

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Тыловайская средняя общеобразовательная школа»

Принято на заседании  
Педагогического совета  
От «31» 05 2022 г.  
Протокол № 15



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Джуниор»

**Возраст обучающихся:** 9-12 лет  
**Срок реализации:** 2 года

Автор-составитель:  
Протопопов Дмитрий Николаевич,  
педагог дополнительного образования

с.Тыловай, 2022 год

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Джуниор» носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися базовыми навыками работы на компьютере, в графических редакторах и различных прикладных программах. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации обучающихся.

Программа «Джуниор» реализуется в рамках деятельности МБОУ «Тыловайской СОШ». Данная программа составлена на основе собственного педагогического опыта, изученной литературы, в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 21 декабря 2012 №273-ФЗ (вступил в силу 01 сентября 2013г.);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28);
- Локальных актов учреждения.

**Направленность** образовательной программы «Джуниор»-техническая.

### Актуальность

В мире современных технологий и развития Интернета владение навыками работы на компьютере даёт огромную площадку для самореализации. Работая на компьютере, ребёнок развивает воображение, абстрактное, логическое и эмоциональное мышление, внимание, наблюдательность. Учащиеся приобретают необходимые начальные навыки работы с базовыми программами. Знание основ может быть опорой в выборе будущей профессии. Данная программа является базой для будущей творческой реализации ребёнка и формирует у детей начальные профессиональные знания, графическую грамотность, расширяет знания и умения детей в решении конструкторских, логических задач.

### Новизна

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

сосредоточила в себе множество прикладных программ различной направленности, что способствует всестороннему развитию ребёнка. В ходе практической работы учащихся, для работ с детьми с низким уровнем подготовки используется, в основном, метод инструктирования, то есть, к работам даётся подробная пошаговая инструкция, а для более подготовленных учеников используется метод консультации.

### Педагогическая целесообразность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Джуниор» является существенным дополнением в решении важнейших развивающих, воспитательных и образовательных задач педагогики, призвана научить детей не только репродуктивным путём осваивать азы программирования и навыки работы на компьютере, но и побудить творческую деятельность, направленную на постановку и решение проблемных ситуаций при выполнении работы. Педагогическая целесообразность программы очевидна, так как учащиеся получают дополнительные сведения по таким предметам, как изобразительное искусство и технология, дизайн, проектирование,

программирование, литература, русский язык.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы в том, что она дает учащимся комплексное представление о возможностях компьютера, открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные методы работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие и интеллектуальные способности.

**Адресат программы** – учащиеся в возрасте 9-12 лет. Запись детей в объединение осуществляется по желанию самих детей. Зачисление производится по заявлению родителей. Обучение по программе не требует базовых знаний по работе с компьютерами. **Состав группы** 10 человек. В состав группы могут быть зачислены дети разного возраста и разного уровня подготовки.

**Срок реализации программы.** Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы 72 часа. Освоение программы рассчитано на 2 года. Согласно календарному учебному графику: I год обучения – 36 учебных недель, 36 ч., II год обучения 36 учебных недель, 36 ч.

Программа имеет два уровня освоения:

п/п	Уровень освоения программы	Цель обучения	Год обучения	Возраст учащихся
1	Стартовый	<ul style="list-style-type: none"><li>- Знакомство с компьютером и его составляющими</li><li>- Знакомство с прикладными программами</li><li>- Освоение базовых навыков работы на компьютере</li></ul>	1-ый	9-10 лет
2	Базовый	<ul style="list-style-type: none"><li>- Изучение специальной терминологии.</li><li>- Совершенствование навыков работы в прикладных программах.</li><li>- Создание проектов по индивидуальному замыслу.</li></ul>	2-ой	10-11 лет

Разноуровневость программы так же предполагает освоение содержания программы на разных уровнях углубленности, доступности и выполнение заданий разного уровня сложности, учитывая результаты входной аттестации учащихся.

**Форма обучения- очная.** Формы организации образовательного процесса – групповые учебные занятия. На занятиях используются такие формы работы как: беседы, практические работы, мастер-классы, защита проектов.

**Режим занятий.** Занятия в группах проходят 1 раза в неделю по 1 часа (1 часа в неделю). Продолжительность занятия 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

**Форма подведения итогов реализации программы.**

Итогом работы является защита проекта, на которую приглашаются учащиеся.

**Цель программы-**формирование базовых навыков работы на компьютере и в

прикладных программах.

#### **Задачи:**

- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в операционной системе;
- обучить возможностям программ Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, Microsoft Excel;
- рассмотреть возможности работы с текстом, информацией и изображениями;
- обучить возможностям создания собственных изображений, игр, проектов;
- рассмотреть возможности графических редакторов Paint, Gimp, Inkscape, платформы для программирования Scratch, программы для моделирования SweetHome 3D.

#### **Планируемые результаты первого года обучения**

##### **Личностные:**

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам;
- формирование нравственной позиции (внутренняя мотивация обучающегося).

##### **Предметные:**

- знание основных прикладных программ;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в операционной системе (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- получить навыки работы с текстовыми объектами;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями, уметь грамотно их компоновать при создании презентации;
- формирование базовых знаний об алгоритмах;
- формирование базовых навыков программирования и проектирования.

##### **Метапредметные:**

- умение работать в группе;
- умение обращаться за помощью;
- умение формулировать затруднения, возникающие в ходе работы;
- умение предлагать и принимать помощь и сотрудничество;
- умение слушать собеседника;
- формирование умения договариваться;
- формулировать собственное мнение и позицию.

#### **Планируемые результаты второго года обучения**

##### **Личностные:**

- формирование бесконфликтного поведения, стремление прислушиваться к мнению других;
- формирование способности к самоконтролю;
- формирование толерантности (разновозрастное сотрудничество на основе общего коллективного творчества).

##### **Предметные:**

- умение строить алгоритм действий для воплощения поставленных задач;
- формирование умения применения прикладных программ для создания собственных проектов;
- умение использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в графических редакторах;
- умение проводить анализ деятельности;
- развитие навыков проектирования и программирования.

#### **Метапредметные:**

- умение планировать свои действия на отдельных этапах творческой работы;
- умение осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- понимание и применение полученной информации при выполнении заданий;
- умение включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- умение включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность.

#### **Условия реализации программы**

Для успешной реализации программы необходимо:

**Кадровое обеспечение.** Педагог дополнительного образования- образование среднеспециальное, программа реализуется без требований к соответствию квалификации педагога.

**Уровень образования педагога** – среднее профессиональное образование по программам подготовки специалистов.

**Уровень соответствия квалификации** программа реализуется без требований к соответствию квалификационной категории.

#### **Информационное обеспечение**

Фотоматериалы, презентации, необходимые для проведения занятий и различных тематических мероприятий. Интернет источники.

#### **Материально – техническое обеспечение программы**

Занятия кружка проводятся в специально оборудованном кабинете.

Кабинет должен быть обустроен для работы с компьютерами: хорошее освещение, широкие столы, удобные стулья.

Инструменты и приспособления:

- Компьютер, проектор, телефон.

#### **Учебный план 1 года обучения**

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Введение</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Зачёт
1.1	Вводное занятие	1	1	-	
1.2	Знакомство с компьютером	3	1	2	
2	<b>Текстовый редактор MicrosoftWord</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Практическая работа
2.2	Редактирование текста в MicrosoftWord	6	1	5	

3	<b>Создание Презентаций в Microsoft Power Point</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Практическая работа
3.1	Возможности и область использования программы Microsoft Power Point	1	1		
3.2	Панель инструментов. Переходы и анимация в презентации	2		1	
3.4	Создание тематических презентаций	2		2	
3.5	Практическая работа «Мой мир»	1	-	1	
4	<b>Работа в графических редакторах</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Опрос
4.1	Знакомство с растровым графическим редактором Paint.Создание своего персонажа	3	1	2	
4.2	Растровый графический Редактор Gimp	5	1	5	
5	<b>Начало программирования в Scratch</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	Зачёт
5.1	Знакомство с алгоритмами	2	1	1	
5.2	Создание «живых» рисунков, интерактивных историй и игр	8	2	6	
6	<b>Итоговая работа</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Творческая, практическая работа. Защита проекта
8.1	Выполнение проекта	1		1	
8.2	Защита проекта	1		1	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	

### Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Введение</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	Опрос
1.1	Вводное занятие	1	1	-	
1.2	Значение компьютеров в профессиональной деятельности	2	1	1	
2	<b>Работа над брендом с применением прикладных программ</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	Практическая работа. Защита проекта
2.1	Выбор названия и концепции бренда	1	1		

2.2	Создание плана работы в текстовом редакторе MicrosoftWord	2		2	
2.3	Создание визитки в растровом графическом редакторе Gimp	2		2	
2.4	Создание презентации продукта в MicrosoftPowerPoint	2		2	
2.6	Защита проекта	1	-	1	
3	<b>Интернет- ресурсы для детей</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Опрос
3.1	Игры для детей. Полезные интернет- ресурсы для учёбы	4	2	2	
4	<b>Видеоредакторы</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Зачёт
4.1	Знакомство с Movie Maker	2	1	1	
4.2	Создание буктрейлера	2		2	
5	<b>Программирование в Scratch</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	Зачёт
5.1	Создание мультфильма в Scratch	7	1	6	
5.2	Создание игры в Scratch	7	1	6	
6	<b>Итоговая работа</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа. Защита проекта
6.1	Выполнение проекта	1		1	
6.2	Защита проекта	1	1		
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	

## Содержание первого года обучения

### Раздел 1. Введение.

#### Тема 1. Вводное занятие.

*Теория:* Содержание работы объединения. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном кабинете.

#### Тема 2. Знакомство с компьютером.

*Теория:* Знакомство с составными частями компьютера (мышка, монитор, системный блок, клавиатура и др.)

*Форма контроля:* опрос.

#### Тема 3. Знакомство с клавиатурой и «мышкой».

*Теория:* Ознакомление с клавиатурой.

*Практика:* Прохождение игры BabyTap.

### Раздел 2. Текстовый редактор MicrosoftWord.

#### Тема 1. Редактирование текста вMicrosoftWord.

*Теория:* Ознакомление с текстовым редактором MicrosoftWord. Знакомство с панелью инструментов, функциями, возможностями.

*Практика:* Выполнение практической работы.

*Форма контроля:* Практическая работа.

Создание презентаций в MicrosoftPowerPoint

Практическая работа «Мой мир»

### Раздел 3. Создание презентаций в MicrosoftPowerPoint.

#### Тема 1. Возможности и область использования программы MicrosoftPowerPoint

*Теория:* Знакомство с прикладной программой MicrosoftPowerPoint. Для чего нужна данная программа. Использование презентации в жизни.

*Практика:* Создание презентации на заданную тему.

#### Тема 2. Панель инструментов. Переходы и анимация в презентации.

*Теория:* Знакомство с интерфейсом программы. Использование анимации в работе. Знакомство с квест- играми. Как с помощью анимации создать собственную игру.

*Практика:* Создание квест- игры.

#### Тема 3. Создание тематических презентаций.

*Теория:* Применение презентации в учебном процессе. Как создавать презентации.

*Практика:* Создание презентации, состоящей из 5 слайдов, на определённую тему.

#### Тема 4. Практическая работа «Мой мир».

*Теория:* Повторение пройденного материала.

*Практика:* Создание презентации на тему «Мой мир», состоящую из 5 слайдов, с применением анимации.

### Раздел 4. Работа в графических редакторах.

#### Тема 1. Знакомство с растровым графическим редактором Paint. Создание своего персонажа.

*Теория:* Знакомство с растровым графическим редактором. Знакомство с интерфейсом программы, инструментами.

*Практика:* Создание персонажа с использованием инструментов программы.

#### Тема 2. Растровый графический редактор Gimp.

*Теория:* Знакомство с растровым графическим редактором. Знакомство с интерфейсом программы, инструментами. Что такое анимация, фильтры. Как обрабатывать фотографию.

*Практика:* Создание анимации.



## **Раздел 5. Начало программирования в Scratch.**

### **Тема 1. Знакомство с алгоритмами**

*Теория:* Знакомство с программой Scratch. Изучение алгоритмов и их исполнителей. Знакомство с объектами: спрайты, сцена, графические и звуковые файлы, поведение.

*Практика:* Способы задания и правила написания команд. Создание своего персонажа.

*Форма контроля:* Зачёт.

### **Тема 2. Создание «живых» рисунков, интерактивных историй и игр**

*Теория:* Программирование в картинках. Анимация.

*Практика:* Создание простейших анимаций- мультфильмов и игр.

*Форма контроля:* Зачёт.

## **Раздел 6. Итоговая работа.**

### **Тема 1. Выполнение проекта**

#### **Защита проекта**

*Теория:* Выбор темы для итоговой работы.

*Практика:* Выполнение самостоятельной работы, разработка алгоритма действий.

*Форма контроля:* творческая, самостоятельная работа.

### **Тема 2. Защита проекта**

*Практика:* Оформление работы. Подготовка к защите.

*Форма контроля:* Защита проекта.

## Содержание второго года обучения

### Раздел 1. Введение.

#### Тема 1. Вводное занятие.

*Теория:* Содержание работы объединения. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном кабинете.

#### Тема 2. Значение компьютеров в профессиональной деятельности.

*Теория:* Как компьютеры влияют на нашу жизнь. В каких профессиях необходима работа на компьютере.

*Форма контроля:* опрос.

### Раздел 2. Работа над брендом с применением прикладных программ.

#### Тема 1. Выбор названия и концепции бренда

*Теория:* Знакомство с брендами. Для чего нужен бренд, как создать успешный бренд.

*Практика:* Выполнение практической работы.

#### Тема 2. Создание плана работы в текстовом редакторе MicrosoftWord.

*Теория:* Составление плана работы. Последовательность работы.

*Практика:* Создание плана работы. Печать плана.

#### Тема 3. Создание визитки в растровом графическом редакторе Gimp.

*Теория:* Для чего нужны визитки и как их следует оформлять. Как создать визитку в растровом графическом редакторе.

*Практика:* Создание визитки.

#### Тема 4. Создание презентации продукта в MicrosoftPowerPoint.

*Теория:* Для чего нужны презентации бренда. Как создать успешную презентацию, используя фирменный дизайн слайдов.

*Практика:* Создание фирменного дизайна презентации. Оформление презентации.

#### Тема 5. Защита проекта.

*Практика:* Подготовка к защите проекта. Завершение работы.

*Форма контроля:* защита проекта.

### Раздел 3. Полезный телефон.

#### Тема 1. Значение и функции электронной почты. Приложения для изучения языков.

##### Полезные приложения в телефоне подростка.

*Теория:* Для чего нужна электронная почта и как она работает. Как с пользой проводить время в интернете. Обсуждение приложений для изучения языков.

*Практика:* Работа в телефоне.

### Раздел 4. Видеоредакторы.

#### Тема 1. Знакомство с MovieMaker.

*Теория:* Знакомство с видеоредактором. Как создать фильм. Функции программы.

*Практика:* работа в приложении.

#### Тема 2. Создание буктрейлера.

*Теория:* Что такое буктрейлер.

*Практика:* Создание буктрейлера.

*Форма контроля:* Творческая работа.

### Раздел 5. Программирование в Scratch.

#### Тема 1. Создание мультфильма в Scratch.

*Теория:* Изучение алгоритмов и их исполнителей. Знакомство с объектами: спрайты, сцена, графические и звуковые файлы, поведение.

*Практика:* Создание мультфильма.

*Форма контроля:* зачёт.

#### Тема 2. Создание игры в Scratch.

*Теория:* Программирование в картинках. Анимация. Как создать игру.

*Практика:* Создание простейших игр.

*Форма контроля:* зачёт.

## **Раздел 6. Итоговая работа.**

### **Тема 1. Выполнение проекта.**

*Теория:* Выбор темы для итоговой работы.

*Практика:* Выполнение самостоятельной работы, разработка алгоритма действий.

*Форма контроля:* творческая, самостоятельная работа.

### **Тема 2. Защита проекта.**

*Практика:* Оформление работы. Подготовка к защите.

*Форма контроля:* Защита проекта.

## Методическое обеспечение программы

В процессе реализации программы используется технология проектной деятельности, которая предполагает развитие личности, способной самостоятельно добывать информацию, находить нестандартные решения учебных проблем, обеспечивает проблемно-поисковую познавательную деятельность учащихся.

При выполнении проектов и заданий часто на занятиях применяется технология проблемного обучения, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Для эффективности реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№ п/п	Название разделов или тем	Методические виды продукции (разработки игр, бесед, экскурсий, конкурсов, конференций, презентаций и т.д.)	Рекомендации по проведению практических работ, инструкции	Дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытнической или исследовательской работы и т.д.
1	<b>Введение</b>	Беседа «Значение компьютера в жизни людей»	-Правила внутреннего распорядка учащихся объединения -Правила поведения в компьютерном классе, правила работы с компьютерами	-Презентация «Строение компьютера», «Компьютер в разных сферах жизни человека»
2	<b>Создание презентаций в Microsoft PowerPoint.</b>	Беседа «Значение презентации как источника информации»	- Инструкция по выполнению заданий.	- Презентации учеников - Набор иллюстраций «Цветовые палетки»
3	<b>Работа в графических редакторах</b>	Беседа «Значение изображений в нашей жизни»	- Инструкция по выполнению заданий.	- Папка с работами художников
4	<b>Начало программирования в Scratch</b>	- Беседа «Что такое алгоритм»	- Инструкция по выполнению заданий.	- Карточки с объяснением функций спрайтов
5	<b>Работа над брендом с применением прикладных программ</b>	- Беседа «Что такое бренд и зачем он нужен»	- Инструкция по выполнению заданий.	- Подборка успешных брендов
6	<b>Видеоредакторы</b>	- Беседа «Какие бывают видео»	- Инструкция по выполнению заданий.	-Критерии оценки видеороликов

### Календарный учебный график

Полугодие	Месяц	Недели обучения	Даты учебных недель	1 год обучения	2 год обучения
1 полугодие	Сентябрь	1	13-19	У	У
		2	20-26	У	У
		3	27-03	У	У
	Октябрь	4	04-10	У	У
		5	11-17	У	У
		6	18-24	У	У
		7	25-31	У	У
	Ноябрь	8	01-07	У	У
		9	08-14	У	У
		10	15-21	У	У
		11	22-28	У	У
	Декабрь	12	29-05	У	У
		13	06-12	У	У
		14	13-19	У	У
		15	20-26	ПА	ПА
		16	27-02	У,П	У,П
2 полугодие	Январь	17	03-09	П	П
		18	10-16	У	У
		19	17-23	У	У
		20	24-30	У	У
	Февраль	21	31-06	У	У
		22	07-13	У	У
		23	14-20	У	У
		24	21-27	У,П	У,П
	Март	25	28-06	У	У
		26	07-13	У,П	У,П
		27	14-20	У	У
		28	21-27	У	У
	Апрель	29	28-03	У	У
		30	04-10	У	У
		31	11-17	У	У
		32	18-24	У	У
33		25-01	У	У	
Май	34	02-8	У,П	У,П	
	35	09-15	У,П	У,П	
	36	16-22	У	У	
	Всего учебных недель			36	
	Всего часов по программе			36	
	Дата начала учебного года			13.09.2022г.	
	Дата окончания учебного года			22.05.2023г.	

**Условные обозначения:**

У – учебная неделя, П – праздничная неделя, ВА – входная аттестация,  
 ПА – промежуточная аттестация, ИА – итоговая аттестация

## Формы аттестации/контроля

Для определения результативности освоения программы проводятся промежуточная и итоговая аттестация учащихся.

Промежуточная аттестация проводится посредством выполнения учащимися тестов и практической работы на пройденные темы в середине и в конце первого года обучения.

Итоговая аттестация представляет собой оценку качества освоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за весь период обучения и проводится по окончании обучения.

Контроль результатов обучения осуществляется через оценочные материалы и педагогическое наблюдение на основе критериев оценки теоретических знаний, практических умений и общеучебных навыков (умение пользоваться инструментами, соблюдение правил техники безопасности, степень самостоятельности в работе, время, затраченное на выполнение работы, творческий подход в работе, умение слушать и слышать педагога, умение организовывать свое рабочее место, умение аккуратно выполнять работу).

Уровень теоретических знаний и практических умений учащихся при проведении аттестации оценивается по системе уровневой оценки:

**Высокий уровень** – полное и глубокое владение знаниями по профилю объединения, свободное владение терминами и понятиями. Творческое применение полученных знаний на практике в незнакомой ситуации.

**Средний уровень** – применение знаний в знакомой ситуации. Выполнение действий с четко обозначенными правилами, применение знаний на основе обобщенного алгоритма.

**Низкий уровень** – воспроизведение и запоминание (показывать, называть, давать определения, формулировать правила).

В течение учебного года также проводится наблюдение и текущий контроль, целью которого является определение степени усвоения каждым ребенком раздела программы.

Представленные оценочные материалы и формы отслеживания результатов соответствуют поставленным задачам программы и учитывают возрастные особенности учащихся.

Задачи	Формы контроля	Уровневая оценка	Планируемые результаты
<p>Дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в операционной системе; рассмотреть возможности работы с текстом, информацией и изображениями; обучить возможностям программ MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint, MicrosoftPublisher, MicrosoftExcel;</p>	<p>Практическая работа</p>	<p><u>Практика:</u>  <u>Низкий уровень</u> – выполнение работы под систематическим контролем педагога, отсутствие творческого подхода в технике исполнения.  <u>Средний уровень</u> - выполнение работы с подсказкой педагога, упрощённая техника исполнения, средняя скорость в работе.  <u>Высокий уровень</u> – самостоятельное</p>	<p>Освоение навыков работы на компьютере и в прикладных программах</p>

		выполнение работы, творческий подход, своя техника исполнения.	
Рассмотреть возможности графических редакторов Paint, Gimp, Inkscape, платформы для программирования Scratch, программы для моделирования SweetHome 3D; обучить возможностям создания собственных изображений, игр, проектов;	Практическая работа, опрос	<p><u>Опрос</u></p> <p><u>Низкий уровень</u> – правильные ответы на 0-3 вопроса.</p> <p><u>Средний уровень</u> – правильные ответы на 4-6 вопросов.</p> <p><u>Высокий уровень</u> – правильные ответы на 7-10 вопросов.</p> <p><u>Практика-</u></p> <p><u>Низкий уровень</u> – выполнение работы под систематическим контролем педагога, отсутствие творческого подхода в технике исполнения.</p> <p><u>Средний уровень</u> – выполнение работы с подсказкой педагога, упрощённая техника исполнения, средняя скорость в работе.</p> <p><u>Высокий уровень</u> – самостоятельное выполнение работы, творческий подход, своя техника исполнения.</p>	Освоение навыков создания изображений и проектов в графических редакторах; Умение применять творческие и интеллектуальные способности в работе
Развить творческий и интеллектуальный потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента. Применение полученных знаний и умений в собственной графической практике	Практическая работа, педагогическое наблюдение	<p><u>Практика-</u></p> <p><u>Низкий уровень</u> – выполнение работы под систематическим контролем педагога, отсутствие творческого подхода в технике исполнения.</p> <p><u>Средний уровень</u> – выполнение работы с подсказкой педагога, упрощённая техника исполнения, средняя скорость в работе.</p> <p><u>Высокий уровень</u> – самостоятельное выполнение работы, творческий подход, своя техника исполнения.</p>	Применение творческого подхода при выполнении заданий, нестандартное решение практических задач; Проявление творческой активности, самостоятельности в принятии решений.

		<p><u>Наблюдение -</u>  <u>Низкий уровень</u> - учащийся испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагог.  <u>Средний уровень</u> - объем умений и усвоенных навыков составляет более 1/2.  <u>Высокий уровень</u> - учащийся освоил практически весь объем навыков, умений, предусмотренных программой</p>	
<p>Воспитать усидчивость, аккуратность и настойчивость в преодолении трудностей при достижении поставленных целей и задач</p>	<p>Педагогическое наблюдение</p>	<p><u>Низкий уровень</u> - учащийся испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагог.  <u>Средний уровень</u> - объем умений и усвоенных навыков составляет более 1/2.  <u>Высокий уровень</u> - учащийся освоил практически весь объем навыков, умений, предусмотренных программой.</p>	<p>Дети усидчивы, проявляют аккуратность и настойчивость в преодолении трудностей при достижении поставленных целей и задач; проявляют желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся.</p>



## Оценочные материалы

### Критерии оценки зачётов:

Оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, если: он знает основные определения, последователен в изложении материала, демонстрирует базовые знания дисциплины, владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических заданий.

Оценка «не зачтено» выставляется обучающемуся, если: он не знает основных определений, непоследователен и сбивчив в изложении материала, не обладает определенной системой знаний по дисциплине, не в полной мере владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических заданий.

### Критерии оценки практических задач:

Критерии оценки	Уровневая оценка		
	низкая	средняя	высокая
Точность и аккуратность	-	-/+	+
Художественный вкус	-	-/+	+
Творческий подход	-	-/+	+
Степень сложности	-	-/+	+
Завершенность работы	-	-/+	+

**Форма контроля:** наблюдение

#### Показатели:

1. Умение планировать выполнение работы.
2. Умение находить и анализировать необходимую информацию.
3. Умение самостоятельно выполнять работу.
4. Умение работать в коллективе.
5. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности.

#### Уровневая оценка наблюдения

Низкий уровень - учащийся испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагог.

Средний уровень - объем умений и усвоенных навыков составляет более 1/2.

Высокий уровень - учащийся освоил практически весь объем навыков, умений, предусмотренных программой.

#### Вопросы по теме «Графические редакторы»

1. Для чего предназначены графические редакторы?
2. Что является минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе? В растровом?
3. Укажите отличительную особенность объектов, созданных в векторных графических редакторах:
4. Какой редактор вы бы использовали для разработки эмблем, значков?
5. В каком редакторе вы бы редактировали фото?

#### Уровневая оценка

Низкий уровень – правильные ответы на 0-1 вопрос.

Средний уровень – правильные ответы на 2-3 вопроса.

Высокий уровень – правильные ответы на 4-5 вопросов.

## Практическая работа в текстовом редакторе MicrosoftWord

1. Форматирование текста. Наберите текст и отформатируйте его в соответствии с образцом.

### СОВРЕМЕННЫЙ ЛОНДОН

Вестминстерское аббатство и Вестминский дворец с его знаменитыми часами Биг Бен. Это величественное здание, построенное в стиле ГОТИКА стоит на левом берегу Темзы в самом сердце Лондона. В настоящее время в Вестминстерском дворце, отделённом от аббатства площадью «**Двор старого дворца**», размещается парламент – **законодательный орган Великобритании**. Кроме двух главных палат парламента – палаты лордов и палаты общин - во дворце целый лабиринт канцелярий, библиотек, помещений для заседаний различных комитетов, ресторанов и кафетериев.

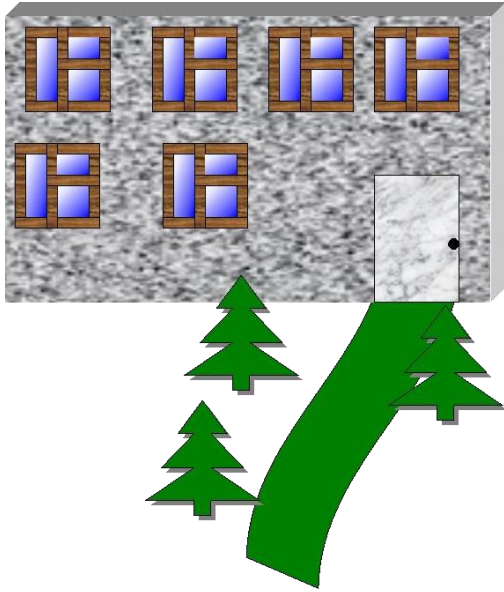
Помещение, где заседает палата общин, как ни удивительно, совсем небольшое, и сидячих мест в нем лишь 437. Здание построено в 1835 – 1860 годах на месте сгоревших в 1834 году построек. Его длина 948 футов. От старого комплекса уцелел Вестминстер – холл. В котором с XIV по XX век верховный суд Англии.

Часы Биг Бен самые замечательные в мире. С прекрасным музыкальным боем. Часы названы в честь Бенджамена Холла. Внутри башни, где находятся часы. Ведут 340 ступеней. Минутная стрелка имеет **14 футов** в длину, часовая – 9, каждая цифра по 2 фута. Все жители Лондона сверяю свои часы с Биг Беном.

2. Создайте объявление по образцу.

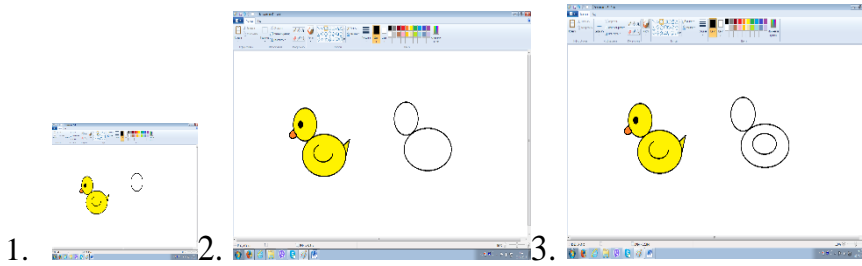
<h2>Пропала собака!</h2> <p><b>Верный товарищ и преданный друг.</b></p> <p>Вышла из дома по улице Бультерьерской 17.05.2005 в 21<sup>00</sup>и не вернулась. Рыжая такса с белыми ушами. Отзывается на кличку Пушистик.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Пожалуйста, помогите!!!</u></b></p> <p>Нашедшего просьба позвонить по телефону <u>12 – 34 – 56</u>.</p> <p style="text-align: center;">За <b>крупное</b> вознаграждение.</p>							
Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56

3. Создайте изображение используя возможности программы.

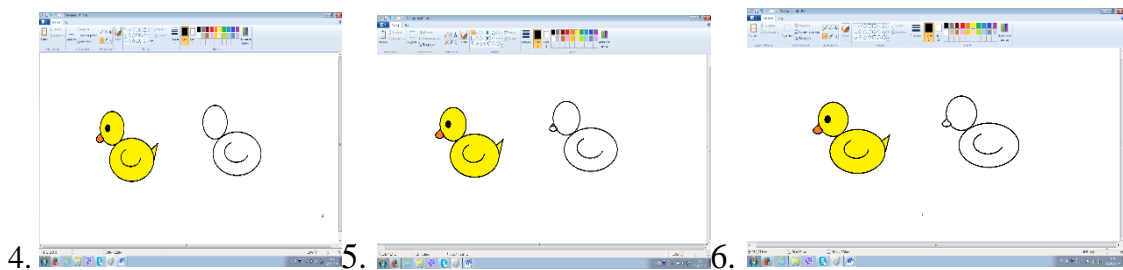


### Рисование в Paint

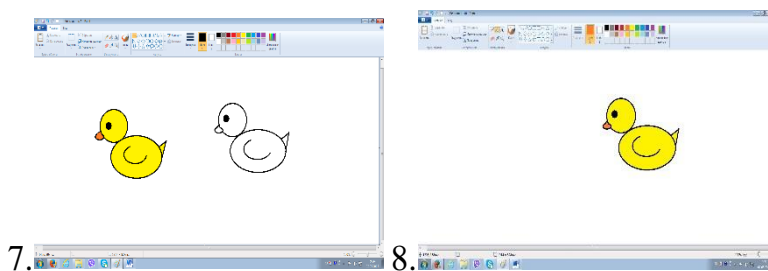
1. Запустите Paint.
2. Нарисуйте утёнка (Инструменты: *Эллипс*, *Ластик*, *Линия*, *Заливка*)



1. 2. 3.

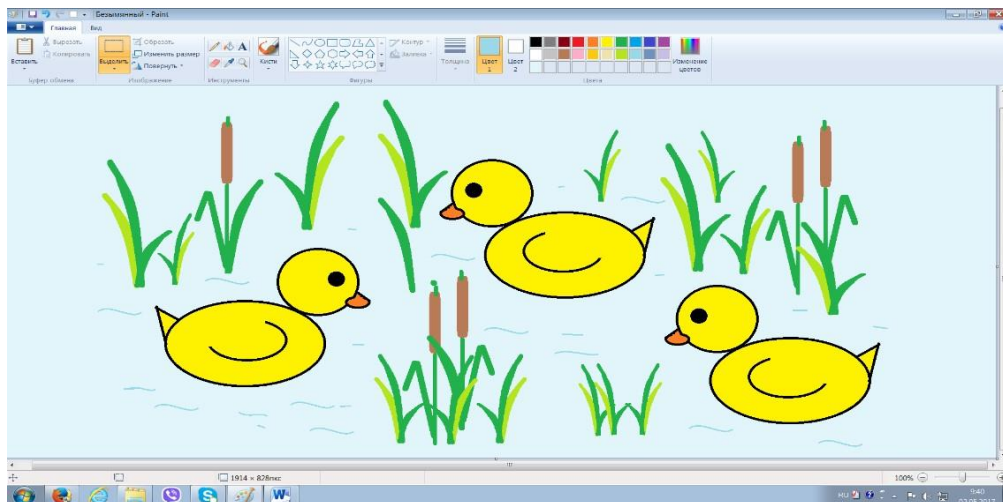


4. 5. 6.



7. 8.

3. Скопируйте утёнка (*Выделить – Правка Копировать – Правка Вставить*)
4. Создайте изображение



3. Выберите инструмент *Надпись*
4. Наберите стихотворение:

Переваливаясь важно,

В речку прыгнули отважно.

И, о чём-то говоря,

В речке плещутся: «КРЯ-КРЯ!»

### Опрос по теме «Алгоритмы»

1. Что такое алгоритм?
2. Перечислите виды алгоритмов.
3. Что такое блок-схемы?
4. Представьте 3 блок-схемы: линейного, с ветвлением и циклического.

### Промежуточная аттестация 1 года обучения

Оценка уровня усвоения материала через создание тематических презентаций.

Критерии оценки презентаций:

Критерии оценки	Уровневая оценка		
	низкая	средняя	высокая
Соответствие информации тематике презентации	-	-/+	+
Художественный вкус	-	-/+	+
Умение работать с источниками информации	-	-/+	+
Композиция, цветовое решение	-	-/+	+
Применение анимации и других функций в работе	-	-/+	+
Творческий подход	-	-/+	+
Оригинальность работы	-	-/+	+
Степень сложности	-	-/+	+
Завершенность работы	-	-/+	+

### Промежуточная аттестация 2 года обучения

Оценка уровня усвоения материала через защиту проекта на тему «Бренды».

Критерии оценки презентации проекта:

Критерии оценки	Уровневая оценка		
	низкая	средняя	высокая
Соответствие информации тематике презентации	-	-/+	+
Художественный вкус	-	-/+	+
Умение работать с источниками информации	-	-/+	+
Композиция, цветовое решение	-	-/+	+
Применение анимации и других функций в работе	-	-/+	+
Творческий подход	-	-/+	+
Оригинальность работы	-	-/+	+
Степень сложности	-	-/+	+
Завершенность работы	-	-/+	+

1. Какова тема для составления бренда?
2. В чём заключается причина выбора данной темы?
3. Какие услуги/товар продвигает бренд?
4. Опишите логотип вашего бренда.
5. С какими сложностями столкнулись при создании проекта?

### Итоговая аттестация 1 и 2 годов обучения

Выбор темы проекта и формы работы зависит от обучающихся. Тема выбирается, опираясь на изученные программы.

Критерии оценки итоговой работы:

Критерии оценки работ	Количество баллов (оценка работы)		
	низкая	средняя	высокая
Умение объяснять суть проекта	-	-/+	+
Точность и аккуратность	-	-/+	+
Художественный вкус	-	-/+	+
Композиция, цветовое решение	-	-/+	+
Творческий подход	-	-/+	+
Оригинальность работы	-	-/+	+
Степень сложности, самостоятельность выполнения проекта	-	-/+	+
Завершенность работы	-	-/+	+

1. Какова тема проекта?
2. В чём заключается причина выбора данной темы?
3. С какими сложностями столкнулись при создании проекта?

## **Рабочая программа воспитания, календарный план воспитательной работы**

### **1. Особенности воспитательной работы в объединении.**

В объединениях дообразования МБОУ «Тыловайская СОШ» дети получают не только знания и умения по выбранному направлению, но и учатся быть социально активными, информационно грамотными и полезными членами общества. В содержании образовательного процесса наряду с образовательными и творческими задачами обязательно присутствуют задачи воспитательные, направленные на организацию социального опыта ребенка, формирование социальной активности, адаптивности, социальной ответственности.

Воспитание в учреждении рассматривается как:

- социальное взаимодействие педагога и обучающегося, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом,
- формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения,
- является долговременным и непрерывным процессом, результаты которого носят отсроченный характер.

Так же воспитывающая деятельность детского объединения дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Персональное взаимодействие педагога с каждым обучающимся является обязательным условием успешности образовательного процесса в учреждении. Из анкетирования удовлетворенностью образовательными услугами нами определено, что ребенок приходит на занятия, прежде всего, для того, чтобы содержательно и эмоционально пообщаться со значимым для него взрослым.

Организуя индивидуальный процесс, педагог решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности обучающегося;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);
- формирует у обучающегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- формирует у обучающегося коллективную ответственность, умение взаимодействовать с другими членами коллектива.

### **2. Цель и задачи воспитания**

Цель: личностное развитие обучающихся.

*Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных задач:*

- 1) *использовать социокультурное и интернет - пространство для усиления воспитательной составляющей учебного занятия;*
- 2) *обеспечить развитие личности, формирование компетенций, необходимых для жизни;*
- 3) *приобщить обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям;*
- 4) *воспитать внутреннюю потребность личности в здоровом образе жизни, ответственном отношении к природной и социокультурной среде обитания;*

5) *организовать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития детей.*

### **3. Виды, формы и содержание деятельности**

Воспитательная работа в Центре творчества интегрирована в учебный процесс, реализуется на учебных занятиях и массовых мероприятиях и строится по семи направлениям: патриотическое, правовое, духовно – нравственное, экологическое, здоровый образ жизни, основы безопасности жизнедеятельности, профориентация.

**Патриотическое:** это мероприятия, направленные на формирование у детей патриотических чувств, активной гражданской позиции, терпимости и уважения. Формирование чувства патриотизма и гражданственности, уважение к памятникам защитников Отечества и подвигов героя.

– Тематические беседы, экскурсии, просмотр фильмов патриотического содержания. Знакомство с историей и культурой Удмуртии и Дебесского района, фольклором.

– Знакомство с героическими страницами истории России, жизнью замечательных людей, с обязанностями гражданина.

– Экскурсии по историческим и памятным местам.

– Конкурсы и спортивные соревнования.

– Встречи с ветеранами и военнослужащими.

– Участие в Акциях «Бессмертный полк», «Окна Победы», «Сад Победы» и др.

– Участие в конкурсах: на знание истории государственной символики РФ и УР «Овеянные славою флаг наш и герб», «Моя малая Родина: природа, культура, этнос», «Во славу Отечества», «Рождественские чтения» и др.

**Духовно-нравственное:** это мероприятия, направленные на гармоничное духовное развитие личности, пропаганду культурно-исторических традиций. Формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа РФ.

– Дела благотворительности, милосердия, оказание помощи нуждающимся, забота о животных, живых существах, природе.

– Участие в Весенней неделе добра, благотворительных концертах.

– Общение со сверстниками противоположного пола в учёбе, общественной работе, отдыхе, спорте, подготовка и проведение бесед о дружбе, любви, нравственных отношениях.

– Расширение опыта позитивного взаимодействия в семье - беседы о семье, о родителях и прародителях, открытые семейные праздники, выполнение и презентация совместно с родителями творческих проектов.

– Знакомство с деятельностью традиционных религиозных организаций.

– Участие в проектах социальной реабилитации детей с ОВЗ.

– Ключевое дело «День Друга»: выставка фотографий домашних питомцев обучающихся; викторины, стенгазеты, фотоколлажи, посвященные домашним питомцам. Это дело позволяет детям освоить нормы гуманного поведения «человек – животное», узнать о преданности питомцев и о необходимости брать на себя ответственность за них.

**Экологическая культура:** это мероприятия, направленные на формирование экологической грамотности.

– Краеведческая, поисковая, экологическая работа в местных и дальних туристических походах и экскурсиях, путешествиях и экспедициях.

– Участие в деятельности детско-юношеских общественных экологических организаций.

– Участие в экологических выставках, акциях («День птиц», «Покормите птиц зимой» и др.

**Здоровый образ жизни:** это мероприятия, направленные на формирование мотивации здорового образа жизни человека, неприятие вредных привычек. Традиционные мероприятия:

– Беседы, просмотры учебных фильмов, игровые и тренинговые программы, занятия и мероприятия о здоровье, здоровом образе жизни.

– Беседы с педагогами, психологами, мед. работниками, родителями о возможном негативном влиянии компьютерных игр, телевидения, рекламы на здоровье человека.

– Профилактика вредных привычек, зависимости от ПАВ - дискуссии, тренинги, ролевые игры, обсуждения видеосюжетов и др.

– Проведение походов, соревнований.

– Эмоциональные разрядки.

#### **Правовое:**

– Акции «Номер телефона доверия в моем мобильнике», «Дети против коррупции», Игра – квест «Толерантность».

– Работа стенда «Правовой уголок», стенда по профилактике экстремизма с указанием рубрик: «Правовые основы детям», «Мы разные, но равные».

– Размещение на сайте, стенде информации о правах и обязанностях обучающихся (из Устава) и др.

**Основы безопасности жизнедеятельности:** это мероприятия, направленные на формирование устойчивых навыков поведения в обществе.

– Мероприятия по профилактике экстремизма и терроризма.

– Проведение вводных и внеплановых инструктажей по ТБ, ПДД, ПБ,

– Беседы «Когда родителей нет дома», «Безопасная дорога» и др.

– Беседы о безопасности в сети интернет.

**Профориентация. Воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду и жизни.** Общественно полезная деятельность, создание игровых ситуаций по мотивам различных профессий, занятие народными промыслами, природоохранная деятельность, работа в творческих и учебно-производственных мастерских, трудовые акции, встречи и беседы с интересными успешными людьми.

Профессиональное воспитание обучающихся включает в себя формирование следующих составляющих поведения ребенка:

– Этика и эстетика выполнения работы и представления ее результатов.

– Культура организации своей деятельности.

– Уважительное отношение к профессиональной деятельности других.

– Адекватность восприятия профессиональной оценки своей деятельности и ее результатов.

– Знание и выполнение профессионально-этических норм.

– Понимание значимости своей деятельности как части процесса развития культуры (корпоративная ответственность).

– Профориентационные игры: деловые игры, квесты, решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания детей о типах профессий, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной интересной детям профессиональной деятельности;

– Экскурсии на предприятия, организации, дающие детям начальные представления о существующих профессиях и условиях работы людей, представляющих эти профессии

**Работа с родителями обучающихся или их законными представителями.** Работа с родителями или законными представителями обучающихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания, которое обеспечивается согласованием позиций семьи и школы в данном вопросе.

– Регулярное информирование родителей об успехах их детей через социальную сеть в Контакте в сообществе «Тыловайская СОШ».

– Регулярное информирование родителей об успехах и проблемах их детей, о жизни детского объединения в целом через социальную сеть в Контакте в родительских веб – чатах объединений.



- Индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.
- Организация родительских собраний.
- Привлечение членов семей обучающихся к организации и проведению дел объединения.
- Организация мастер–классов, открытых занятий и других событий.

Цикл дел «Персональная выставка» предполагает организацию в течение года персональных выставок творческих работ детей. Это выставки фотографий, рисунков, картин, поделок из различного материала, поделок из Лего и т.п. Такого рода выставки помогут ребенку преодолевать застенчивость, проявлять инициативу, научат правильно отвечать на похвалы и принимать благодарности, разумно реагировать на критику и пожелания, со вниманием относиться к работам других детей и корректно высказывать свое мнение о них.

#### **4. Показатели результативности**

Уровень сформированности российской идентичности.

Уровень сформированности общекультурных, коммуникативных, социально – трудовых, здоровьесберегающих, информационных, командных, креативных, компетенций, компетенций личностного самосовершенствования.

Уровень социальной активности обучающихся.

Уровень сформированности потребности в ведении здорового образа жизни, ответственном отношении к природной и социокультурной среде обитания.

#### **Календарный план воспитательной работы**

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>ОКТАБРЬ</b>	
18-24	Беседы о волонтерах «Друзья природы»
<b>НОЯБРЬ</b>	
1-7	Беседа о Государственности Удмуртии. Презентация «Символы Удмуртии». Медиа-беседа «История возникновения праздника Народного единства – 4 ноября»
<b>ДЕКАБРЬ</b>	
20-31	Игра «Секреты Нового года», символы, подарки.
<b>ЯНВАРЬ</b>	
11-18	Беседа «Рождество на Руси»
24-28	Просмотр фильма «Крик тишины» в рамках дня полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944 год)
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	
14-20	Беседа «В мире праздников»
<b>МАРТ</b>	
01-10	Беседа «Маленькие Друзья»
<b>АПРЕЛЬ</b>	

11-17	Квест- игра «Полетели!»
<b>МАЙ</b>	
1-11	Цикл бесед, посвященные «Дню Победы», ролик, презентация «Символы Победы», презентация «Дети – герои Великой Отечественной войны»
14-15	15 мая – Международный день семьи (Отмечается по решению ООН с 1994 года) Беседа «Семь Я»

**Направление 3. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы**

**Задачи:**

- Укреплению физического, нравственно-психического здоровья учащихся, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.
- Содействовать формированию важнейших социальных навыков, способствующих успешной социальной адаптации, а также профилактика вредных привычек;
- Воспитывать стремление к сохранению и укреплению здоровья.

<i>Сроки</i>	<i>Мероприятие</i>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
1-10	Инструктаж по технике безопасности. Беседа «Правила работы с компьютером»
в течение года	Физкультминутки и гимнастика для глаз
<b>ОКТАБРЬ</b>	
11-20	Беседа «Азбука здоровья»
<b>ДЕКАБРЬ</b>	
15-31	Беседа о безопасном поведении в зимние каникулы. Беседа «Новогодние петарды, фейерверки, бенгальские огни – безопасность при использовании»
<b>АПРЕЛЬ</b>	
04-07	Викторина «Я выбираю ЗОЖ!»
<b>МАЙ</b>	
23-29	Инструктаж «Правила поведения на водоёмах и в жаркие дни»

## Список литературы

### Литература для педагога

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2020 год
2. Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
3. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
4. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
5. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
6. Левкович О. А. и др. "Основы компьютерной грамотности", Минск, ТетраСистемс, 2005г.
7. Рик Альтман и др. "MicrosoftOfficePowerPoint 2003", Москва, Питер, 2004г.

### Литература для детей

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».

### Список интернет-ресурсов

<http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty>

<http://gimp-master.moy.su/>

[www.progimp.ru/articles/](http://www.progimp.ru/articles/)

<http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>

<http://www.inkscapebook.ru/first/>