

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 « 5 » сентября 2022 г



«Утверждаю»
Директор МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк» НМР РТ
Э.Р. Бикинеева
Приказ № 64
от « 5 » сентября 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Инфознайка»**

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 11 - 15 лет
Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:
Сафина Халидя Гусмановна
педагог дополнительного образования

г. Нурлат, 2021 год.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительное образования «Центр детского творчества «Килэчэк» Нурлатского муниципального района Республики Татарстан
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Инфознайка»
3	Направленность программы	техническая
4	Сведения о разработчиках	
4.1	ФИО, должность	Сафина Халидия Гусмановна, педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	Программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования. Программа кружка направлена на развитие умения ориентироваться в информационных потоках современного общества, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов.
5.1.	Срок реализации	2 года
5.2.	Возраст учащихся	11-15 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	<p>Программа носит целостный характер, выделены структурные части, основные компоненты представлены внутри частей, согласованы цели, задачи и способы их достижения.</p> <p>Пояснительная записка составлена системно, педагогически грамотно.</p> <p>Язык и стиль изложения четкий, ясный, доказательный, логичный.</p> <p>Тематический план учитывает основные требования к организации образовательного процесса в системе дополнительного образования детей.</p> <p>Содержание программы носит практический характер, соответствует современному состоянию науки. Основные темы занятий раскрыты.</p> <p>Методическое обеспечение программы в полной мере характеризует педагогические, психологические, организационные условия, необходимые для получения образовательного результата. Раскрывается методика работы над содержанием учебного материала, диагностикой результативности образовательного процесса.</p> <p>Список рекомендуемой литературы достаточно полон, доступен для адресата</p> <p>Тип программы Программа модифицированная, долгосрочная</p> <p>Вид программы Форма организации содержания учебного процесса Групповая (15 человек), возможна индивидуальная работа с одаренными детьми</p>
5.4.	Цель программы	Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени

		<p>основного общего образования направлено на достижение следующих целей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты; • развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ; • воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации; <p>выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.</p>
6	Формы и методы образовательной деятельности	<p>Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>фронтальная</i> - подача учебного материала всей группе детей; • <i>индивидуальная</i> - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработки навыков самостоятельной работы. • <i>групповая</i> - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. • <i>беседа</i> – подача учебного материала путем постановки тщательно продуманной системы вопросов, которая подводит учеников к пониманию нового материала или проверяет усвоение ими уже изученного. • <i>практические занятия</i> - выполнение учащимися одной или нескольких практических работ.
7	Форма мониторинга результативности	Тестирование Промежуточная аттестация
8	Результативность реализации программы	Создание проектов, участие в конкурсах
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10	Рецензенты	

ОГЛАВЛЕНИЕ.

- 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**
- 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**
- 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**
- 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**
- 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**
- 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ**
- 7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**
- 8. ПРИЛОЖЕНИЕ**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: базовый **АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Изучение курса «Инфознайка» позволит учащимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Владение компьютером и основами мультимедиа технологий входит в обязательный образовательный минимум, а метод проектов сегодня является неотъемлемой частью современного обучения.

Программа «Инфознайка», предназначенная для работы с учащимися 11-15 лет, дает возможность учащимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работа учащихся по каждому модулю курса организована в форме проектов. Реализация конкретного проекта является очень эффективным видом учебной деятельности. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны – приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности. Содержание курса позволяет развить основу системного видения мира, расширить возможности информационного моделирования, обеспечив тем самым значительное расширение и углубление межпредметных связей с другими дисциплинами.

Программа учитывает следующие нормативные документы:

- Закон РФ «Об образовании» №273 от 29.12.2012г.
- Концепцию развития дополнительного образования от 4 сентября 2014 г. № 1726-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 Минпроса России от 3.09.2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;

- 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
- Устав МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк» НМР РТ;

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа заключается в новом решении проблем и предусматривает получение учащимися теоретических знаний и практического навыка работы на компьютере. Обучение по программе не требует базовых знаний по информационным технологиям. Программа основана на комплексном подходе к подготовке ребенка к получению дальнейшего образования, развитию технических и интеллектуальных способностей через использование проектной и исследовательской технологий, подготовке личности, готового к освоению информационных технологий и языкам программирования. В основе программы используется такой тип воспитательной системы, как индивидуально-личностной ориентации учащихся. Видом воспитательной системы является развитие индивидуальности и самореализация при создании информационных ресурсов.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое и программное обеспечение нашей школы позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества. Информатика – это особый предмет, в ходе изучения которого школьники целенаправленно осваивают приёмы и способы работы с информацией.

Данная программа является подготовкой к освоению информационно-коммуникационных технологий и имеет особую значимость для детей: нацелена на развитие творческих способностей учащихся, на формирование навыка работы на компьютере в разных средах и приложениях, ориентирует их на самостоятельный информационный поиск в разных областях знания, тем самым предоставляя обучающимся широкий спектр возможностей для самореализации и формирования ценностного отношения к процессу познания.

Осваивая компьютер обучающиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих **целей**:

- овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Обучающие:

- создать условия для начального освоения инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- овладеть навыками составления алгоритмов и понятиями «объект», «событие», «управление» «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки сложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения.

Воспитывающие:

- воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.
- воспитание нравственно-ответственного отношения к компьютерам и информационным системам;
- вызвать интерес и создать положительное эмоциональное отношение детей к вычислительной технике.
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой;
- воспитывать уверенность в своих силах;
- воспитывать доброжелательность, уважение к труду, внимательное отношение к товарищам и старшим.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ. Возраст учащихся участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы 11-15 лет. Наполняемость группы до 15 человек.

Набор детей осуществляется без конкурса, в первую очередь на основании их желания и проявления интереса к предмету информатики.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ: 1 год – 144 часа, за 2 года – 288 часов.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: очная

Для успешной реализации данной программы обязательным условием является регулярное посещение занятий обучающимися (во время которых проводятся упражнения для осанки и для глаз – Приложение №3)

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы:

- *фронтальная* - подача учебного материала всей группе детей;
- *индивидуальная* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.
- *беседа* – подача учебного материала путем постановки тщательно продуманной системы вопросов, которая подводит учеников к пониманию нового материала или проверяет усвоение ими уже изученного.
- *практические занятия* - выполнение учащимися одной или нескольких практических работ.

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 2 года

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ: 2 раза в неделю по 2 учебных часа с перерывом на 10 минут. Длительность одного занятия 45 минут.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Введение. Техника безопасности. Правила поведения в кабинете.	2	2		Фронтальная работа, беседа	
2	Средства и технологии создания, обработки и представления мультимедийной информации	32	10	22	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, конкурс, тест
3	Введение в издательскую деятельность	12	6	6	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа
4	MS Word как настольная издательская система	32	10	22	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, тест

5	Настольная издательская система MS Publisher	12	7	5	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа
6	Настольная издательская система Pagemaker	8	3	5	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, тест
7	Основы Web-дизайна	48	15	33	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, защита проекта, конкурс, тест
8	ИТОГО:	144	51	93		

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Интегрированная среда «ПервоЛого»	36	10	26	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, защита проекта, тест
2	Среда программирования «КуМир»	36	9	27	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, защита проекта, тест
3	Визуальное программирование в Кодях	36	9	27	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, защита проекта, онлайн-тест
4	Среда программирования Scratch	36	9	27	Фронтальная работа, беседа, групповая и индивидуальная работа, практическое занятие	Творческая работа, защита проекта, конкурс, тест
5	ИТОГО:	144	32	107		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Модуль Введение представляет вводное занятие, на котором учащиеся знакомятся с целями и задачами курса «Инфознайка».

Продолжительность - 1 час.

Модуль 1. Средства и технологии создания, обработки и представления мультимедийной информации знакомит учащихся с понятием мультимедиа-технологии. Учащиеся изучают технология представления мультимедиа, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации, выполняют тестовую работу.

Продолжительность – 32 часов.

Модуль 2. Введение в издательскую деятельность

Он поможет учащимся дать первоначальные знания основ издательской деятельности, позволяющие красиво и грамотно оформить реферат, сочинение, доклад и т. д., освоив материал этого курса, ученик сможет самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, пр. Учащиеся выполняют проект «Моя модель СМИ», выполняют тестовую работу.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 3. MS Word как настольная издательская система знакомит учащихся с широко используемой программой в издательской системе, рассматривая основные и дополнительные возможности текстового процессора Microsoft Word. Учащиеся выполняют проект в любой форме: объявление, визитная карточка, справочник, календарь, статья, адресная книга, опрос, статистика, реклама, выполняют тестовую работу.

Продолжительность - 32 час.

Модуль 4. Настольная издательская система MS Publisher знакомит учащихся с современной технологией оформления публикаций, рассматривая особенности использования и преимущества издательской среды Publisher. Учащиеся выполняют проект в любой форме, которую можно создать в изучаемом приложении.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 5. Настольная издательская система Pagemaker позволяет учащимся познакомиться с технологией создания готового продукта СМИ. В ходе занятий учащиеся научатся самостоятельно создавать собственные публикации. Учащиеся выполняют проект в форме публикации газеты или журнала, выполняют тестовую работу.

Продолжительность – 8 часов.

Модуль 6. Основы Web-дизайна знакомит учащихся с различными способами автоматизации создания Web-страниц. Изучаются визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему, выполняют тестовую работу. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин.

Продолжительность – 48 часов.

Условия реализации программы: Занятия проводятся в компьютерном кабинете, который соответствует СанПин. Подключение к глобальной сети Интернет. Программное обеспечение ПК соответствует образовательной программе.

Форма аттестации/контроля: тест, творческая работа, защита проектов, участие в конкурсах

3.1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Модуль 1. Интегрированная среда «ПервоЛого» знакомит учащихся с основными функциями главного меню рабочей среды ПервоЛого, назначением инструментов графической среды, назначением команд, процедур, параметров в рабочей среде, правила записи команд, процедур и логических выражений в ПервоЛого. В ходе изучения данного модуля выполняют индивидуальные проекты, и создают мультфильм по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого, выполняют тестовую работу. Представление мультфильма.

Продолжительность – 36 часов.

Модуль 2. Среда программирования КуМир знакомит учащихся с понятиями формализация алгоритма, исполнители, система команд исполнителя. Различия в системах команд разных исполнителей. Учащиеся научатся составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования, создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе. В ходе изучения данного модуля выполняют индивидуальные проекты, и тестовую работу.

Продолжительность – 36 часов.

Модуль 3. Визуальное программирование в Кодах Данный модуль поможет учащимся выполнять задания на выполнение и составление алгоритмов на сайте code.org. Учащиеся научатся составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Codu, использовать логические значения, операции и выражения с ними, овладеют понятиями класс, объект, обработка событий, научатся создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Codu. В ходе изучения данного модуля учащиеся представят и защитят проекты, выполняют тестовую работу.

Продолжительность – 36 часов.

Модуль 4. Среда программирования Scratch знакомит учащихся со средой Скретч. Учащиеся знакомятся с понятиями спрайта и объекта. Данный модуль поможет использовать основные блоки команд при создании программ, создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца) получают возможность научиться использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта. По окончании курса ученики смогут самостоятельно составлять простые приложения и игры, и работать в интерфейсе Scratch. В ходе изучения данного модуля представят и защитят проекты, выполняют тестовую работу.

Продолжительность – 36 часов.

Условия реализации программы: Занятия проводятся в компьютерном кабинете, который соответствует СанПин. Подключение к глобальной сети Интернет. Программное обеспечение ПК соответствует образовательной программе.

Форма аттестации/контроля: тест, творческая работа, защита проектов, участие в конкурсах

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ К КОНЦУ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИЕСЯ

Личностные результаты:

- формирование уважительного отношения к иному мнению;

- овладение начальными навыками компьютерной грамотности в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности в информационной деятельности;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным ценностям.

Метапредметные результаты:

Метапредметные результаты включают освоенные универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Познавательные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- использование различных способов обработки, анализа и организации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Регулятивные результаты:

- принимать и сохранять учебные цели и задачи;
- умение планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использовать речь для регуляции своего действия, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки;
- адекватно воспринимать предложения учителей и товарищей по исправлению допущенных ошибок.

Коммуникативные результаты:

- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- умение ставить вопросы, формулировать свои затруднения;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- готовность обращаться за помощью и предлагать помощь;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты

По завершению данного курса учащиеся **должны знать:**

- понятие мультимедиа технологий и метода проектов;
- виды, формы и способы презентации готового мультимедиа проекта;
- различные технологические приемы работы с текстовым процессором Microsoft Word, настольными издательскими системами Microsoft Publisher, PageMaker, средствами создания и обработки цифровых изображений Adobe Photoshop, Adobe Flash, редакторами сайтов HTML-редакторами, Microsoft FrontPage.

- основные принципы подготовки электронных презентаций PowerPoint для решения различных практических задач;
- требования к оформлению публикаций в различных программных средах;
- основные принципы цифровой обработки изображений;
- понятие анимации и способы её создания;
- методы автоматизации создания HTML-документов;
- работа в визуальных web-редакторах;
- принципы информационного насыщения Web-страниц;
- основные приемы работы в изученных приложениях.

В результате освоения практической части курса учащиеся **должны уметь:**

- использовать изученные средства создания компонентов презентации, публикации, анимации, изображений, Web-страницы;
- работать с браузерами, HTML-редакторами, растровыми и векторными графическими редакторами, текстовыми процессорами и настольными издательскими системами;
- применять основные элементы языка разметки гипертекста для физического и логического форматирования текста, создания списков, таблиц, гиперссылок, графических объектов в документе, публикации, презентации, HTML-документе;
- создавать мультимедийные презентации, используя возможности программы PowerPoint;
- грамотно составлять и оформлять публикации;
- создавать файлы цифровой обработки изображений и использовать Web-графику в виде фона, заголовков, логотипа, значков, кнопок, иллюстраций, анимации, карты-изображения;

- использовать flash-технологии для создания сайтов;
- применять при создании сайта основные принципы web-дизайна.

4.1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ К КОНЦУ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИЕСЯ

Личностные результаты:

- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- овладение начальными навыками компьютерной грамотности в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности в информационной деятельности;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
 - развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
 - наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным ценностям.

Метапредметные результаты:

Метапредметные результаты включают освоенные универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Познавательные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
 - использование различных способов обработки, анализа и организации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями;
 - овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
 - овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
 - овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Регулятивные результаты:

- принимать и сохранять учебные цели и задачи;
- умение планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использовать речь для регуляции своего действия, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки;
- адекватно воспринимать предложения учителей и товарищей по исправлению допущенных ошибок.

Коммуникативные результаты:

- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- умение ставить вопросы, формулировать свои затруднения;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- готовность обращаться за помощью и предлагать помощь;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты

По завершению курса учащиеся должны знать

- что такое алгоритм;
- что такое «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- что такое проект и алгоритм его разработки;
- знает, что такое разработка проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

В результате освоения практической части курса учащиеся **должны уметь:**

- составлять алгоритм
- составлять основные алгоритмические конструкции в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «КуМир», на визуальном языке «Scratch»
- производить отладку основных алгоритмических конструкций в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «КуМир», на визуальном языке «Scratch»;
- составлять и планировать проект и разрабатывать алгоритм его разработки в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «КуМир», на визуальном языке «Scratch»;
- умеет разрабатывать интерактивные истории, интерактивные игры, мультфильмы, интерактивные презентации в интегрированной среде ПервоЛого, на визуальном языке «Scratch».
- умеет самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Моноблоки, с выходом в интернет установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Кабинет, оборудованный моноблоками, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

НАГЛЯДНЫЙ МАТЕРИАЛ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Для реализации программы используется следующее программное обеспечение:

- Текстовый редактор Microsoft Word
- Издательская система Microsoft Publisher
- Издательская система PageMaker
- Средство создания и обработки цифровых изображений Adobe Photoshop
- Средство создания и обработки цифровых изображений Adobe Flash
- Редактор сайтов Microsoft FrontPage HTML
- Интегрированная среда ПервоЛого
- Система программирования «КуМир»
- Среда программирования «Scratch»

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ПРОВЕРКИ

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ:

Входной контроль - проводится в сентябре 1 года обучения.

Формой начальной диагностики (входного контроля) является собеседование.

Текущий контроль – проводится после каждого модуля в форме тестирования (*Приложение №4-10*).

Промежуточная аттестация - проводится в декабре и в апреле 1 и 2 года обучения, с целью выявления уровня освоения теоретической и практической подготовки учащихся по программе за 1 и 2 год обучения (*Приложение №11-14*).

Этапы контроля	Задания	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Входной контроль	Собеседование	-	-	-
Текущий контроль	Тестирование на знание терминов	Правильно ответил на тестовые вопросы (91-100%)	Правильно ответил на тестовые вопросы (71-	Правильно ответил на тестовые вопросы (0-

			90%)	70%)
Промежуточная аттестация	Итоговое тестирование	Правильно ответил на тестовые вопросы (91-100%	Правильно ответил на тестовые вопросы (71-90%)	Правильно ответил на тестовые вопросы (0-70%)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ

Результативность обучения по программе определяется в виде наблюдения педагога за выполнением практической работы, оценивание тестовых заданий, и оценивается по системе – «освоено», «не освоено», мониторинга, анализа результатов анкетирования, тестирования, участия обучающихся в викторинах, соревнованиях, конкурсах; анализа результатов опросов, активности обучающихся на занятиях, защиты проектов, выполнения диагностических заданий и задач поискового характера.

Входящий контроль осуществляется в начале учебного года в виде собеседования.

Текущий контроль осуществляется в середине учебного года в виде тестового задания по пройденным модулям.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года в виде анализа выполнения проектной работы, просмотра портфолио выполненных работ учащегося, анализа результатов участия в конкурсах.

В ходе мониторинга программы применяются различные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, тесты, практические работы, самостоятельные работы, собеседование.

При подведении итогов также используются: устные опросы, анализ результатов деятельности. Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Система оценивания включает в себя следующие показатели:

- сформированность знаний учащихся;
- уровень развития творческой активности;
- уровень культуры общения с компьютером и совершенствование практических навыков;
- уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей;
- уровень воспитанности.

Мониторинг результативности освоения учащимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

Мониторинг результативности освоения учащимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

(Приложение №4-14 тест на 1 год обучения и на 2 год обучения)

7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

2. Мирончик Е.А., Куклина И.Д. Босова Л.Л., Информатика: Изучаем алгоритмику Мой КуМир». 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
3. Путина А.С. Scratch 2.0 от новичка к продвинутому пользователю для учащихся 5-8 классов: Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде М.: Лаборатория знаний, 2019.
4. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018
5. Пашковская Ю.В. Scratch 3.0: Творческие проекты на вырост: рабочая тетрадь для 7-8 классов – М.: Лаборатория знаний, 2019
6. Голикова С.В., Дубовик Е.В., Русин Г.С., Иркова Ю.А. HTML, CSS, Scratch, Python Моя первая книга по программированию Издательство Наука и Техника, 2018г.
7. Сорокина Т.Е., Босова А.Ю. под редакцией Л.Л. Босова Информатика. Практикум по программированию в среде Scratch – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
8. Интерактивный курс Adobe Photoshop CS2, «Новая школа», 2007.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:

1. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. [Электронный ресурс]. – URL: <https://pilotlz.ru/books/files/9989/>
2. «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.metodist.lbz.ru>
3. Официальный сайт Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://scratch.mit.edu>
4. Учитесь со Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://setilab.ru/scratch/category/commun>
5. Изучаем Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://scratch.sostradanie.org> –
6. Учебник по Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> –
7. Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: http://пролого.рф/pervo_logo_30/.
8. Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. – URL: <http://int-edu.ru/logo/>.
9. Изучаем Коде [Электронный ресурс]. – URL: <https://code.org/>
10. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru>)
11. Видеоуроки по информатике. <http://videouroki.net>