



Муниципальное автономное образовательное учреждение «Лицей №9»  
города Новосибирска  
Центр дополнительного образования лицея №9

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ «Лицей №9»  
Е.И. Калинина  
Приказ от 30 августа 2019  
№ 250



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Компьютерная академия»**

Возраст обучающихся: 9-12 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Слюсарь Ирина Михайловна,  
педагог дополнительного образования



Муниципальное автономное образовательное учреждение «Лицей №9»  
города Новосибирска  
Центр дополнительного образования лицея №9

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ «Лицей №9»  
Е.М. Капнина



« 30 » августа 2019

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«IT в жизни ребенка»**

Возраст обучающихся: 8 – 11 лет

Срок реализации: 3 года

Количество часов по учебному плану:

	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
в год	60 часов	60 часов	60 часов
в неделю	2 часа	2 часа	2 часа

Автор-составитель:  
Слюсарь Ирина Михайловна,  
педагог дополнительного образования

Новосибирск, 2019

## Оглавление

Пояснительная записка.....	4
Цели и задачи курса.....	4
Формы занятий:.....	6
Планируемые результаты изучения курса.....	6
Содержание программы .....	8
Содержание курса «IT в жизни ребенка» 1 год обучения.....	8
Содержание курса «IT в жизни ребенка» 2 год обучения.....	9
Содержание курса «IT в жизни ребенка» 3 год обучения.....	9
Тематическое планирование 1 год обучения .....	10
Тематическое планирование 2 год обучения .....	12
Тематическое планирование 3 год обучения .....	14
Материально-техническое обеспечение: .....	16
Формы аттестации .....	16
Список полезных литературных источников и интернет-ресурсов для педагога:.....	17

## **Пояснительная записка**

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатики в целом – внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

### **Программа составлена в соответствии:**

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. №273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

## **Цели и задачи курса**

**Цель данного курса:** дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере в системной среде Microsoft Office, текстовом редакторе,

графическом редакторе. Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

#### **Задачи курса:**

- обучить учащихся основам работы на компьютере, ознакомить с основным программным обеспечением, сформировать знания для выполнения практической работы с информацией и для работы с офисной техникой;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- развивать воображение, логику, творческое мышление, пространственные представления, наблюдательность, способность к познавательной активности, умение аргументировать свои действия, расширять кругозор обучающихся;
- воспитывать трудолюбие, ответственность, аккуратность, чувство коллективизма, творческую активность личности.

Предлагаемая **Программа** рассчитана на 3-х летний срок обучения.

Возраст детей – 8-11 лет. Всего на группу – 2 часа в неделю, 60 часов в год, 30 рабочих недель.

Образовательный процесс основывается на групповых занятиях. Оптимальный состав в группе – от 10 до 14 человек.

*Таблица распределения учебных часов*

<b>Год обучения</b>	<b>1-й год обучения</b>	<b>2-й год обучения</b>	<b>3-й год обучения</b>
Часов в неделю	2	2	2
Кол-во недель	30	30	30

Количество часов в год	60	60	60
------------------------	----	----	----

**Таблица распределения учебных часов по годам обучения,  
предусмотренного учебным планом на реализацию программы**

Вид учебной работы, нагрузки	Затраты учебного времени						Всего часов
	1-й год		2-й год		3-й год		
Годы обучения	1	2	3	4	5	6	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	
Количество недель	12	18	12	18	12	18	
Максимальная учебная нагрузка	24	36	24	36	24	36	180

### **Формы занятий:**

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- Демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- Фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- Самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю.

### **Планируемые результаты изучения курса**

*Личностные результаты:*

- Планировать и выполнять учебное исследование и учебные проекты, используя оборудования, модели, методы и приемы, адекватные исследуемой проблеме;
- Выбирать и использовать методы, релевантные рассматриваемой проблеме;

- Распознавать и ставить вопросы, ответы на которые могут быть получены путем исследования, отбирать адекватные методы исследования; формулировать вытекающие из исследования выводы;
- Ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать языковые средства, адекватные обсуждаемой проблеме;
- Отличать факты от суждений, мнений и оценок, критически относиться к суждениям, мнениям, оценкам;
- Позитивная моральная самооценка

*Метапредметные результаты:*

- Владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание – как постановка учебной задачи, на основе соотнесения того, что уже известно и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий необходимых для достижения целей при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия и несоответствия; коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий, в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- Опыт принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

*Предметные результаты:*

- Формирование технологии работы с персональным компьютером;
- Овладение приемами квалифицированного клавиатурного письма;
- Опыт работы в редакторах Paint, Word, Power Point, Gimp, Audacity, Windows Movie Maker;
- Работа с различными видами информации: графической, текстовой, звуковой, видеоинформацией;
- Создание на заданную тему мультимедийной презентации с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- Опыт работы в сети Интернет, знакомство с правилами поиска информации;

- Применение компьютерных технологий при подготовке к урокам и во внеклассной работе;
- Овладение приёмами работы с настольным издательством MS Publisher;
- Исполнение алгоритмов, содержащих ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- По данному алгоритму определение, для решения какой задачи он предназначен; разработка в среде формального исполнителя коротких алгоритмов, содержащих базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы;
- Создание программ для решения задач различной сложности, возникающих в процессе учебы и вне ее.

## **Содержание программы**

### ***Содержание курса «ИТ в жизни ребенка» 1 год обучения***

Компьютер, информация, операционная система (4 ч.) Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Виды информации. Информационные процессы (получение, хранение, обработка, передача). Компьютер – универсальное устройство для работы с информацией.

Технология обработки графической информации (16 ч.) Назначение и основные функции графического редактора Paint. Повторение приемов создания изображений с помощью основных инструментов для рисования. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей. Фрагмент рисунка, действия с ним. Работа с текстом в графическом редакторе. Построение геометрических фигур. Сохранение созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске. Обобщающее занятие.

Технология обработки текстовой информации (20 ч.) Основные правила набора текста. Редактирование текста. Действия с фрагментами текста. Форматирование символов. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование и форматирование таблицы. Вставка в текстовый документ фигурных надписей. Дизайн текстового документа (создание рамок, применение заливок).

Создание компьютерных презентаций (20 ч.) Понятие мультимедийной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Power Point. Знакомство с интерфейсом программы. Добавление новых слайдов в презентацию. Выбор макета. Дизайн слайда. Ввод и редактирование текста. Вставка в слайд таблицы. Настройка анимационных эффектов. Настройка времени показа презентации. Переход между слайдами с помощью гиперссылок. Подготовка презентации к показу. Обобщающее занятие.

## ***Содержание курса «IT в жизни ребенка» 2 год обучения***

### Правила поведения и ТБ в кабинете информатики (2 ч.)

Технология обработки графической информации (22 ч.) Виды компьютерной графики. Назначение и инструменты графического редактора Gimp. Использование градиентов и текстов. Редактирование изображений: инструменты выделения, кадрирование, ретушь, фильтры. Многослойные изображения, GIF-анимация, коллажи.

Технология обработки звуковой информации (10 ч.) Назначение и инструменты аудиоредактора Audacity. Редактирование звуковой дорожки. Использование фильтров и эффектов. Запись звука.

Технология обработки видеоинформации (26 ч.) Назначение и инструменты видеоредактора Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма. Монтаж фильма вручную и автоматический монтаж. Работа с графикой, звуком, видео и использование эффектов. Титры, названия и видеопереходы. Публикация фильма.

## ***Содержание курса «IT в жизни ребенка» 3 год обучения***

### Правила поведения и ТБ в кабинете информатики (2 ч.)

Технология работы с настольной издательской системой (24 ч.) Понятие издательского дела. Назначение и инструменты программы MS Publisher. Основы компьютерной верстки. Объекты печатного издания. Знакомство с правилами ввода и редактирования текста. Форматирование текста. Оформление документа: работа с иллюстрациями, стилевое оформление, создание оглавлений, работа с колонками, буква. Подготовка документа к печати, установка параметров печати.

Алгоритмизация и программирование (34 ч.) Знакомство с понятием алгоритма. Назначение и системы команд исполнителей Муравей и Черепашка. Линейные, условные, циклические алгоритмы. Решение сложных задач и создание собственных задач. Понятие процедуры и правила работы с процедурами. Проектная работа.

*Тематическое планирование 1 год обучения*

№ урока	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практические занятия
<b>Раздел: Компьютер, информация, операционная система (4 часа)</b>				
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Виды информации	2	0,5	1,5
2.	Информационные процессы. Компьютер – универсальное устройство для работы с информацией.	2	0,5	1,5
<b>Раздел: Технология обработки графической информации (16 часов)</b>				
3.	Назначение и функции графического редактора Paint. Знакомство с интерфейсом.	2	0,5	1,5
4.	Настройка инструментов для рисования. Создание компьютерного рисунка. Редактирование и сохранение рисунка.	2	0,5	1,5
5.	Сборка рисунка из деталей.	2	0,5	1,5
6.	Создание рисунка с помощью приема вспомогательных построений.	2	0,5	1,5
7.	Работа с текстом. Оформление надписей на рисунке.	2	0,5	1,5
8.	Построение геометрических фигур.	2	0,5	1,5
9.	Действия с фрагментами рисунка.	2	0,5	1,5
10.	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	2	0,1	1,9
<b>Раздел: Технология обработки текстовой информации (20 часов)</b>				
11.	Ввод и редактирование текста.	2	0,5	1,5
12.	Действия с фрагментами текста.	2	0,5	1,5
13.	Форматирование символов.	2	0,5	1,5
14.	Вставка в текстовый документ таблицы.	2	0,5	1,5
15.	Редактирование таблицы.	2	0,5	1,5

16.	Изменение положения текста в таблице.	2	0,5	1,5
17.	Графическое оформление таблицы.	2	0,5	1,5
18.	Вставка в текстовый документ фигурных надписей.	2	0,5	1,5
19.	Дизайн текстового документа.	2	0,5	1,5
20.	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	2	0,1	1,9
<b>Раздел: Создание компьютерных презентаций (20 часов)</b>				
21.	Понятие компьютерной презентации. Знакомство с интерфейсом программы.	2	0,5	1,5
22.	Добавление новых слайдов. Макет презентации. Дизайн слайда.	2	0,5	1,5
23.	Ввод и редактирование текста.	2	0,5	1,5
24.	Вставка в слайд рисунков, схем.	2	0,5	1,5
25.	Вставка в слайд таблицы.	2	0,5	1,5
26.	Настройка анимационных эффектов.	2	0,5	1,5
27.	Настройка времени показа презентации.	2	0,5	1,5
28.	Переход между слайдами с помощью гиперссылок.	2	0,5	1,5
29.	Разработка и создание собственной презентации.	2	0,1	1,9
30.	Демонстрация и защита презентации.	2	0,1	1,9

*Тематическое планирование 2 год обучения*

№ урока	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практические занятия
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	2	0,5	1,5
<b>Раздел: Технология обработки графической информации (22 часа)</b>				
2.	Виды компьютерной графики. Растровая графика	2	0,5	1,5
3.	Знакомство с графическим редактором Gimp. Инструменты редактора. Ввод цифровых изображений	2	0,5	1,5
4.	Использование градиентов и текстов	2	0,5	1,5
5.	Основные инструменты выделения	2	0,5	1,5
6.	Кадрирование. Коррекция фотографий. Ретушь и повышение качества изображений	2	0,5	1,5
7.	Работа с областями. Проект «Бабочка»	2	0,5	1,5
8.	Фильтры. Проект «Цветок»	2	0,5	1,5
9.	Многослойные изображения	2	0,5	1,5
10.	Коллаж. Проект «Моя Земля»	2	0,5	1,5
11.	GIF-анимация	2	0,5	1,5
12.	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	2	0,1	1,9
<b>Раздел: Технология обработки звуковой информации (10 часов)</b>				
13.	Знакомство с аудиоредактором Audacity	2	0,5	1,5
14.	Редактирование звуковой дорожки	2	0,5	1,5
15.	Использование фильтров и эффектов	2	0,5	1,5
16.	Запись звука	2	0,2	1,8
17.	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	2	0,1	1,9

<b>Раздел: Технология обработки видеoinформации (26 часов)</b>				
18.	Знакомство с программой Windows Movie Maker	2	0,5	1,5
19.	Процесс создания видеофильма. Подготовка материалов	2	0,5	1,5
20.	Монтаж фильма вручную	2	0,5	1,5
21.	Работа с графикой и визуальными эффектами	2	0,5	1,5
22.	Работа со звуками и звуковыми эффектами	2	0,5	1,5
23.	Работа с видео и видеоэффектами	2	0,5	1,5
24.	Титры и названия	2	0,5	1,5
25.	Видеопереходы	2	0,5	1,5
26.	Настройка	2	0,5	1,5
27.	Автоматический монтаж. Публикация фильма	2	0,5	1,5
28.	Разработка и создание творческих видеороликов (фильмов)	2	0,1	1,9
29.	Монтаж фильмов	2	0,1	1,9
30.	Демонстрация фильмов	2		2

*Тематическое планирование 3 год обучения*

№ урока	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практические занятия
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	2	0,3	1,7
<b>Раздел: Технология работы с настольной издательской системой (24 часа)</b>				
2.	Понятие издательского дела. Знакомство с программой MS Publisher	2	0,5	1,5
3.	Основы компьютерной верстки. Объекты печатного издания	2	0,5	1,5
4.	Оформление документа	2	0,5	1,5
5.	Основные правила ввода и редактирования текста	2	0,5	1,5
6.	Форматирование текста	2	0,5	1,5
7.	Вставка и работа с иллюстрациями	2	0,5	1,5
8.	Стилевое оформление документа, создание оглавлений	2	0,5	1,5
9.	Понятие многоколоночной верстки. Буквица	2	0,5	1,5
10.	Установки параметров печати	2	0,5	1,5
11.	Подготовка материала	2		2
12.	Верстка документа	2		2
13.	Демонстрация газетного издания	2		2
<b>Раздел: Алгоритмизация и программирование (34 часа)</b>				
14.	Понятие алгоритма. Знакомство с исполнителем Муравей. Линейные алгоритмы. Решение задач: «спуск с горы», «маяк», «радуга», «лабиринт»	2	0,5	1,5
15.	Решение сложных задач: «математическое выражение», «шахтер», «ворона и сыр», «кроссворд»	2	0,5	1,5
16.	Условные алгоритмы. Решение задач: «остров», «собака», «машина времени»	2	0,5	1,5

17.	Решение сложных задач: «сыщик», «яблоки», «герои сказок»	2	0,5	1,5
18.	Циклические алгоритмы. Решение задач: «лестница», «парашют», «лабиринт», «уборка»	2	0,5	1,5
19.	Решение сложных задач: «зеркало», «божья коровка», «телефон»	2	0,5	1,5
20.	Создание собственной задачи: работа с графикой, запись в программу	2	0,5	1,5
21.	Сложные условия. Решение задач: «букет», «грибы»	2	0,5	1,5
22.	Оператор выбора. Решение задач: «кубик», «письмо», «секретные материалы»	2	0,5	1,5
23.	Оператор цикла «для». Решение задач: «пьедестал», «дорога», «лодка»	2	0,5	1,5
24.	Оператор цикла «пока». Решение задач: «дерево», «яблоня», «аэродром»	2	0,5	1,5
25.	Создание собственной задачи-сказки: работа с графикой, запись истории	2	0,1	1,9
26.	Создание собственной задачи-сказки: запись в программу и решение задачи	2	0,1	1,9
27.	Знакомство с исполнителем Черепашка	2	0,5	1,5
28.	Процедуры. Линейные алгоритмы	2	0,5	1,5
29.	Изменение цвета	2	0,5	1,5
30.	Создание собственного рисунка средствами программы ЛогоМиры	2	0,1	1,9

### **Материально-техническое обеспечение:**

- Учебный класс, оборудованный компьютерной техникой
- Операционная система – Windows
- Программное обеспечение MS (Word, PowerPoint, Movie Maker, Publisher)
- Установленный графический редактор Gimp
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем)
- Браузер (входит в состав операционных систем)
- Программа для просмотра pdf-файлов
- Акустические колонки
- Наушники
- Проектор
- Микрофон

### **Формы аттестации**

**Текущий контроль** усвоения материала планируется осуществлять путем устного и письменного опроса, в виде различных тестов, в том числе в электронном виде, самостоятельных, практических и творческих работ; путем использования игровой формы проведения контроля знаний в виде ребусов, кроссвордов, конкурсов.

**Итоговый контроль** – в виде конкурсов, защиты и представления творческих работ.

**Список полезных литературных источников и интернет-ресурсов для педагога:**

- Основы компьютерной грамотности: Базовый учебный курс / Хеннер Е.К. и др. - М.: Изд. дом «Обучение-Сервис», 2010.
- Макарова, Николайчук, Титова: Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь № 1, 2. Начальный уровень
- Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)