

Министерство образования и науки Республики Татарстан
Отдел образования Исполнительного комитета
Нурлатского муниципального района РТ
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительное образование
«Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 1 » 09 20 г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Технической направленности
«Компьютерная азбука»**

Направленность: Техническая
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Гирфанова Регина Ришатовна
педагогаи дополнительного образования

г. Нурлат, 2025 год.

Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука»
3	Направленность программы	Технического направления
4	Сведения о разработчиках	
4.1	ФИО, должность	Гирфанова Регина Ришатовна, педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст учащихся	7-12 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	Модифицированная Общеразвивающая Базовый Групповая
5.4.	Цель программы	Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch
6	Формы и методы образовательной деятельности	Формы: игры, видеоматериалы, презентации, беседы, занятие. Методы: словесные методы; наглядные методы; практические методы; обучение через создание проблемных ситуаций.
7	Форма мониторинга результативности	Коллективная защита проекта.
8	Результативность реализации программы	Достижение поставленных задач и применение навыков детьми в Обучающиеся будут уметь: Пользоваться компьютерными программами Adobe Photoshop, Sweet Home, Movie Maker, Paint, MS Word, MS Power Point, MS Excel, Planner 5D, MS Publisher; Научаться программировать на платформе Scratch Смогут использовать полученные знания в жизни, в профессиональной деятельности в будущем.
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	01.09.2025
10	Рецензенты	-

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: базовый.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников.

Курс компьютерного кружка в школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях компьютерного кружка по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики и ИКТ.

Программа учитывает следующие нормативные документы:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральный закон от 31.07.2020г. № 304 – ФЗ « О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
- СП № 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 № 678-р
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 № 10
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 5.08.2020г. № 882/391 « Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
- Письмо Министерства образования и науки РТ от 07.03.2023 №2749/23 «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеразвивающих программ (в том числе адаптированных) в новой редакции».
- Устав МБУ ДО «Центр детского творчества «Килэчэк» НМР РТ

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Занятия в кружке способствуют развитию воображения ребенка, раскрытию его творческих способностей, необходимых для любой сферы деятельности, для любой профессии.

Новые информационные технологии открывают учащимся доступ к нетрадиционным источникам информации, повышают эффективность самостоятельной работы, дают совершенно новые возможности для творчества, обретения и закрепления различных профессиональных навыков, позволяют реализовать принципиально новые формы и методы обучения. У детей воспитывается вера в собственные силы и способности, они получают удовлетворение от сопричастности к передовым технологиям.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Для работы учащиеся пользуются Интернетом и «Всемирной паутиной». Занимаются поиском необходимой информации для сообщений. Учащиеся овладевают поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на кружке. Дети учатся работать с источниками информации, готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ. Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Обучающие:

- Обучение азам компьютерной грамотности
- Способствовать приобретению знаний, умений и навыков работы с компьютером, информацией, умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию);
- Научить применять теоретические знания на практике.

Развивающие:

- Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности
- Развивать у ребенка навыки творческого мышления, умения работать по предложенным стандартам, программирования;
- Формировать навыки проектного мышления.
- Развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи с помощью компьютера

Воспитывающие:

- Воспитать настойчивость, собранности, организованности, аккуратности;
- Воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- Воспитывать умения работать в группе, в парах, культуры общения, ведения диалога;

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ. Возраст учащихся с 10 лет, наполняемость групп 15 человек

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ: 144 часа ежегодно: 9 месяцев 36 недель.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: очная, аудиторная, групповая

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 1 год

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ: 2 раза в неделю по 2 часа (4 часа в неделю)

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Инструктаж. Знакомство с интерфейсом.	2	2		Опрос, беседа	
1	Тема 1. MS Power Point	4	2	2	Практика/Теория	
1.1	Работа в PowerPoint. «Подводный мир» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание рыбок	4	2	2	Практика	Творческая работа
1.2	Подготовка и создание компьютерных презентаций на темы «Мой город», «Мой родной край».	4	2	2	Подготовка доклада, выступления, презентации.	Коллективная защита проекта.
2	Тема 2. Работа с Paint	4	2	2		Отчет в виде презентации
2.1	«Моделирование в среде графического редактора Paint» (моделирую разные раскраски в программе Paint	4	2	2	Практика/ Теория	
3	Тема 3. Word					
3.1	Word	4	4		Теория	
3.2	Word. Родословная	4		4	Практика	Защита проекта
4	Тема 4. Microsoft Office Publisher					
4.1	Ms Publisher. Проект: Буклет «Мы за здоровый образ жизни»	4		4	Практика	
5	Тема 5. Excel	4	2	2	Теория/Практика	
6	Тема 6. Проектная деятельность	6	6		Теория	
6.1	Проектная деятельность. Практическая работа	6		6	Практика	
7	Тема 7. Sweet Home 3D	4	4		Теория	
7.1	Sweet Home 3D	4	2	2	Практика	Защита проекта

8	Тема 8. Planner 5D	4	2	2	Теория/Практика	
9	Тема 9. Movie Maker	4		4	Практика	
9.1	Movie Maker. Творческая работа	4		4	Практика	Защита проекта
10	Тема 10. Movavi	4	2	2	Теория/Практика	
11	Тема 11. Adobe Photoshop	4	2	2	Теория/Практика	
11.1	Adobe Photoshop. Практическая работа	4	4		Практика	
12	Тема 12. Scratch	28	14	14		
	Вводное занятие	4	2	2	Теория/Практика	Создание проекта
	Знакомство со Scratch	2	1	1		
	Знакомство с интерфейсом	2	1	1		
	Первый проект	2	1	1		
	Блоки звука	2	1	1		
	Создание своего звука	2	1	1	Теория/Практика	Защита проекта
	Усложнение первого проекта	2	1	1		
	Загрузка проекта	2	1	1		
	Знакомство с эффектами	2	1	1		
	Создание 2го проекта	2	1	1	Теория/Практика	Защита проекта
	Цветовой эффект	2	1	1		
	Эффект рыбьего глаза	2	1	1		
	Эффект завихрения	2	1	1		
	Эффект укрупнения пикселей	2	1	1		
	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	2	1	1	Теория/Практика	Защита проекта
	Создаем проект с использованием эффектов	2	1	1		
	Знакомство с отрицательным числом Ходим задом наперед	2	1	1		Создание и защита проекта
	Scratch Переворачиваем звуки	2	1	1		
	Привидение	2	1	1		
	Знакомство с пером	2	1	1	Теория	Опрос
	Рисуем каракули	2	1	1		
	Рисуем красиво	2	1	1		
	Циклы. Знакомство с циклами	2	1	1	Теория/Практика	Защита проекта
	Циклы и эффекты цвета	2	1	1		

	Творческий проект «Игра «Ведьма и волшебник»»	2	1	1		
	Творческий проект «Игра «Лабиринт»»	2	1	1		
	Творческий проект «Игра «Пройди сквозь кактусы»	2	1	1		
	Творческий проект «Игра «Вертолет»»	2	1	1		
	Творческий проект «Игра «Защита базы»	2	1	1		
	Создание собственной игры	2	1	1		Создание и защита проекта
	ИТОГ	144				

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж. Знакомство с интерфейсом.

Обсуждение задач и целей курса. Общие вопросы о роли компьютера в современном мире. Необходимость умения владеть в современном мире компьютерными технологиями.

Тема 1. MS Power Point

Теория: Работа в PowerPoint.

Практика: «Подводный мир» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание рыбок.

Подготовка и создание компьютерных презентаций на темы «Мой город», «Мой родной край».

Тема 2. Работа с Paint

Теория: Знакомство с интерфейсом

Практика: «Моделирование в среде графического редактора Paint» (моделирую разные раскраски в программе Paint)

Тема 3. Word

Теория: Word - знакомство с интерфейсом.

Практика: Word. Родословная.

Тема 4. Microsoft Office Publisher

Теория: Microsoft Office Publisher - О создании газет, буклетов, меню товаров, печатных бюллетеней, деловых бланков, резюме, рекламных объявлений.

Практика: Буклет «Мы за здоровый образ жизни»

Тема 5. Excel

Теория: Excel - электронные таблицы и их назначение;

- возможности программы Excel, основные понятия;
- элементы рабочего стола программы Excel;

Практика: создание таблицы «Мои одноклассники» в программе Excel;

- создание таблицы «Моя фильмотека» в программе Excel, заполняем таблицу;
- создание таблицы «Моя фильмотека» в программе Excel, вставка формул, оформление;

итоговое занятие по теме в виде проверки таблиц и создания.

Тема 6. Проектная деятельность

Теория: Проектная деятельность.

Практика: Проект по ПДД

Тема 7. Sweet Home 3D

Теория: Sweet Home 3D- знакомство с интерфейсом.

Практика: Создание интерьера своей комнаты.

Тема 8. Planner 5D

Теория: Planner 5D - знакомство с интерфейсом.

Практика: Дизайн интерьера гостиной комнаты

Тема 9. Movie Maker

Теория: Movie Maker - знакомство с интерфейсом.

Практика: Фильм «Мой город» - моё любимое место в городе.

Тема 10. Movavi

Теория: Movavi - знакомство с интерфейсом.

Практика: Создание видео-открытки с помощью программы Movavi

Тема 11. Adobe Photoshop

Теория: Adobe Photoshop - знакомство с интерфейсом.

Практика: Adobe Photoshop Фотомонтаж в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 12. Scratch

1.Вводное занятие. Теория: Знакомство со Scratch.

1. Теория: Знакомство с интерфейсом

Практика: Первый проект

2. Теория: Блоки звука

Практика: Создание своего звука

3. Усложнение первого проекта

Практика: Загрузка проекта

Теория: Знакомство с эффектами

4. Викторина

В виде теста в игровой форме и одного практического задания

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ к концу первого года обучения учащиеся

Знать:

- отдельные способы планирования деятельности;
- составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы;
- составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий;
- разбиение задачи на подзадачи;
- распределение ролей и задач в группе;

Уметь:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на под-задачи;
- проанализировать результат и сделать выводы; найти и исправить ошибки;
- подготовить небольшой отчет о работе; публично выступить с докладом;
- наметить дальнейшие пути развития проекта;

иметь первичные навыки:

- работы в группе;
- ведения дискуссии;
- донесения своих мыслей до других.

Ожидаемые результаты обучения по программе

Учащиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают принципы и структуру компьютерных программ, формы представления и управления информацией в проектах;
- умеют спроектировать, изготовить и разместить в сети или подготовить для иной формы представления компьютерных программ;

- владеют способами работы с изученными программами;
- знают и умеют применять при создании компьютерных программ основные принципы композиции и колористики;
- способны осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке Scratch проектов.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

-Техническое оборудование: Ноутбук – для учителя, компьютеры, мониторы, компьютерные мыши, системный блоки - по количеству учеников, проектор, компьютерные программы по курсу, интерактивная доска

-Наглядный материал: мультимедийные презентации по курсу занятий и личная демонстрация на экране учителя

-Материалы для выполнения

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ

Формы аттестации:

Для отслеживания динамики освоения данной дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику, а также промежуточный и итоговый контроль.

- **Вводный контроль** (первичная диагностика) проводится в начале учебного года (сентябрь) для определения уровня подготовки обучающихся и впервые поступивших учеников. Форма проведения – беседа, устный опрос.
- **Текущий контроль** осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия. Направлен на закрепление теоретического и практического материала по изучаемой теме. Форма проведения – опрос, практические работы или мини-проекты. Промежуточный контроль проводится по итогам полугодий. Форма проведения – опрос, практические работы или мини-проекты.
- **Итоговый контроль** проводится в конце обучения для демонстрации достигнутого результата. Контроль знаний проводится в форме викторины и творческих работ проектных работ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ

При определении уровня освоения обучающимися программы используется 10-ти балльная система оценки освоения программы:

- минимальный уровень – 1 балл,
- средний уровень – от 2 до 5 баллов,
- максимальный уровень – от 6 до 10 баллов.

Тест на тему «Основные понятия Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт

В) Сцена

Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

А) 20

Б) 15

В) 10

Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

А) Скрипт

Б) Спрайт

В) Сцена

Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 260 точек

Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

А) 1

Б) 2

В) Любое количество

Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 360 точек

Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

А) Скрипт

Б) Спрайт

В) Сцена

Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

А) Да

Б) Нет

В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

А) .sb2

Б) .exe

В) .psd

Г) .bmp

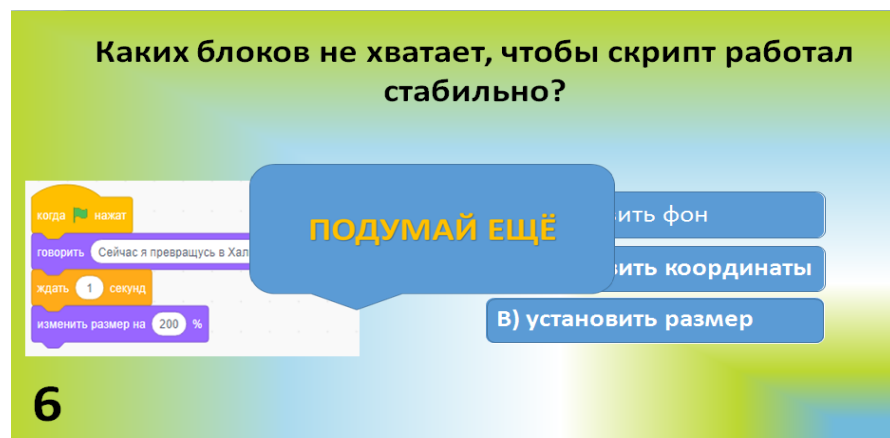
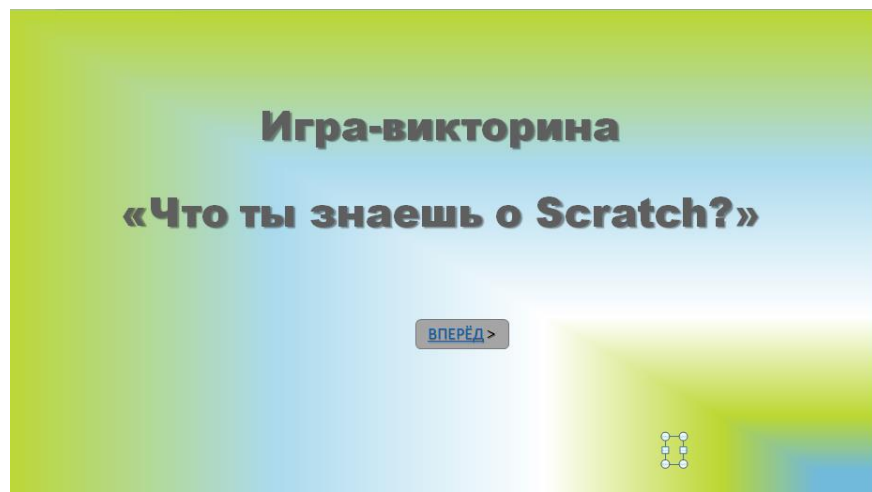
10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

А) СКИ

Б) Алгоритм

В) Скрипт

Г) Программа



7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Рекомендованная литература:

1. Н.Купер, «Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress» © Издательство "Манн, Иванов и Фербер". КНИГА ДЛЯ обучения детей созданию сайтов «как создать сайт. 2019 г.
2. Джейсон бриггс. «python для детей. Самоучитель по программированию» издательство: манн, иванов и фербер, 2022 Г.

Интернет-ресурсы:

<https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch

<https://www.youtube.com/> видео-уроки по программам

Портал Солнышко для детей, родителей, педагогов (solnet.ee)

Библиотека материалов для учителей от ООО «Инфоурок» (infourok.ru)

<https://blog.familypass.ru/top-knig-po-programmirovaniu.html>

8. ПРИЛОЖЕНИЕ

- МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Видео по технике безопасности, компьютерные веб – (интеллектуальные) игры, презентации

- КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК