Рисование цифр почтового индекса	1		1		
21	Творческий проект "5 улиц из 6 домов"	1		1	Самостоятельная работа	
22	Среда обитания и СКИ Черепашки	1	1			
23	Как закрасить рисунок?	1		1		
24	Создание окружности	1		1		
25	Циклы. Создание рисунка	1		1		
26	Вложенные циклы. Создание рисунка	1		1		
27	Процедуры. Создание рисунка	1		1		
28	Создание узоров	1		1		

28	Творческий проект "Аллея цветов"	1		1	
----	----------------------------------	---	--	---	--

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 10485556620218183357344113440560018432977890955

Владелец Бузань Михаил Дмитриевич

Действителен с 17.05.2024 по 17.05.2025