АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА БЕРДСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР «ПЕРСПЕКТИВА»

Рассмотрена и одобрена на
заседании методического совета
МБОУ ДО «Перспектива»
протокол № 3 от 08.09.2026 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ ДО «Перспектива»
_____ Н.А.Демина
«08 сентября 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ- 108»

(базовый уровень)

Возраст учащихся 8-13 лет.
Срок реализации - 3 года/ 324 ч.

Автор-составитель программы:
Налимова Марина Алексеевна
педагог дополнительного образования

г. Бердск, 2026

Внутренняя экспертиза проведена.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на методическом совете учреждения.

Методист _____ / Гайдай О.Ф.

07.09.2026

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы

1.Пояснительная записка

Современные информационные технологии занимают особое положение в современном информационном мире. Навыки владения компьютером, умение использовать в своей повседневной работе, работа в Интернете, знание основ теоретической информатики, информационной культуры, умение создавать и использовать информационные ресурсы, находящиеся в распоряжении человечества - таковы приоритеты нового века.

Информационная культура требует от учащегося новых знаний и умений, особого стиля мышления, обеспечивающая им необходимую социальную адаптацию к переменам и гарантирующих достойное место в информационном обществе. Необходимо на самых ранних этапах развития человека закладывать грамотное, компетентное, адекватное отношение и правила жизни в информационном обществе. Информационная культура тесно смыкается с коммуникационной культурой - культурой общения, диалога в широком смысле этого слова: диалога народов, человека с человеком, человека и компьютера, внутреннего диалога.

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы обусловлена необходимостью решения ряда задач, обозначенных в «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года», таких, как:

- организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности;
- включение в дополнительные общеобразовательные программы по всем направленностям компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического развития страны;
-использование возможностей дополнительного образования для повышения качества образовательных результатов у детей, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ.

Владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Актуальность предлагаемой программы определяется и запросом со стороны учащихся и их родителей на программы раннего творческого развития и информационной культуры младшего и среднего школьного возрастов.

В настоящее время для жизни в современном информационном обществе необходимо сформировать компоненты информационной культуры, развивать творческие способности, следовательно, обучать учащихся в этом направлении

целесообразно. В современных программах, принятых Министерством образования РФ, неоправданно мало учебного времени уделяется изучению некоторых разделов, например, «Компьютерная графика», «Программирование». Обязательный минимум содержания образования, принятый на сегодняшний день, предусматривает изучение графических объектов, средства и технологии работы с графикой, создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов, систем презентационной и анимационной графики. В школе с разнообразными программами приходится работать только в ознакомительном порядке.

Работа в компьютерном классе творческой лаборатории «Байт» является необходимой, т.к. для учащихся младшего и среднего школьного возрастов необходимо познакомиться и погрузиться в раздел программирования. Появилась необходимость более активно использовать возможности дополнительного образования.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ.

На занятиях учащиеся знакомятся с современным программным обеспечением, осваивают графические программы, работают с анимацией, программируют игровые программы, учатся решать задачи по обработке числовой, графической информации с применением компьютера, знакомятся с проектно-исследовательской работой, формируются элементы информационной культуры в процессе использования программ программирования. С самых первых занятий информационной культуры учащиеся знакомятся с названием основных устройств и блоков персонального компьютера. Формируются познавательные интересы учащихся и их самообразовательных навыков, закладывается фундамент общей образовательной подготовки учащихся, с учетом собственных способностей и возможностей; создаются условия для самовыражения учащихся на занятиях.

Дифференциация учебных заданий предполагает, что учащиеся будут иметь выбор заданий разного уровня сложности. Это позволит реально развивать талантливых учащихся.

Знакомство и работа с программами: **Kodu** (визуальная среда программирования, которая позволяет создавать трёхмерные игры без знания текстового кода), программа **Scratch** (визуальный язык программирования и одноимённая среда для создания проектов). В программах Kodu и Scratch дают целостное практическое понимание, как устроены цифровые продукты). Программа слайд – **шоуКиностудия (Windows Movie Maker**), предназначена для создания и базового редактирования видеороликов. Программа 3D-дизайна и архитектурного проектирования **SketchUp** для трехмерного проектирования зданий, интерьеров и ландшафтов.

В рамках программы дети не только изучают теорию, но и на практике применяют знания, создавая собственные проекты. Такой подход позволяет достичь нескольких важных педагогических целей: раннее погружение в программирование. Дети с младшего школьного возраста могут попробовать себя в создании собственных проектов, что формирует интерес к IT-сфере. Развитие ключевых навыков. Работа над проектами развивает не только алгоритмическое

мышление, но и умение планировать, анализировать, работать в команде, презентовать свои идеи. Формирование информационной культуры. Через проектную деятельность дети учатся работать с мультимедиа, что готовит их к жизни в современном цифровом обществе. Дифференциация учебных заданий предполагает, что учащиеся будут иметь выбор заданий разного уровня сложности. Это позволит реально развивать талантливых учащихся.

Адресат программы.

Возраст учащихся: 8-13 лет.

Учащиеся в этом возрасте имеют способность к взятию на себя новых обязанностей, которые лежат в основе учебной мотивации. Дети данного возраста способны выполнять задания по образцу, а так же после изучения раздела темы выполнять творческое задание, проект. В систему творческих заданий входят творческие задания по работе с учебной информацией, творческие задачи, практические работы творческого характера. Применение системы творческих заданий не означает, что не будет репродуктивных заданий. От доминирования наглядно - действенного и элементарного образного мышления детей поднимается до словесно - логическогомышления на уровне конкретных понятий. В этом возрасте мышление ребенка тесно связано с его личным опытом и потому чаще всего в предметах и явлениях ребенок выделяет те стороны, которые говорят об их применении, действии сним.

Младший школьный (8-10 лет) возраст является сензитивным для формирования мотивации к обучению, усвоения социальных норм, развития навыков общения со сверстниками, установления прочных дружественных контактов. В тоже отвлекаются, не способны к длительному сосредоточению, возбудимы, эмоциональны.

Возраст 11–13 лет — это младший подростковый возраст. В это время начинается активная перестройка организма, связанная с пубертатным периодом, меняются мышление, поведение и отношения с окружающими. Чувство взрослости. Повышенная эмоциональность и перепады настроения. Усиление значимости общения со сверстниками. Мнение друзей и стремление занять достойное положение в коллективе становятся для ребёнка очень важными. Он активно ищет свой социальный статус, может подчиняться внутригрупповым нормам, даже если они идут вразрез с установками взрослых. Развитие абстрактного мышления. Ребёнок начинает мыслить более логически, пытается анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, размышлять о явлениях, которые не даны в непосредственном восприятии. Расширение круга интересов. Формирование самооценки. Самооценка в этом возрасте неустойчива: ребёнок может остро реагировать на критику, сомневаться в себе, но при этом постепенно обретает уверенность. Внимание становится менее устойчивым, ребёнок чаще отвлекается, может не доводить начатое дело до конца. Потребность в разнообразии. Подростка увлекает быстрая смена видов деятельности, он с трудом переносит длительные паузы.

Специальные образовательные условия для детей с ОВЗ: использование для обучения преимущественно игровой формы; обучение на предметно- действенной основе; упрощение материала и его представление в виде детальных элементов; обеспечение смены видов деятельности в ходе занятия, использование различных

модальностей для удержания внимания; постепенное усложнение видов деятельности, постепенный переход от подражаний и действий по образцу к выполнению заданий по вербальной инструкции; предусматривается увеличение времени на выполнение практических операций; многократное повторение изучаемого и усвоенного материала занятий и его использование в новых заданиях, упражнениях, ситуациях; эмоциональное подкрепление деятельности ребенка, создание ситуации успеха при выполнении заданий; чаще используется гимнастика для глаз, тела.

Численный состав группы: 10 учащихся (соответствует количеству учебных мест).

Состав учащихся одного или разных возрастов, состав учащихся в группах переменный.

Условия набора учащихся. Для обучения принимаются все желающие. Система набора учащихся на основании результатов собеседования. Программа разработана для детей, в том числе и с ОВЗ.

Объем программы: 324 часа.

1год обучения-108 часов в год;

2 год обучения-108 часов в год

3 год обучения-108 часов в год

Срок реализации программы: 3года.

Форма обучения: очная

По особенностям коммуникативного взаимодействия: групповая.

Язык обучения: Язык освоения программы – русский.

Уровень программы: базовый.

Формы реализации образовательной программы:

Традиционная (очная) форма. Предполагает регулярное посещение занятий в образовательной организации. Это классический формат, при котором взаимодействие педагога и обучающегося происходит непосредственно в классе или аудитории.

Режим занятий:

Содержание программы построено из расчёта 108 часов. (2 раза в неделю по 1,5 часа). Продолжительность одного академического часа для детей 8-10 лет - 30 минут, в том числе на компьютере не более 15 минут. Перерыв между занятиями составляет10 мин.

Продолжительность одного академического часа для детей 11-13 лет - 40 минут, в том числе на компьютере не более 20 минут. Перерыв между занятиями составляет 10 мин., согласно СанПиН 1.2.3685-21.

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения учащихся на занятиях предусмотрены физкультминутки и гимнастика для глаз.

2. Цель и задачи программы.

Цель программы: формирование у учащихся 8-13 лет компонентов информационной культуры через проектную деятельность посредством использования современных компьютерных технологий.

Задачи:

Предметные:

- сформировать базовые представления об информации и информационных процессах (информационной культуре);
- научить работать с простыми цифровыми инструментами - информационными технологиями: графический редактор Paint, текстовый редактор Microsoft Word; конструктор презентаций PowerPoint;
- дать начальные навыки блочного программирования - анимация в программе PowerPoint;
- научить основам алгоритмизации и логики в средах программирования Scratch, KoduGameLab;
- научить создавать видеозаписи слайд–шоу с помощью программы Киностудия (Windows MovieMaker);
- научить создавать объёмные модели зданий, интерьеров, мебели, ландшафтов и других объектов в программе 3D-дизайна и архитектурного проектирования SketchUp.

Метапредметные:

- развить логическое и алгоритмическое мышление;
- формировать навыки планирования и реализация творческих проектов;
- развить навыки командной работы и публичной презентации результата.

Личностные:

- активизировать познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- воспитать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, ответственность при выполнении задания.

3. Планируемые результаты

Итоговый образовательный результат: учащийся сможет выполнить самостоятельно 2-3 анимации в программе PowerPoint; самостоятельно выполнить проект из 6-8 слайдов, используя на свой выбор программы Scratch, KoduGameLab, Киностудия (Windows Movie Maker), SketchUp и представить результаты проекта с краткой защитой.

Предметные:

1 год обучения

- учащийся имеет представление об информации и умеет пользоваться информационными процессами;
- знает устройство компьютера и правила безопасной работы с техникой;
- может составлять алгоритмы действий; выделять последовательность шагов;
- умеет работать в графическом редакторе Paint (умеет рисовать схему, рисунок);
- умеет работать в текстовом редакторе MWord (умеют набирать и редактировать текст);
- умеет сохранять и открывать файл;
- может создать простую анимацию в программе PowerPoint (персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши);

2 год обучения

- умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint;
- может создать анимацию в программе PowerPoint (2-3 персонажей);

- использует базовые алгоритмические конструкции (следование) в игровой среде KoduGameLab;
- использует простые события и условия в программе Scratch;
- умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия;
- умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст, настраивать длительность показа в программе Киностудия (Windows Movie Maker).

3 год обучения

- умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляет описание проекта и представляет результаты работы из 8-10 слайдов);
- может программировать действия из 3-х героев (объектов) в среде KoduGameLab;
- может добавлять в проект заголовки и титры к фильму в программе Киностудия в программе Киностудия (Windows Movie Maker);
- может сохранять фильм на компьютере в программе Киностудия в программе Киностудия;
- может настраивать длительность показа в программе Киностудия;
- может копировать объекты в программе SketchUp;
- может использовать опцию вдавить/вытянуть в программе SketchUp;
- может добавлять растения в проекте в программе SketchUp.

Метапредметные:

- имеет навык поэтапного планирования;
- осуществляет контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности и других учащихся;
- может представить и защитить перед аудиторией свой проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы;
- проявляют коммуникативные навыки: могут работать в команде, распределять функции.

Личностные:

- проявляет познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- демонстрируют навыки трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, ответственность при выполнении задания.

Содержание программы

Учебный план

1 год обучения

№ темы	Название разделов	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие.	1,5	1,5		Опрос, наблюдение

2.	Информация и информационные процессы	12	4,5	7,5	Опрос, практическое задание
3.	Понятие Алгоритма.	9	3	6	Опрос
4.	Информационные технологии.	**82,5**	**4,5**	**78**	
4.1	Технология обработки текстовой информации.	21	1,5	19,5	Опрос, практическое задание, проект, наблюдение
4.2	Технология обработки графической информации.	24	1,5	22,5	Опрос, конкурс, выставка, наблюдение
4.3	Технология работы с программой анимацией в PowerPoint.	37,5	1,5	36	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
5.	Заключительное занятие.	3		3	Выполнение 2-х проверочных заданий
Итого:		**108**	**13,5**	**94,5**	

2 год обучения

№ темы	**Название разделов**	**Всего**	**Теория**	**Практика**	**Форма аттестации/ контроля**
1.	Вводное занятие.	1,5	1,5		Опрос, наблюдение
2.	Информация и информационные процессы	4,5	3	1,5	Опрос
3.	Информационные технологии.	**99**	**19,5**	**79,5**	
3.1	Технология обработки графической информации.	10,5	1,5	9	Опрос, конкурс, выставка, наблюдение
3.2	Технология работы с программой анимацией в PowerPoint.	12	1,5	10,5	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
3.3	Технология работы с программой визуальногоконструктора (программирование 3 D) Kodu	22,5	4,5	18	Тест, творческая работа, проект, наблюдение
3.4	Технология работы с программой программирования Scratch.	27	10,5	16,5	Тест практическое задание, проект, наблюдение
3.5	Технология создания видеозаписи и слайд – шоу.Программа Windows Movie Maker (Киностудия)	27	1,5	25,5	Тест практическое задание, проект, наблюдение
4.	Заключительное занятие.	3		3	Выполнение 3-х проверочных заданий

Итого:	**108**	**24**	**84**	

Згод обучения

№ темы	Название разделов	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие.	1,5	1,5		Опрос, наблюдение
2.	Информационные технологии.	**103,5**	**7,5**	**96**	
2.1	Технология работы с программой презентаций PowerPoint.	13,5	1,5	12	Опрос, практическое задание, проект, наблюдение
2.2	Технология работы с программой визуальногоконструктора (программирование 3 D) Kodu	22,5	3	19,5	Тест, творческая работа, проект, наблюдение
2.3	Технология создания видеозаписи и слайд – шоу.Программа Киностудия (Windows MovieMaker).	30	1,5	28,5	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
2.4	Технология работы с программой 3 D - дизайна и архитектурного проектирования- SketchUp	37,5	3	34,5	Творческая работа, проект, наблюдение
3.	Заключительное занятие.	3		3	Выполнение 3-х проверочных заданий
Итого:		**108**	**9**	**99**	

Содержание разделов и тем
1 год обучения

I. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. История вычислительной техники. Структура компьютера. Основные устройства компьютера.

II. Информация и информационные процессы

Теория. Работа с информацией. Информация. Способы получения информации. Виды информации. Информационные процессы: передача. Источник, приемник и канал передачи. Способы кодирования. Двоичное кодирование. Шифрованные сообщения.

Практика. Выполнение проверочных заданий по информации «Закодировать своё имя».

III. Понятие Алгоритма

Теория. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов.

Практика. Составление программ. Выполнение проверочного задания по алгоритму из 3-5 действий «Испечь печенье»

IV. Информационные технологии.

4.1 Технология обработки текстовой информации.

Теория. Текстовый редактор Microsoft Word, определение.

Практика. Набор текста, сохранение. Загрузка, перемещение, редактирование, удаление текста. Набор, редактирование текста на тему: «Компьютерный герой». Распечатка текста на принтере. Представление творческой работы «Компьютерный герой».

4.2 Технология обработки графической информации.

Теория. Панель инструментов редактора Paint (кисть, заливка, лупа).

Практика. Выполнение проверочного задания. Практические задания: «Создать собственный рисунок на тему «Зима». Выставка. «Создать собственную схему «Испечь печенье». Тест по графическому редактору.

4.3 Технология работы с программой анимация в программе PowerPoint.

Теория. Общие сведения об анимации. Программа PowerPoint.

Практика. Задания: «Включить программу PowerPoint»; «Выбрать эффекты для объекта»; «Выбрать настройку параметров эффектов»; «Выбрать управление последовательностью»; «Сохранить анимацию»; «Создание и представление творческих сюжетов». «Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Космос». Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Весна». Добавить музыкальное оформление к проекту. Создать собственный проект по анимации. Представление творческих проектов.

V. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 2-х проверочных заданий: «Перечислить виды информации, информационные процессы»; «Создать проект на выбор».

2 год обучения

I. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера.

II. Информация и информационные процессы

Теория. Информация. Способы получения информации. Информационные процессы: хранение и обработка информации. Информационные носители. Способы структурирования информации.

Практика. Задание: «Перечислить информационные носители». «Перенос информации с одного компьютера на другой, используя информационный носитель».

III. Информационные технологии.

3.1 Технология обработки графической информации.

Теория. Панель инструментов редактора Paint (фигуры, команды «копирование», «вырезать»).

Практика. Практические задания: «Создать собственный рисунок»; «Создать иллюстрацию к проекту». Выставка. «Нарисовать цветок и использовать команду «копировать», создать 5 цветков».

3.2 Технология работы с программой анимация в программе PowerPoint.

Теория. Общие сведения об анимации. Эффекты программы PowerPoint

(повторение).

Практика. «Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа».

3.3 Технология работы с программой визуального конструктора программирование 3 D-Kodu.

Теория. Знакомство с программой. Разработка сюжета и стратегии игры. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.

Практика. «Создание ландшафта»; «Добавить персонаж». «Запрограммировать действие героя (персонажа, объекта) на тему «Парк». Создание собственных проектов. «Выполнение творческих проектов в KODU». Представление творческих проектов.

3.4 Технология работы с программой программирования Scratch.

Теория. Знакомство с программой Scratch. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. История создания и развития среды Scratch. Введение в программирование. Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта. Язык программирования. Скрипт. Фоны сцены.

Практика. «Выбрать спрайт», «Выбрать фон сцены».

Теория. Организация линейных скриптов. Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд.

Практика. Задание «Написать программу движения спрайта»

Теория. Основные алгоритмические конструкции.

Цикл. Циклический скрипт. Условие.

Практика. Задания: «Написать циклический скрипт».

Теория. Работа со списками. Список. Элемент списка. Индекс элемента.

Практика. Создание собственных объектов (спрайтов) средствами встроенного графического редактора. Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора. «Создание игровых проектов». «Структура игрового проекта». «Выполнить творческий проект в Scratch».

3.5 Технология создания видеозаписи и слайд–шоу. Программа Киностудия.

Теория. Определение, назначение программы Киностудия.

*Практика. «*Импорт существующих видеофайлов». «Импорт существующих изображений». «Импорт существующих звукозаписей». «Добавление в проект переходов». «Добавление в проект эффектов». «Выполнение проектов в программе Киностудия». Демонстрация проектов.

IV. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».

3год обучения

I. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе.

II. Информационные технологии.

2.1 Технология работы в программе презентаций PowerPoint.

Теория. Определение программы презентаций PowerPoint. Окно

приложения PowerPoint. Работа с текстом. Редактирование, форматирование презентации. Анимации и переходы.

Практика. Создание новой презентации (мастер автосодержания, шаблон оформления, пустая презентация). Работа с текстом. Редактирование, форматирование презентации. Вставить изображения, масштабировать, обрезать, применить стили. Добавить фигуры (круги, квадраты, стрелки), диаграмму и графики. Добавить рисунки и графические объекты. Анимирование появления и исчезновения элементов слайда (текста, изображений, графиков). Набор эффектов переходов между слайдами (растворение, перелистывание, масштабирование и др.). Выставка творческих работ. Проект «Создать презентацию из 6-8 слайдов на тему «Животные». Преставление проектной деятельности.

2.2 Технология работы с программой визуального конструктора программирование 3 D-Kodu.

Теория. Разработка сюжета и стратегии игры (повторение).

*Практика. «*Создать ландшафт, используя холмы»; «Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов)». «Выполнить творческий проект в KODU». «Представить творческий проект».

2.3 Технология создания видеозаписи и слайд–шоу. Программа Киностудия.

Теория. Определение, назначение программы Киностудия (повторение). *Практика. «*Добавление в проект заголовков и титров к фильму». «Импорт существующих видеофайлов». «Импорт существующих изображений». «Импорт существующих звукозаписей». «Добавление в проект переходов». «Добавление в проект эффектов». Умение настраивать длительность показа в программе Киностудия. Сохранение проекта. «Выполнение проектов в программе Киностудия». Сохранение фильма на компьютере. Демонстрация проектов.

2.4. Технология работы с программой SketchUp.

Теория. Введение. Понятие 3-D объекта. Основные понятия трёхмерной графики.

Практика. Введение. Понятие 3-D объекта. Знакомство с программой SketchUp. Элементы интерфейса программы SketchUp. Инструменты рисования программы SketchUp. Работа с объектами: копирование, масштабирование, зеркальное отражение объектов. Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть. Проектирование дома. Добавить растения в проект в программе SketchUp. Задание «Шары». Задание «Домино». Задание «Объемная фигура». Задание «Елка». Проектная деятельность. Демонстрация проектов.

III. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».

Система контроля

Система контроля разработана в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся в МБОУ ДО «Перспектива» (приказ МБОУ ДО «Перспектива от 09.09.2026 года № 161).

Формы текущего контроля и аттестации

Формы текущего контроля служат инструментом для подтверждения учащимися планируемых результатов.

Входная диагностика — проводится в начале первого года обучения. Промежуточный мониторинг роста компетентности учащегося проводится в начале, середине учебного года. Итоговый мониторинг проводится в конце третьего года освоения программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся в каждом разделе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

Формы аттестации

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Документальные формы подведения итогов реализации образовательной программы необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы и могут быть использованы для проведения педагогом, родителями и органами управления образованием своевременного анализа результатов.

Формы аттестации: опрос, тест, конкурс, практическое задание, проект, творческая работа, выставка, наблюдение.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, фото, отзыв детей и родителей, свидетельства (сертификаты).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ, выставка, конкурс, контрольная работа.

Оценочные материалы (Приложение 3)

РАЗДЕЛ 2. «Рабочая программа воспитания»

Цель: создание благоприятных условий для усвоения учащимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут.

Задачи:

- формировать личностно-значимое отношение к духовно-нравственным ценностям и принятым в российском обществе правил и норм поведения;
- формировать ценностное отношение к здоровью;
- формировать начальные навыки самоконтроля и ответственности.
- формировать положительное отношение к труду.

Формы и методы воспитания

Вся воспитательная работа ТО ТЛ «Байт» ведется в соответствии с

направлениями. Приоритетными являются три направления: гражданско - патриотическое воспитание; формирование духовно-нравственных качеств, развитие этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности; здоровьеберегающее воспитание. Выбор трех направлений как приоритетных не означает отказ от остальных направлений. Функционирование воспитательной системы (проведение и организация воспитательных мероприятий) осуществляется за счёт комплексного взаимодействия всех направлений гармоничного развития ребёнка в различных сферах. Мероприятия проводятся в форме уроков безопасности (беседы), минуток здоровья, конкурсов рисунков, фестивалей детского творчества, профильных каникулярных смен, выставок и т.д.

В воспитательной работе используются следующие методы для достижения поставленной цели.

1. Методы формирования сознания (методы убеждения) — направлены на формирование взглядов, представлений, мировоззрения. К ним относятся объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример.
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения — организуют деятельность воспитанников, формируют у них практические навыки и опыт общественного поведения. В эту группу входят приучение, педагогическое требование, упражнение, воспитывающие ситуации.
3. Методы стимулирования поведения и деятельности — помогают закрепить или скорректировать поведение. К ним относятся поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (обсуждения действий, противоречащих нормам поведения).
4. Методы самовоспитания — они направлены на формирование самосознания учащегося, его отношения к себе и к миру, стимулирование процессов самоопределения, самовоспитания и саморазвития (рефлексия, самоприказ, самоотчёт, самоодобрение и пр.)

Условия организации воспитания

МБОУ «Перспектива» является многопрофильным, разнонаправленным образовательным учреждением дополнительного образования, реализующим дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы, направленные на развитие творческих способностей учащихся, формирование основы для осознанного выбора и получения профессионального образования, адаптации личности к жизни в обществе; формирование потребностей учащихся к саморазвитию, приобщение их к научно -техническому, декоративно-прикладному и художественному творчеству.

Традиции. Более 20 лет творческая лаборатория «Байт» сохраняеттрадиции творческого объединения. В творческой лаборатории «Байт» созданы и реализуются в полной мере условия для дополнительного образования детей, в том числе средствами ИКТ. В традициях нашего творческого объединения воспринимать учащихся, как маленьких людей, со своими характерами, особенностями, предпочтениями и большими возможностями в развитии. Для обеспечения этого развития мы традиционно

заботимся о расширении и усовершенствовании развивающей среды, создаем условия, которые позволяют поддерживать высокий имидж МБОУ ДО «Перспектива», соответствовать современным требованиям дополнительного образования и быть своим учащимся хорошими помощниками и наставниками в начале их обучения.

Календарный план воспитательной работы (Приложение 2)

РАЗДЕЛ 3.«Комплекс организационно–педагогических условий»

Календарный учебный график *(общий)*

Год обучения № группы	Срок обучения по программе	Всего уч. недель / дней	Всего уч. часов	Всего занятий в неделю	Период каникул *(при наличии)*	Нерабочие праздничные дни	Сроки промежуточной (итоговой) аттестации
1 год обучения	09.09.202-01.06.202_	36/72	108	3	-	В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май
2 год обучения	09.09.202_-01.06.202_	36/72	108	3	-	В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май
3 год обучения	09.09.202-01.06.202_	36/72	108	3	-	В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май

Календарный учебный график (Приложение 1)

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования - Налимова Марина Алексеевна. Образование - высшее.

КПК:

-«Педагог дополнительного образования: современные подходы к профессиональной деятельности», ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов», 108 ч., 2024 год.

Материально–техническое обеспечение программы

Для осуществления учебно-воспитательного процесса в Творческой лаборатории «Байт» МБОУ ДО «Перспектива» имеется необходимая материально-техническая база:

Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем

проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Кабинет Творческой лаборатории «Байт» включает в себя 1 компьютерный класс, который организуется как учебно-воспитательное подразделение дополнительного образования, оснащенное учебно-наглядными пособиями (плакаты, схемы), мебелью, расходными, учебно-методическими материалами, программными средствами учебного назначения, комплектом научно - популярной, справочной; учебным оборудованием для проведения теоретических и практических занятий.

Компьютерный класс оснащен ноутбуками (10 шт.).

В базовый комплект компьютерного класса творческой лаборатории входит перечень технических средств обучения: 10 рабочих места (ПЭВМ), печатающее устройство (2 принтера); базовый комплект программного обеспечения. Демонстрационные материалы хранятся в кабинете следующим образом:

- Диски с программными средствами–в специальных небольших ящичках, защищенных от пыли и света;
- Аудиовизуальные пособия хранятся на полках шкафов;
- справочная,учебно-методическаяинаучно-популярнаялитература– наполках шкафа.
- задания–в папках компьютера

Дидактическое обеспечение программы. Журналы, книги, альбомы с творческими работами учащихся, подборки рисунков и фотографий для заданий.

Информационное обеспечение. Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео). Информационные технологии: KODU, SCRATCH.

Методическое обеспечение содержания программы

№п/п	Перечень методических материалов	Перечень учебных тем
1.	Карточки	Тема1«Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе»
2.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема2.1«История вычислительной техники. Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера.
3.	Тест	Тема2.2 «Работа с информацией. Способы получения информации. Виды информации Информационные процессы: передача, хранение и обработка информации. Информационные носители. Способы хранения информации Источник, приемник и канал передачи. Способы обработки информации. Способы кодирования». Выполнение проверочных заданий по информации.

4.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема 3. Понятие программирования, история развития языков программирования, классификация языков программирования. Выполнение проверочного задания по программированию.
5.	Видеоматериал (Обучающий диск). Технологическая карта	Тема 4 «Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов.Составление программ. Выполнение проверочного задания по алгоритму.
6.	Технологическая карта	Тема 5.1«Технология обработки графической информации**.** Панель инструментов редактора Paint. Создание собственных рисунков, схем. Выставка. Выполнение проверочного задания по созданию схем»
7.	Технологическая карта	Тема 5.2 «Технология работы с программой анимацией в программе PowerPoint. Общие сведения об анимации. Включение программы PowerPoint. Выбор эффектов. Настройка параметров. Управление последовательностью. Сохранение анимации. Создание и представление творческих сюжетов. Выполнение проекта по анимации.
8.	Компьютерная презентация по Kodu. Методическая разработка «Технология создания компьютерной игры в KODU	Тема 5.3 «Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3 D) Kodu**.** Знакомство с программой. Разработка сюжета и стратегии игры. Создание ландшафта, добавление персонажей. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры. Выполнение творческих проектов по KODU.
9.	Компьютерная презентация по Scratch Видеоматериал	Технология работы с программой программирования Scratch. Знакомство с программой Scratch. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. История создания и развития среды Scratch. Введение в программирование. Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта. Язык программирования. Скрипт. Создание собственных объектов. Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch. Создание спрайтов, костюмов спрайтов, фонов сцены средствами встроенного графического редактора. Организация линейных скриптов. Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд. Типы данных. Переменная. Основные алгоритмические конструкции. Цикл. Циклический скрипт. Условие. Вложенный цикл. Ветвление. Краткое и полное ветвление. Разветвляющийся скрипт. Работа со списками. Список. Элемент списка.

		Создание игровых проектов. Структура игрового проекта. Выполнение творческих проектов по Scratch.
10.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема 6 «Технология создания видеозаписи и слайд–шоу. Программа Киностудия. Определение, назначение программы Киностудия. Импорт существующих видеофайлов. Импорт существующих изображений. Импорт существующих звукозаписей. Добавление в проект переходов, эффектов. Выполнение проектов.

Методы обучения

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. Широко используются на занятия проблемно – ориентированное, проектное обучение как один из наиболее эффективных методов обучения в данной области.

Основными видами деятельности являются информационно-рецептивная, репродуктивная и творческая.

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через воспроизведение, повторение за преподавателем, через выполнение работы по заданному технологическому описанию. Эта деятельность способствует развитию усидчивости, аккуратности учащихся.

Исследовательская деятельность направлена на проблемные задачи, которые учащиеся решают самостоятельно.

Творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти самостоятельную творческую работу учащихся.

Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым информационно - коммуникационным технологиям и проявить свои творческие способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Формы проведения занятий: беседа, объяснение, обсуждение, демонстрация с помощью программ или банка личных наработок, работа с компьютером, викторина, выставка, конкурс, самостоятельная работа, творческие задания, занятие-игра, презентация, практическое занятие,

открытое занятие, методы устного контроля, творческие зачеты, защита проектов, конкурсы.

Педагогические технологии: технологии группового обучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, портфолио, ИКТ-технологии, технологию проектирования, здоровьесберегающие технологии.

Информационное обеспечение

Нормативно-правовая база

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» *(в ред. от 15.10.2025).*
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036».
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678) *(в ред. от 01.07.2025)*.
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» *(в ред. от 06.05.2026)*.
- Паспорт национального проекта «Молодежь и дети».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») *(в редакции от 17.03.2025)*.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (*в ред. от 21.04.2023)*.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

-Устав МБОУ ДО «Перспектива».

Методические рекомендации для проектирования и разработки дополнительной общеобразовательной программы

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование» (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

- Методическое пособие по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ ДОД НСО, 2026. – 66 с.

Список литературы

Для педагога:

Литература, использованная при составлении программы

1.Буйлова, Л.Н. Воспитание в дополнительном образовании детей: новые ориентиры и акценты // Про_ДОД. Информационно-методический журнал. - 2022. - № 5(41). – с. 13. – URL: https://prodod.moscow/wp-content/uploads/Pro_DOD_October_2022_new_5-1.pdf(дата обращения: 17.09.2025).-Режим доступа: Информационно – методический журнал «Про_ДОД».–Текст: электронный.

2.Буйлова, Л.Н. Дополнительная общеразвивающая программ: практическое руководство по проектированию и дизайну. Методическое пособие. – М.: Народное образование, 2023. – 162 с.

3.Буйлова, Л.Н. Цикл вебинаров по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2024, 2025 г.г.) - URL: https://www.educationmanagers.ru/content/p/knowledge_base/ (дата обращения: 17.09.2026). - Режим доступа: Сообщество руководителей образовательных организаций.

4.Идиатуллина, Л. Е. Разработка диагностических материалов для оценки результатов освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных программ: методические рекомендации/Л.Е. Идиатуллина, Г.С.Шушарина, А.В.Щербаков/под ред. А.В.Щербакова. — Челябинск: ЧИРО,2024.—60с.-https://disk.yandex.ru/i/4Eo554sEI-fKYQ

5.Илюшин, Л.С. Использование «Конструктора задач» в разработке современного урока. – Школьные технологии. - № 1. – 2013. – с.123 – 132.

6.Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М. А.Пинская, А. М. Михайлова. — М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. — 76 с. (https://modnso.ru/upload/iblock/fe8/fe89a1ee73f1cf0e19c1bd305f66d77c.pdf)

7.Методический тулбокс: 45 креативных инструментов, которые помогут спроектировать эффективное обучение. – URL: https://netology.ru/educational-toolbox(дата обращения: 17.09.2025). - Режим доступа: Нетология: онлайн -

образование. – Текст: электронный.

8.Рыбалёва, И.А. Проектирование и экспертирование дополнительных общеобразовательных программ: требования и возможность вариативности: учебно–методическоепособие/И.А.Рыбалёва.—Краснодар:Просвещение-Юг, 2021. — 138 с. – *ISBN 978-5-93491-814-2*

9. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026

10. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В.Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного программиста. Режим доступа: по подписке.

11.Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд., издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

12. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юных программистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-1998.

Литература и источник информации для учащихся:

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026.

2. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В. Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного программиста. Режим доступа: по подписке.

3. Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд., издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

4. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юныхпрограммистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-1998.

РАЗДЕЛ 4. «Приложение к дополнительной общеразвивающей программе».

Приложение 1

Календарный учебный график

(для группы 1 года обучения)

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1	**Вводное занятие.**Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. История вычислительной техники. Структура компьютера. Основные устройства компьютера.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
2	**Информация и информационные процессы.** Работа с информацией. Информация. Способы получения информации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
3	Виды информации. Информационные процессы: передача.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
4	Источник, приемник и канал передачи.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
5	Способы кодирования.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагоггическое наблюдение
6	Двоичное кодирование.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
7	Шифрованные сообщения.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
8	Выполнение проверочных заданий по информации «Закодировать своё имя».	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
9	Выполнение проверочных заданий по информации «Закодировать своё имя».	Практическое занятие на компьют	1,5	Лицей №15, каб. 309	Тест

		ере			
10	**Понятие Алгоритма.** Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
11	Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
12	Составление программ.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
13	Составление программ.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
14	Составление программ.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
15	Выполнение проверочного задания по алгоритму из 3-5 действий «Испечь печенье».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Тест
16	**Информационные технологии. Технология обработки текстовой информации.** Текстовый редактор MicrosoftWord, определение.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
17	Набор текста.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
18	Набор и сохранение текста.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
19	Набор и сохранение текста.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

20	Загрузка, перемещение текста..	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
21	Загрузка, редактирование текста.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
22	Загрузка, редактирование, удаление текста.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
23	Набор текста на тему: «Компьютерный герой».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
24	Набор текста на тему: «Компьютерный герой».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
25	Редактирование текста «Компьютерныйгерой».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
26	Редактирование текста «Компьютерныйгерой».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
27	Практическое задание «Распечатка текста на принтере».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
28	Представление творческой работы «Компьютерный герой».	Презентация	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

29	Представление творческой работы «Компьютерный герой».	Презентация	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
30	**Технология обработки графической информации.** Панель инструментов редактора Paint (кисть, заливка, лупа).	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
31	Выполнение проверочного задания «Панель инструментов редактора Paint (кисть, заливка, лупа)».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
32	«Создать собственный рисунок на тему «Зима».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
33	«Создать собственный рисунок на тему «Зима».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
34	«Создать собственный рисунок на тему «Зима».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
35	Редактирование собственных рисунков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
36	Редактирование собственных рисунков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
37	Редактирование собственных рисунков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

38	Редактирование собственных рисунков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
39	Редактирование собственных рисунков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
40	Выставка- презентация.	Выставка	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
41	Выставка- презентация.	Выставка	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
42	«Создать собственную схему «Испечь печенье».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
43	«Создать собственную схему «Испечь печенье».		1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
44	Тест по графическому редактору.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Тест
45	Тест по графическому редактору.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Тест
46	**Технология работы с программой анимацией в PowerPoint.** Общие сведения об анимации. Программа PowerPoint.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
47	Включить программу PowerPoint. Выбрать эффекты для объекта.	Практическое занятие на компьют	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

		ере			
48	Выбрать настройку параметров эффектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
49	Выбрать настройку параметров эффектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
50	Выбрать управление последовательностью». Сохранить анимацию.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
51	Выбрать управление последовательностью». Сохранить анимацию.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
52	Выбрать управление последовательностью». Сохранить анимацию.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
53	Создание и представление творческих сюжетов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
54	Создание и представление творческих сюжетов.	Защита проета	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
55	Создание и представление творческих сюжетов.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
56	Создание и представление творческих сюжетов.	Практическое занятие на компьютер	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

		е			
57	Создание и представление творческих сюжетов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
58	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Космос».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
59	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Космос».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
60	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Космос».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
61	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Весна».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
62	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Весна».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
63	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Весна».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
64	Выполнение проекта по анимации – 1-н объект на тему «Весна».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
65	Добавить музыкальное оформление к проекту.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
66	Создать собственный проект по анимации.	Практическое занятие на	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

		компьютере			
67	Создать собственный проект по анимации.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
68	Создать собственный проект по анимации.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
69	Представление творческих проектов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
70	Представление творческих проектов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
71	**Заключительное занятие** Выполнение 2-х проверочных заданий: «Перечислить виды информации, информационные процессы». «Создать проект на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, проект
72	**Заключительное занятие.** Выполнение 2-х проверочных заданий: «Перечислить виды информации, информационные процессы». «Создать проект на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, проект
			108		

2 год обучения

№ пп	**Тема занятия**	**Форма занятия**	**Кол-во часов**	**Место проведения**	**Форма контроля**
1.	**Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
2.	**Информация иинформационные процессы.** Информация. Способы получения информации. Информационные процессы: хранение и обработка информации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
3.	Информационные носители. Способы структурирования информации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

4.	Задание: «Перечислить информационные носители». «Перенос информации с одного компьютера на другой, используя информационный носитель».	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
5.	**Информационные технологии. Технология обработки графической информации.** Панель инструментов графического редактора Paint (фигуры, команды «копирование», «вырезать»).	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
6.	Создание собственных рисунков	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
7.	Создание собственных рисунков	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей № 15, каб. 309	Творческая работа
8.	Создание собственных рисунков	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
9.	Создать иллюстрацию к проекту.	Выставка	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
10.	Выставка- презентация.	Выставка	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
11.	Задание: Нарисовать цветок и использовать команду «копировать», создать 5 цветков.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Тест
12.	**Технология работы с программой анимация в программе PowerPoint.** Общие сведения об анимации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
13.	Эффекты программы PowerPoint (повторение).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

14.	Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
15.	Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
16.	Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
17.	Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
18.	Представление творческих сюжетов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
19.	Представление творческих сюжетов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
20.	**Технология работыс программой визуального конструктора (программирование 3D) Kodu.** Знакомство спрограммой. Разработка сюжета и стратегии игры.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
21.	Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
22.	Создание ландшафта.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
23.	Добавление персонажей.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
24.	Добавление персонажей. Сохранение сюжета.	Практическое занятие на компьют	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

		ере			
25.	Запрограммировать действие героя (персонажа, объекта) на тему «Парк».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
26.	Программирование действия объектов на тему «Парк».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
27.	Программирование действия объектов на тему «Парк».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
28.	Программирование действия объектов на тему «Парк».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
29.	Создание собственных проектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
30.	Создание собственныхпроектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
31.	Создание собственных проектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
32.	Создание собственных проектов.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
33.	Задание: «Выполнение творческих проектов в KODU».	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб.	Творческая работа

				309	
34.	Представление творческих проектов	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
35.	**Знакомство с программой Scratch**. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
36.	История создания и развития среды Scratch.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
37.	**Введение в программирование.** Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
38.	Язык программирования.Скрипт. Фоны сцены.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
39.	Выбрать спрайт. Выбрать фон сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
40.	**Организация линейных скриптов.** Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
41.	Задание «Написать программу движения спрайта»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
42.	**Основные алгоритмические конструкции.** Цикл. Циклический скрипт.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
43.	Задания: «Написать циклический скрипт».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
44.	**Работа со списками.** Список. Элемент списка. Индекс элемента	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

45.	**Создание собственных объектов** (спрайтов) средствами встроенного графического редактора	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
46.	**Создание собственных объектов** (спрайтов) средствами встроенного графического редактора	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
47.	Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
48.	Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
49.	Выполнить творческий проект в Scratch.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
50.	Выполнить творческий проект в Scratch.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
51.	Представление проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
52.	Представление проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
53.	**Технология создания видеозаписи и слайд – шоу. Программа Киностудия.** Определение, назначение программы.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
54.	Импорт существующих видеофайлов	Практическое занятие на компьют	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

		ере			
55.	Импорт существующих видеофайлов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
56.	Импорт существующих изображений.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
57.	Импорт существующих изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
58.	Импорт существующих звукозаписей	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
59.	Добавление в проектпереходов, эффектов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
60.	Добавление в проектпереходов, эффектов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
61.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
62.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

63.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
64.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
65.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
66.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
67.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
68.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
69.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Презентация
70.	Демонстрация проектов	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Презентация
71.	**Заключительное занятие.** Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, тест, проект

72.	**Заключительное занятие.** Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, тест, проект
			108		

3 год обучения

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1.	**Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, наблюдение
2.	**Информационные технологии. Технология работы с программой презентаций PowerPoint.** Определение. Окно приложения PowerPoint.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, наблюдение
3.	Создание новой презентации (мастер автосодержания, шаблон оформления, пустая презентация). **Работа с текстом.** Редактирование, форматирование презентации.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
4.	Вставить изображения, масштабировать, обрезать, применить стили. Добавить фигуры (круги, квадраты, стрелки), диаграмму и графики.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
5.	Добавить рисунки и графические объекты.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
6.	**Анимации и переходы.** Анимирование появления и исчезновения элементов слайда (текста, изображений, графиков).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
7.	Набор эффектов переходов между слайдами (растворение, перелистывание, масштабирование и др.).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

8.	Выставка творческих работ.	Выставка	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
9.	Проект «Создать презентацию из 6-8 слайдов на тему «Животные».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
10.	Преставление проектной деятельности.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
11.	**Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3D) Kodu.** Разработка сюжета и стратегии игры (повторение).	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
12.	Создать ландшафт, используя холмы	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
13.	Создать ландшафта, используя холмы	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
14.	Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов).	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
15.	Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
16.	Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
17.	Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

18.	Программирование действия из 3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
19.	Выполнить творческий проект в программе KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
20.	Выполнить творческий проект в программе KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
21.	Выполнить творческий проект в программе KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
22.	Выполнить творческий проект в программе KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
23.	Выполнить творческий проект в программе KODU.	Практическое занятие	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
24.	Представить творческий проект.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
25.	Представить творческий проект.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
26.	**Технология создания видеозаписи и слайд – шоу. ПрограммаКиностудия.** Определение, назначение программы (повторение)	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
27.	Добавление в проект заголовков и титров к фильму.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение

28.	Добавление в проект заголовков и титров к фильму.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
29.	Импорт существующих видеофайлов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
30.	Импорт существующих видеофайлов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
31.	Импорт существующих изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
32.	Импорт существующих изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
33.	Импорт существующих звукозаписей	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
34.	Импорт существующих звукозаписей	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
35.	Добавление в проект переходов, эффектов	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
36.	Добавление в проект переходов, эффектов	Практическое занятие на компьют	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

		ере			
37.	Умение настраивать длительность показа в программе Киностудия. Сохранение проекта.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
38.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
39.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
40.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
41.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
42.	Выполнение проектов в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
43.	Выполнение проектов в программе Киностудия. .	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
44.	Сохранение фильма на компьютере. Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Презентация
45.	Демонстрация проектов	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб. 309	Презентация

46.	**Технология работы с программой SketchUp.** Введение. Понятие 3-D объекта.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос
47.	Основные понятия трёхмерной графики.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
48.	Введение. Понятие 3-D объекта. Знакомство спрограммой SketchUp.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
49.	Элементы интерфейса программы SketchUp	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
50.	Инструменты рисования программы SketchUp.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
51.	Работа с объектами: копирование, масштабирование, зеркальное отражение объектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
52.	Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
53.	Проектирование дома.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
54.	Проектирование дома.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
55.	Проектирование дома.	Практическое занятие на	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

		компьютере			
56.	Добавить растения в проект в программе SketchUp.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
57.	Задание «Шары»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
58.	Задание «Шары»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
59.	Задание «Домино»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
60.	Задание «Домино»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
61.	Задание «Объемная фигура».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
62.	Задание «Объемная фигура».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
63.	Задание «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа

64.	Задание «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
65.	Проектная деятельность.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
66.	Проектная деятельность.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
67.	Проектная деятельность.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Педагогическое наблюдение
68.	Проектная деятельность.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
69.	Проектная деятельность.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
70.	Демонстрация проектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб. 309	Творческая работа
71.	**Заключительное занятие.** Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, тест, проект
72.	**Заключительное занятие.**	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб. 309	Опрос, тест, проект
			108		

Приложение 2

Календарный план воспитательной работы

№ пп	Форма и название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Цель и краткое содержание	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
1.	День города. Творческий квест	Гражданско-патриотическое воспитание	Обмен творчески мидостижениями; поддержка свободы творчества; возможность каждо муребёнку заявить о себе.	Сентябрь	Налимова М.А.
2.	Уроки безопасности «Безопасность на дороге».	Правовое воспитание и культура безопасности	Оформление уголков безопасности. Профилактика дорожно-транспортного травматизма	Сентябрь	Налимова М.А.
3.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятиях ТО	Здоровьеберегающее воспитание	Цель: активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий. Зарядка «Весе лаяпеременка»	Сентябрь	Налимова М.А.
4.	Конкурс рисунков «Педагог глазами детей»	Культуротворческое и эстетическое воспитание	Вовлечение детей взанятие художественным (компьютерная графика) творчеством; - раскрытие творческих способностей ребят	Октябрь	Налимова М.А.
5.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятиях ТО	Здоровьеберегающее воспитание	Цель:активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий. Зарядка «Мы веселые ребята»	Октябрь	Налимова М.А.
6.	Фестиваль детского творчества «Разноцветная планета»	Культуротворческое и эстетическое воспитание	Вовлечение детей в фестиваль детского творчества - раскрытие творческих способностей ребят	Ноябрь	Налимова М.А.

7.	Профильные каникулярные смены	Формирование духовно-нравственных качеств, развитие этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности	Формировать социально ценностные установки поведения.	Ноябрь	Налимова М.А.
8.	Выставка рисунков и творческих работ «Новогодние чудеса»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Вовлечение детей взанятие художественным (компьютерная графика) творчеством «Новогодние чудеса»	Декабрь	Налимова М.А.
9.	Беседа «Блокадный Ленинград»	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование ценностных представлений о любви к России, народамРоссийской Федерации, ксвоей малой родине. Усвоение ценности мировоззренческих понятиях «честь», «совесть», «долг», «справедливость», «доверие»	Январь	Налимова М.А.
10.	Конкурс рисунков «Детству безопасные дороги»	Правовое воспитание и культура безопасности	Основы безопасностижизнедеятельности. Формирования законопослушного поведения несовершеннолетних. Вовлечение детей	Январь	Налимова М.А.
11.	Выставка творческих работ учащихся «Наша армия»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование у учащихся представлений общества и государства	Февраль	Налимова М.А.

12.	Городской конкурс творческих проектов «Учитель+ученик»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование у учащихся представлений творчества для личности, общества и государства	Февраль	Налимова М.А.
13.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятиях ТО «Вы, ребята,не ленитесь, на зарядку становитесь»	Здоровьеберегающее воспитание	Цель: активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий.	Март	Налимова М.А.
14.	Профильные каникулярные смены	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование условий для развития возможностей учащихся с ранних лет получитьзнания и практический опыт трудовой и творческой деятельности как непременного условия экономического	Март	Налимова М.А.
15.	Гагаринский урок «Космос – это мы», посвящённый полету в космос	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к своей малой родине;	Апрель	Налимова М.А.
16.	Итоговый слет учащихся, педагогов и родителей МБОУ ДО «Перспектива» «С перспективой на каникулы» Фотовыставка «Моя семья», посвященная декаде семьи	Воспитание семейных ценностей	Формирование традициях, культуресемейной жизни. Воспитывать уважительное отношениек старшему поколению, к своим родным и близким, истории своей семьи, рода.	Май	Налимова М.А.

Приложение 3

Оценочный материал Контрольно-измерительный материал

Время проведения	**Цель проведения**	**Формы контроля**
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль		
В течение всего Учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности учащихся к Восприятию нового материала. Повышение ответственности и Заинтересованности учащихся в обучении. Выявление учащихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, Самостоятельная работа
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение Результатов обучения.	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник, Творческая работа, опрос, Контрольное занятие, зачёт, открытое занятие, самостоятельная работа, защита рефератов, презентация творческих работ, тестирование, анкетирование, защита проекта
Итоговый контроль		
Вконцеучебного курса обучения	Определение изменения Уровняразвитияучащихся,их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник, творческая работа, презентация творческих работ,опрос,контрольное занятие,зачет, открытое занятие, защита рефератов, итоговые занятия, отзыв,

	совершенствования образовательной программы и методов обучения.	коллективный анализ работ, самоанализ, тестирование, анкетирование,защита проекта

Виды контроля

Результаты контроля могут быть основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

Объектами контроля являются:

— знания, умения, навыки по изучаемому предмету;

— мастерство, культура и техника исполнения творческих работ;

— степень самостоятельности и уровень творческих способностей.

При разработке образовательной программы используется ***«Система определения результативности, основанная на компетентностном подходе».*** Система определения результативности основана на компетентностном подходе, ориентирующем образовательный процесс на получение учащимися осуществленных результатов решения конкретных задач для достижения определенной компетентности в информационно – коммуникативной деятельности. К этим задачам относятся реализации компетентностей: предметных (социальных, коммуникативных), способствующих развитию и становлению личности учащегося.

Спецификой *учебной проектно-исследовательской деятельности* является ее направленность на развитие личности, и на получение объективно нового исследовательского результата. Цель учебно-исследовательской деятельности — приобретение учащимися познавательно-исследовательской компетентности, проявляющейся в овладении универсальными способами освоения действительности, в развитии способности к исследовательскому мышлению, в активизации личностной позиции учащегося в образовательном процессе. Реализация рабочей программы обеспечивает освоение общеучебных умений и компетенций в рамках информационно-коммуникативной деятельности, в том числе, способностей передавать информацию в сжатом или развернутом виде в соответствии с целью учебного задания, обрабатывать ее, создавать новые информационные объекты. Приоритетным для программы «Современные информационные технологии для начинающих» является формирование и развитие ***информационно-коммуникационной компетентности учащихся*** - формирование простейших навыков работы с информацией, представленной в разной форме:

- определять сущностные характеристики изучаемого объекта; самостоятельно выбирать критерии для сравнения, сопоставления, оценки и классификации объектов;

- самостоятельно создавать алгоритмы для решения задач творческого и поискового характера;
- осуществлять поиск и оценку информации по заданной теме в источниках различного типа;
- использовать мультимедийные ресурсы и компьютерные технологии для обработки, передачи, систематизации информации, создание баз данных, презентаций результатов познавательной и практической деятельности;
- осуществлять осознанный выбор путей продолжения образования или будущей профессиональной деятельности.

Критерии оценивания
1.Предметных результатов 1 года обучения

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Умение кодировать информацию и умение пользоваться информационными процессами	-не умеет кодировать информацию и не умеет пользоваться информационными процессами	-умеет кодировать информацию и умеет пользоваться информационными процессами с помощью педагога	-умеет кодировать информацию и умеет пользоваться информационными процессами
Познакомится с устройством персонального компьютера	-не знает основные части компьютера	-знает основные части компьютера с помощью педагога	-знает основные части компьютера
Умение составлять алгоритмы из 3-5 действий «»Испечь печенье»	-не умеет составлять алгоритмы из 3-5 действий «»Испечь печенье»	-умеет составлять алгоритмы из 3-5 действий «»Испечь печенье» с помощью педагога	-умеет составлять алгоритмы из 3-5 действий «»Испечь печенье»
Познакомится с программами Paint, PowerPoint	-нет владения основными функциями программ	-владеет основными функциями программ с помощью педагога	-владеет основными функциями программ
	-нет выполнения типовых задач – рисование схем, рисунков, не создает презентацию	-выполнение типовых задач –рисование схем, рисунков, создание презентации с помощью педагога	-выполнение типовых задач –рисование схем, рисунков, создание презентации
Умение сохранять и открывать файл	-не умеет сохранять и открывать файл	-умеет сохранять и открывать файл с помощью педагога	-умеет сохранять и открывать файл
Умение создавать простую анимацию в программе PowerPoint (1-н объект)	-персонаж не двигается, не реагирует на нажатие клавиши (1-н объект)	-персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши с помощью педагога (1-н объект)	-персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши (1-н объект)

2.Предметных результатов 2 года обучения

Критерии	Низкий-0 балл	Средний -1 балла	Высокий -2 балла
Умение создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint	-не умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint	-умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint с помощью педагога	-умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint
Умение создавать анимацию в программе PowerPoint (2-3 персонажа)	-не умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (2-3 персонажа)	-умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (2-3 персонажа) с помощью педагога	-умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (2-3 персонажа)
Умение составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab	-не умеет составлять простые алгоритмы действий, не умеет управлять движением объекта в KoduGameLab	-умеет составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab с помощью педагога	-умее тсоставлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab
Умение собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch.	-не умеет собирать программы из блоков, не умеет управлять движением спрайта в программе Scratch.	-умеет собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch с помощью педагога	-умеет собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch.
Умение собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия	-не умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия	-умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия
Умение добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия	-не умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия	-умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия

3.Предметных результатов 3 года обучения

Критерии	Низкий-0 балл	Средний -1 балла	Высокий -2 балла
Умение работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляют описание проекта и представляют результаты работы из 6-8 слайдов)	-не умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint(не умеет оформлять описание проекта и не умеет представлять результаты работы из 6-8 слайдов)	-умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint(оформляет описание проекта и представляет результаты работы из 5-6 слайдов) с помощью педагога	-умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint(оформляет описание проекта и представляет результаты работы из 6-8 слайдов)

Умение программировать действия из 3-х героев (объектов) в среде KoduGameLab	- не может программировать действия из 3-х героев (объектов) в среде KoduGameLab	- может программировать действия из 3-х героев (объектов) в среде KoduGameLab с помощью педагога	- может программировать действия из 3-х героев (объектов) в среде KoduGameLab
Умение добавлять в проект заголовки и титры к фильму в программе Киностудия	-не умеет добавлять в проект заголовки и титры к фильму в программе Киностудия	-умеет добавлять в проект заголовки и титры к фильму с помощью педагога	-умеет добавлять в проект заголовки и титры к фильму
Умение сохранять фильм на компьютере в программе Киностудия	-не умеет сохранять фильм на компьютере в программе Киностудия	-умеет сохранять фильм на компьютере в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет сохранять фильм на компьютере в программе Киностудия
Умение настраивать длительность показа в программе Киностудия	-не умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия	-умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия
Умение копировать объекты в программе SketchUp.	-не умеет копировать объекты в программе SketchUp.	-умеет копировать объекты в программе SketchUp с помощью педагога	-умеет копировать объекты в программе SketchUp
Умение использовать опцию вдавить/вытянут в программе SketchUp.	-не умеет использовать опцию вдавить/вытянут в программе SketchUp.	-умеет использовать опцию вдавить/вытянут в программе SketchUp с помощью педагога	-умеет использовать опцию вдавить/вытянут в программе SketchUp
Умение добавлять растения в проекте в программе SketchUp	-не умеет добавлять растения в проекте в программе SketchUp	-умеет добавлять растения в проекте в программе SketchUp с помощью педагога	-умеет добавлять растения в проекте в программе SketchUp

4.Метапредметных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Регулятивные умения: составление простой цели (нарисовать домик)	-не умеет ставить простую цель (нарисовать домик)	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик) с помощью педагога	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик)
Соответствие выполненных шагов задания	-не планирует шаги выполнения задания	-планирует шаги выполнения задания с помощью педагога	-планирует шаги выполнения задания
Контроль результата (сравнивает с образцом/заданием)	-не контролирует результат (не сравнивает с образцом/заданием)	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием) с помощью педагога	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием)
Внесение исправления по ходу	-вносит исправления по ходу	-вносит исправления по ходу	-вносит исправления по ходу

Коммуникативные умения: сотрудничество в паре/команде при выполнении работы	-не сотрудничает в паре/команде при выполнении работы	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы с помощью педагога	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы
объяснение своих действий партнеру	-не объясняет свои действия партнеру	-объясняет свои действия партнеру с помощью педагога	-объясняет свои действия партнеру

Шкала оценки (по каждому критерию)

0 баллов - не владеет

1 балл – владеет с поддержкой педагога

2 балла – владеет самостоятельно

5.Личностных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Познавательный интерес:	-не проявляет инициативу при выполнении задания	- проявляет инициативу при выполнении задания с помощью педагога	- проявляет инициативу при выполнении задания самостоятельно
	-не задает вопросы по теме	-задает вопросы по теме, если спрашивает педагог	-задает вопросы по теме
	-не стремиться узнать больше вне рамок занятий	-стремиться узнать больше в рамках занятий	-стремиться узнать больше вне рамок занятий
Трудолюбие и усидчивость	-не доводит работу до конца	-доводит работу, но не до конца	-Доводит работу до конца
	-отказывается от сложных задач	-не всегда отказывается от сложных задач	-не отказывается от сложных задач
	-нетерпеливо ищет решение при затруднениях	-не всегда терпеливо ищет решение при затруднениях	-терпеливо ищет решение при затруднениях
Аккуратность и ответственность	-не соблюдает правила работы с техникой	-не всегда соблюдает правила работы с техникой	-соблюдает правила работы с техникой
	-не бережно относится к оборудованию	-не всегда бережно относится к оборудованию	-бережно относится к оборудованию
	- не сохраняет файлы в отведенной папке	- сохраняет файлы в не отведенной папке	- сохраняет файлы в отведенной папке

Шкала оценки (по каждому критерию)

0 баллов - не проявляется;

1 балл – проявляется эпизодически, требует поддержки;

2 балла – стабильно проявляется самостоятельно

Критерии оценки проектов

При оценке проектов учитываются следующие критерии:

1. соответствие проекта техническому заданию (0-2 балла);
2. творческий подход (0-3 баллов);
3. сложность проекта (0-5 баллов);
4. качество алгоритмов (0-10 баллов);
5. отсутствие ошибок (0-5 баллов);
6. качество презентации – содержательность, логичность, креативность представления проекта (0-5 баллов)

№ п/п ФИО	соответствие работы заданию (0-2 балла)	творческий подход (0-3 баллов)	сложность проекта (0-5 баллов)	качество алгоритмов (0-10 баллов)	отсутствие ошибок (0-5баллов)	качество презентации (0-5 баллов)
1.						
2.						
…						
12.						