

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа с. Чехов» Сахалинской области**
694670, Сахалинская область, Холмский район, с. Чехов, ул. Школьная 1
тел/факс 42-220, E- mail: khgo.maousoshch@sakhalin.gov.ru
ИНН 6509017738, КПП 650901001, БИК 016401800

ПРИНЯТО

На заседании

Педагогического совета

Протокол № 1 от 25.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора школы

№ 129-ОД от 25.08.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ТЕХНОМИР»**

Направленность программы – техническая

Уровень освоения – стартовый

Адресат программы 9-12 лет

Срок реализации 1 год

Малютина Ольга Валерьевна

педагог дополнительного образования

Чехов

2025 г.

Пояснительная записка

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информационными технологиями вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Для обучающихся данного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем обучающийся детского объединения не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области моделирования, анимации, видеомонтажа. Большое значение имеет формирование у обучающихся на занятиях по информатики адекватной самооценки и осознание перспектив будущей жизни. Самооценка лежит в основе наиболее адекватного мотива учебной деятельности – мотива достижения. Формирование знаний и умений осуществляется для обучающихся на доступном уровне.

Направленность программы: техническая

Уровень: стартовый.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками – искать необходимую информацию, анализировать ее, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использования другими людьми – одно из условий образовательной компетенции обучающегося.

Программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении «Техномир» стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Программа обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой.

Программа определяется по запросам со стороны детей и их родителей на изучение компьютерной грамотности.

Новизна программы предполагает изучать, не нарушая целостности базовой программы, в данной разработке предусматривается углубленное изучение темы «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации», а также включено изучение методов построения анимационных изображений, ретуширования и восстановления изображений, а также компьютерные программы, с которыми обучающиеся работают:

1. Компьютерный тренажер.
2. Компьютерная программа Кирилла и Мефодия «Мир информатики».
3. Программа «Power Point» для создания мультфильмов; презентаций.
4. Программа «Фото Шоу Pro» для создания видеороликов.

5. Компьютерная программа для рисования «Paint».

6. Компьютерная программа для начинающих «Shkola Smesharikov».

Программа носит сугубо практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические занятия и приобретение навыков работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач.

Отличительные особенности Данная программа позволяет детям научиться практическим приемам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования персональных компьютеров для подготовки документов, создания презентаций, изображений и т.д. Теоретический материал подкрепляется интересными для ребят практическими заданиями – создать открытку, презентацию по известной детской сказке, книжную закладку и другими.

Реализация: программа реализуется на русском языке, государственном языке Российской Федерации.

Адресат программы: возраст детей, участвующих в реализации данной программы 9 – 12 лет. Наполняемость групп – 15 человек.

Объем и сроки освоения программы

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2 ч.	4	8	36	144
Итого по программе	2 ч.	4	8	36	144

Формы и методы обучения, тип и формы организации занятий

Формы обучения: очная.

Формы организации занятий:

- лекции – изложение преподавателем предметной информации;
- семинары и коллоквиумы – заранее подготовленные сообщения и выступления в группе и их обсуждение;
- дискуссии – постановка спорных вопросов с целью отработки умения отстаивать и аргументировать свою точку зрения;
- конференции – совещания для обсуждения различных тем и выработки решений;
- экскурсии, научные экспедиции – поездки с ознакомительными и информационными задачами;
- обучающие игры – моделирование различных жизненных обстоятельств с дидактической целью;
- беседы;
- демонстрация;
- самостоятельная практическая работа;
- проектно-исследовательская деятельность.

Большая часть времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Изучение каждой темы предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор обучающимся задания происходит в начале изучения темы.

Методы, приемы и средства обучения:

- практические работы по приобретению простейших навыков пользования ПК и десятипальцевого клавиатурного письма;
- демонстрации педагогом работы на ПК;
- моделирование (создание графических схем и таблиц, отражающих существенные и несущественные свойства объектов);
- рассказ педагога, эвристическая беседа для усвоения основных понятий информатики;
- упражнения по развитию мыслительных процессов и логических представлений обучающихся.

Типы занятий: комбинированные – изложение материала, проверка домашнего задания и изученного, закрепление полученных знаний; подача нового материала; повторение и усвоение пройденного – контрольные и проверочные работы, анализ полученных результатов; закрепление знаний, умений и навыков – постановка задачи и самостоятельная работа ребенка под руководством педагога; применение полученных знаний и навыков – прикладная деятельность ребенка, использующего на практике приобретенные знания.

Цель программы: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи:

Обучающие:

- расширять представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- углублять знания обучающихся в мире современных профессий;
- обучать навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Развивающие:

- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения;
- развитие трудовую и творческую активность;
- развивать умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- развивать память, внимание, воображение и фантазию;
- развивать умения гармонично сочетать цвета;
- развивать умение создавать композицию.

Воспитательные:

- формировать творческий подход к поставленной задаче;
- формировать установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ознакомление с православной культурой, в ее знаково-символических проявлениях; в том числе, в праздниках;
- воспитывать высокие духовно-нравственные качества: милосердие, доброту, отзывчивость, уважительное отношение к старшим, честность, искренность;
- формировать и развивать дисциплинированность, добросовестное отношение к занятиям;
- формировать умения правильно определять жизненные приоритеты, ориентируясь на традиционные духовно-нравственные ценности.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Тест
2	Электронная почта	6	3	3	

2.1	Понятие «Почта», «Электронная почта». Преимущества и недостатки электронной почты. «Собачка» @: история и современность	2	2	-	Электронный Тест
2.2	Понятие «Почтовый ящик». Популярны почтовые программы: Создание электронной почты. Правила «телекоммуникационного этикета»	4	1	3	Самостоятельная работа
3	Графический редактор Paint	16	3	13	
3.1	Возможности графического редактора Paint. Создание и редактирование рисунков	4	1	3	Тест
3.2	Конструирование, моделирование в среде графического редактора.	4	1	3	Самостоятельная работа
3.3	Создание «коллажа»	6	1	5	
3.4	Выполнение проектной работы на свободную тему.	2	-	2	Итоговая работа
4	Текстовый редактор Microsoft Word	40	8	32	
4.1	Создание текстов	20	4	16	
4.1.1	Возможности текстового редактора Microsoft Word. Окно программы.	2	1	1	Тест
4.1.2	Создание, редактирование, оформление текстов	8	2	6	
4.1.3	Вставка: таблиц, рисунка, клипа, фотографии	6	1	5	Самостоятельная работа
4.1.4	Выполнение проектной работы	4	-	4	
4.2	Векторная графика Microsoft Word	20	4	16	
4.2.1	Изучение панели рисования в среде приложения Microsoft Word	2	1	1	Тест
4.2.2	Создание графических объектов средствами векторной графики	6	1	5	Самостоятельная творческая работа
4.2.3	Преобразование текста посредством Microsoft Word Art	6	1	5	
4.2.4	Конструирование, моделирование	4	1	3	
4.2.5	Выполнение проектной работы.	2	-	2	
5	«Создание электронной презентации»	58	14	44	
5.1	Знакомство с Программой Power Point. Основные элементы презентации, создаваемой в Power Point	2	1	1	Тест
5.2	Запуск программы и ее настройка	4	1	1	Практическая работа
5.3	Работа со слайдами	4	1	3	
5.4	Создание анимированного изображения	8	2	6	
5.5	Ввод и форматирование текста	4	1	3	
5.6	Вставка и форматирование рисунков, фотографий, диаграмм	6	1	5	
5.7	Настройка анимации; смены слайдов, времени звука в презентации	8	2	6	
5.8	Создание презентации	8	2	6	
5.9	Создание анимированного мультфильма	8	2	6	

5.10	Создание и защита проектной работы	6	1	5	Защита творческого проекта
6	Знакомство с программой Фото Шоу Pro	20	6	14	
6.1	Знакомство с интерфейсом программы Фото Шоу Pro	4	4	-	Тест
6.2	Импорт изображения, видео	8	-	8	Практическая работа
6.3	Создание поздравительного видеоролика из фотографий. Сохранение на компьютере.	8	2	6	Практическая работа
7	Итоговое занятие	2	1	1	Защита творческого проекта
	ИТОГО	144	38	106	

Содержание учебной программы

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 часа): правила техники безопасности. Правила поведения на занятии.

Обучающиеся должны знать: как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе; правила работы за компьютером; примеры применения компьютеров в жизни людей; программы, управляющие работой компьютеров.

Обучающиеся должны уметь: включать и выключать компьютер; пользоваться мышью и клавиатурой; запускать и завершать компьютерные программы.

2. Электронная почта (6 часов)

2.1. Понятие «Почта», «Электронная почта». Преимущества и недостатки электронной почты. «Собачка» @: история и современность (2 часа)

Теория (2 часа): Обучающиеся должны знать: что электронная почта является важнейшим средством общения в современном обществе; понятие «электронная почта»; её возможности, функционирование (принцип передачи электронных сообщений, технологию подключения); преимущества и недостатки электронной почты.

Обучающиеся должны уметь: заходить в сеть интернет.

2.2. Понятие «Почтовый ящик». Популярные почтовые программы: www.mail.ru.com; www.yandex.ru; www.rambler.ru. Создание электронной почты. Правила безопасности при работе с электронной почтой (4 часа)

Теория (1 час)

Обучающиеся должны знать: понятие «почтовый ящик»; составные части электронного адреса; работу почтовых клиентов; культуру пользователя сети Интернет; «Правила телекоммуникационного этикета».

Практика (3 часа)

Обучающиеся должны уметь: создавать и регистрировать электронный ящик; отправлять, получать сообщения по электронной почте; скачивать, сохранять и распечатывать полученные документы.

3. Графический редактор Paint (16 часов)

3.1. Возможности графического редактора Paint. Создание и редактирование рисунков (4 часа)

Теория (1 час): основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты: строка Меню; панель Инструментов, Палитра.

Практика (3 часа): настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов рисования.

Обучающиеся должны знать: ситуации, в которых может потребоваться умение создавать рисунки с помощью компьютера; компьютерные программы, позволяющие создавать компьютерные рисунки; наборы основных инструментов и операции, применяемые при рисовании на компьютере.

Обучающиеся должны уметь: настраивать панель Инструменты; создавать простейшие рисунки с помощью инструментов; сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения; выводить полученный рисунок на принтер; придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

3.2. Конструирование, моделирование в среде графического редактора (4 часа)

Теория (1 час): объект, подлежащий моделированию, можно разбить на более мелкие детали. Дом состоит из кирпичей или строительных блоков, механизм - из отдельных узлов. Если разработать набор типовых деталей, то на его основе можно создавать разные объекты. Такая деятельность получила название – конструирование. Работа по моделированию напоминает обучающимся игры: кубики, кирпичики, квадратики, конструкторы. Действия с этими предметами напрямую связаны с развитием интеллекта ребенка.

Практика (3 часа): работа в программе «Мир информатики». Конструирование в программе Paint.

Обучающиеся должны знать: алгоритм создания объекта из отдельных элементов; способы вставки, копирования и перемещения фигур.

Обучающиеся должны уметь: создавать отдельные элементы; использовать инструменты вставки. Копирование; перемещать отдельные элементы; использовать инструмент «Выделение».

3.3. Создание «коллажа» (6 часов)

Теория (1 час): научиться создавать коллаж в графическом редакторе. Понятие «коллаж» – это создание рисунка из отдельных фрагментов нескольких объектов. Закрепить умения и навыки работы в программе.

Практика (5 часов): работа в графическом редакторе Paint.

Обучающиеся должны знать: технологию выполнения действий в графическом редакторе Paint.

Обучающиеся должны уметь: вставить рисунок из файла в графический редактор; вырезать из рисунка фрагмент; переместить его; изменить его размеры; выполнить надпись; редактировать рисунок; сохранить рисунок.

3.4. Выполнение проектной работы (2 часа)

Практика (2 часа): создание творческой работы в программе графического редактора Paint.

4. Текстовый редактор Microsoft Word (40 часов)

4.1. Создание текстов (20 часов)

4.1.1. Возможности текстового редактора Microsoft Word. Окно программы (2 часа)

Теория (1 час): MS Word позволяет быстро и легко создавать, оформлять и распечатывать любые документы. Вставлять таблицы, диаграммы.

Элементы окна: строка заголовка, строка Меню, панели инструментов (стандартная, форматирования), линейки, полосы прокрутки, строка состояния.

Практика (1 час): ответить на тест «Знание рабочего окна текстового редактора Microsoft Word».

Обучающиеся должны знать: элементы окна программы.

Обучающиеся должны уметь: использовать элементы окна в создании документов.

4.1.2. Создание, редактирование, оформление текстов (8 часов)

Теория (2 часа): создание документов из «шаблона» и через кнопку «Пуск»/ все программы/ Microsoft Office/ Microsoft Office Word.

Практика (6 часов): работа в программе MS Word: создать текстовый документ несколькими способами. Набрать небольшой текст. Выполнить заданные требования по оформлению документа.

Обучающиеся должны знать: основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита; сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста; оформление текста; выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов; заголовок, подзаголовок, основной текст; выравнивание абзацев; правила клавиатурного письма; правильную осанку за компьютером и расположением рук на клавиатуре; составные части текста (символ, слово, абзац); разные средства оформления текста (цвет, размер и начертание шрифтов, выравнивание абзацев); гимнастику для рук.

Обучающиеся должны уметь: набирать текст на клавиатуре; сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв; подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа.

4.1.3. Вставка: таблиц, рисунка, клипа, фотографии (6 часов)

Теория (1 час): вставить таблицу через: меню Вставка/ таблица/вставить таблицу. Задать параметры таблицы: строк, столбцов. Познакомить с меню «нарисовать таблицу». Особенности таблицы «нарисованной». Вставить рисунок через меню: Вставка/ рисунок/изображение. Выбрать. Вставить клип через меню: Вставка /клип/ найти в коллекции Microsoft Office/ вставить. Вставить фотографию через меню Вставка: рисунок/ изображения/фото. Выбрать вставить.

Практика (5 часов): работа в программе MS Word, создать таблицу по образцу.

Обучающиеся должны знать: способы вставки таблицы; форматирование таблиц; изменение цвета текста, ячеек таблицы; алгоритм вставки таблицы, рисунка, клипа, фотографии.

Обучающиеся должны уметь: вставлять разные виды таблиц; редактировать таблицы; заполнять ячейки таблицы; пользоваться клавишей Tab; вставлять рисунок, фотографию, картинки; редактировать объекты, изображения.

4.1.4. Выполнение проектной работы (4 часа)

Практика (4 часа): создать проект на заданную тему. «Расписание уроков». Придумать и оформить Меню для кафе. Вставить картинки блюд, указать их название и стоимость. Создать рекламу кафе. Вставить таблицу, оформить «расписание уроков».

Обучающиеся должны знать: возможности программы.

Обучающиеся должны уметь: использовать полученные знания в жизни.

4.2. Векторная графика Microsoft Word (22 часа)

4.2.1. Изучение панели рисования в среде приложения Microsoft Word (2 часа)

Теория (1 час): в Word все команды, предназначенные для работы с графическими объектами, сосредоточены в подменю команды Рисунок из меню Вставка.

Существует несколько способов вставки графических объектов в документ: вставка рисунков из библиотеки «Изображения»; импортирование графики из других приложений Microsoft Office ("Добавление рисунков из файла», вставка Клипа, вставка Фигуры.

Практика (1 час): работа в программе Microsoft Word, вставка объектов Фигуры.

Обучающиеся должны знать: разнообразные возможности графических инструментов Microsoft Word; документы, которые возможно изготовить с помощью этих инструментов; пригласительный билет, газету, плакат, доску объявлений; создавая документ, можно комбинировать различными способами текст и рисунки; оформлять текст, используя спецэффекты: обрамление, заполнение и т. д.; способы вставки графических объектов в документ.

Обучающиеся должны уметь: вставлять рисунки из библиотеки Microsoft Clip Gallery; импортирование графики из других приложений Microsoft Office (Добавление рисунков из Файла», "Встраивание объектов», "Связывание объектов"); преобразовать текст

посредством Microsoft WordArt; рисовать простые рисунки и схемы с помощью панели инструментов Рисование.

4.2.2. Создание графических объектов средствами векторной графики (6 часов)

Теория (1 час): средства панели инструментов Рисование Название Кнопки Назначение Действия Содержит наборы действий по упорядочению рисунков, выравниванию, группировке и т.д. Выбор объектов Инструмент, позволяющий выбирать объекты в активном окне. Для выделения нескольких объектов следует провести указателем по всем объектам при нажатой кнопке мыши. Свободное вращение Поворот выбранного объекта на произвольный угол. Автофигуры Выбор для построения одной из стандартных фигур из панели инструментов Автофигуры. Линия Рисование прямой линии. Для рисования линии под углом, кратным 15 градусам, следует удерживать нажатой клавишу Shift. Стрелка Рисование линии со стрелкой на конце. Для проведения линии под углом, кратным 15 градусам, следует удерживать нажатой клавишу Shift. Прямоугольник Рисование прямоугольника. Для создания квадрата следует удерживать нажатой клавишу Shift. Овал Рисование овала в текущем окне. Для создания круга следует удерживать нажатой клавишу Shift. Надпись Надписи используются для размещения текста, такого, как заголовок или выноска, на рисунках и диаграммах. Добавить объект WordArt Создание специального текстового эффекта. Цвет заливки Изменение заливки для выделенного объекта. Заливка может быть градиентной, текстурной, узорной или состоять из рисунков. Цвет линий Добавление, изменение или удаление цвета линий выделенного объекта. Цвет шрифта Форматирование выделенного текста заданным цветом. Тип линии Выбор толщины выделенной линии. Тип штриха Выбор штриховой или штрихпунктирной линии для выделенной фигуры, или рамки.

Автофигуры в Microsoft Word имеется множество стандартных изображений, включающих геометрические фигуры, стрелки и др. Эти изображения получили название автофигур. Автофигуры можно вставлять непосредственно с панелей инструментов Рисование и Автофигуры или с помощью пункта меню Вставка | Рисунок | Автофигуры. В этом случае на экране появится меню, где можно выбрать необходимую группу автофигур.

Практика (5 часов): создание рисунка, документа, расписание уроков.

Обучающиеся должны знать: инструменты панели Рисование Название Кнопки Назначение Действия; свойства каждого инструмента.

Обучающиеся должны уметь: встраивать иллюстрации в документы Word; способы вставки графических объектов; способы вставки рисунков, фотографий, иллюстраций, автофигур; способы редактирования и форматирования документа; создавать табличные документы.

4.2.3. Преобразование текста посредством Microsoft WordArt (6 часов)

Теория (1 час): Microsoft WordArt служит для создания фигурного текста. Существует возможность добавлять к тексту тень, наклонять, вращать и растягивать его, а также вписать его в одну из стандартных форм и тем самым придать ему вертикальную ориентацию, волнообразный изгиб и т.д.

Практика (5 часов): работа в программе Microsoft Word, создание Меню для кафе, столовой. Оформление заголовка объектом Word Art, добавить форму, объем, тень, выбрать тип заливки.

Обучающиеся должны знать: вывод панели Word Art на экран и ее удаление; стандартную схему построения рисунка Word Art; формат объекта Word Art; форму Word Art; обтекание текстом.

Обучающиеся должны уметь: оформлять текст объектом Word Art; добавлять к тексту тень, наклонять, вращать и растягивать его; вписывать текст в стандартные формы; придавать тексту вертикальную ориентацию, волнообразный изгиб и т. д.; использовать кнопки панели инструментов Word Art; изменять способ заливки; использовать параметры отношения объекта к остальному тексту.

4.2.4. Конструирование, моделирование (4 часа)

Теория (1 час): для конструирования воспользоваться меню Вставка/клип. Выбрать все коллекции, в окне «искать», напечатать нужное, выделить найденный объект, вставить в документ.

Практика (3 часа): конструирование «Офиса».

Обучающиеся должны знать: алгоритм вставки объекта; редактирование объекта.

Обучающиеся должны уметь: вставлять объект; уменьшать, увеличивать объект; перемещать, поворачивать.

4.2.5. Выполнение проектной работы (2 часа)

Практика (2 часа): выполнение проектной работы по алгоритму на свободную тему.

Обучающиеся должны знать: возможности графических инструментов Microsoft Word; инструменты панели Рисование Название Кнопки Назначение Действия; стандартную схему построения рисунка Word Art.

Обучающиеся должны уметь: встраивать иллюстрации в документы Word; создавать документ, рисунок; редактировать, форматировать рисунок; вносить надписи; сохранять в своей папке; выводить свою работу на печать.

5. Создание электронной презентации (58 часов)

5.1. Знакомство с Программой Power Point. Основные элементы презентации, создаваемой в Power Point (2 часа)

Теория (1 час): с помощью программы Power Point можно подготовить выступление с использованием слайдов, речевого сопровождения, анимации, диаграммы. Элементы окна презентации: слайды, заметки, выдача.

Практика (1 час): найти программу, открыть ее, создать 3 слайда.

Обучающиеся должны знать: слайды – это изображения, демонстрируемые на экране компьютера; к каждому слайду прилагается страница заметок; выдача – это краткое содержание презентации, напечатанное по два, три или шесть слайдов на одной странице, которое помогает следить за ходом презентации.

Обучающиеся должны уметь: создавать слайды.

5.2. Запуск программы и ее настройка (4 часа)

Теория (1 час): чтобы запустить эту программу, необходимо выбрать команду главного меню Windows Программы/Microsoft Office PowerPoint. После запуска программы появится её рабочее окно, в котором программа предложит образовать пустую презентацию или презентацию с помощью мастера автосодержания либо шаблона презентации.

Практика (3 часа): запустить программу Power Point, создать пустую презентацию.

Обучающиеся должны знать: алгоритм запуска программы; элементы рабочего окна программы.

Обучающиеся должны уметь: запускать программу; создавать пустую презентацию; находить шаблоны презентации.

5.3. Работа со слайдами (4 часа)

Теория (1 час): на слайдах отмечены место заполнители, указывающие, куда вводить информацию: заголовок, список, диаграмму, таблицу, графический объект или клип. Места вставки обозначены тонкой пунктирной линией и содержат стандартные приглашения вводить объекты. Каждый место заполнитель представляет собой текстовое поле или надпись, предназначенные для вставки определенных объектов. Любой стандартный шаблон можно изменить по своему вкусу.

Практика (3 часа): работа в программе Power Point, перемещение место заполнителей, растяжение, уменьшение, удаление.

Обучающиеся должны знать: способы вставки текстов; положение на слайде текстовых полей; способы изменение цвета слайда; изменение размера; изменять ориентацию слайда.

Обучающиеся должны уметь: создавать слайды; удалять слайды; изменять цвет слайдов; изменять размер вставляемых объектов; сохранять свою работу.

5.4. Создание анимированного изображения (8 часов)

Теория (2 часа): анимация – это движение. Анимированное изображение – это изображение, созданное в программе Power Point, в котором картинки передвигаются.

Практика (6 часов): работа в программе Power Point, создание слайдов, вставка и редактирование фонового изображения. Вставка объектов. Создание путей перемещения. Настройка анимации. Наложение звукового сопровождения. Сохранение анимированного изображения в своей папке.

Обучающиеся должны знать: способы вставки фонового изображения; способы вставки объектов; способы создания путей перемещения; изменение размера объектов; алгоритм настройки анимации.

Обучающиеся должны уметь: создавать слайды; вставлять и удалять объекты; изменять размер вставляемых объектов; создавать пути перемещения объектов; настраивать анимированное изображение.

5.5. Ввод и форматирование текста (4 часа)

Теория (1 час): текст следует вводить в предназначенные для этого текстовые поля. Удачно выбранный шрифт и различные текстовые эффекты улучшают внешний вид презентации и делают ее более привлекательной и наглядной. Сформатировать можно любой выделенный фрагмент текста на слайде такими средствами: инструментами панели Форматирование; командой Шрифт меню Формат; инструментами панели Эффекты анимации; средствами приложения Microsoft Word Art.

Практика (3 часа): работа в программе Power Point, создать презентацию из 5 слайдов.

Обучающиеся должны знать: правила ввода текста; способы редактирования текста; форматирование текста.

Обучающиеся должны уметь: вводить текст в отведенное место; изменять цвет текста; менять шрифт, размер, начертание текста; оформлять текст объектом Word Art.; оформлять текст анимацией.

5.6. Вставка и форматирование рисунков, фотографий, диаграмм (6 часов)

Теория (1 час): презентация является мультимедийным продуктом: каждый слайд может включать в себя различные формы представления информации (рисунки, таблицы, диаграммы). Чтобы презентация имела успех, следует соблюдать ряд требований.

При вставке рисунков:

- разумное дозирование количества фотографий и рисунков в презентации и на одном слайде – это 3-5 изображений для иллюстрации одной идеи;
- размещение фотографий должно отвечать общим требованиям;
- фотографии должны быть в сжатом виде;
- все рисунки должны быть подписаны;
- подпись располагается снизу.

При вставке таблиц следует учитывать:

- текстовая информация в ней должна хорошо читаться;
- одну таблицу можно разместить на нескольких слайдах во избежание мелкого шрифта;
- таблицу в презентации можно выделять цветом.

При вставке диаграмм:

- размер и вид диаграммы определяется в соответствии с требованиями эффективного восприятия наглядной и текстовой информации;
- на одном слайде рекомендуется размещать не более 3 -х круговых диаграмм;
- тип диаграммы должен соответствовать типу отображаемых данных;
- данные и подписи не должны накладываться друг на друга таблицы и диаграммы лучше размещать на светлом фоне.

Практика (5 часов): работа в программе Power Point. Вставка и редактирование рисунков, таблиц. Диаграмм.

Обучающиеся должны знать: способы вставки и редактирования рисунков; способы вставки и редактирования таблиц; способы вставки и редактирования диаграмм.

Обучающиеся должны уметь: подбирать по тематике, вставлять и редактировать рисунки; вставлять и редактировать таблицу; подбирать шрифт, размер, начертание текста; подбирать фон; подбирать, вставлять и редактировать диаграмму.

5.7. Настройка анимации, смены слайдов, времени, звука в презентации (8 часов)

Теория (2 часа): схема переходов, смена слайдов, добавление эффекта анимации.

Практика (6 часов): добавить анимацию в созданную презентацию из 5 слайдов.

Обучающиеся должны знать: где найти меню «настройка анимации».

Обучающиеся должны уметь: применять схему переходов слайдов; настройку времени смены слайдов; добавлять эффекты анимации: вход, выход, выделение, пути перемещения.

5.8. Создание презентации (8 часов)

Теория (2 часа): создать презентацию по своим, ранее созданным, рисункам. По фотографиям. Добавить текст.

Практика (6 часов): работа в программе Power Point.

Обучающиеся должны знать: алгоритм действий создания презентации; основные требования к созданию презентации.

Обучающиеся должны уметь: оформлять титульный лист презентации; вставлять в слайды готовые рисунки из своей папки; вставлять в слайды таблицы; вставлять в слайды фотографии; форматировать объекты, тексты, фотографии, рисунки; оформлять анимацией; вставлять звук.

5.9. Создание анимированного мультфильма (8 часов)

Теория (2 часа): познакомиться с понятиями анимация и мультипликация. Научится создавать мультфильмы в программе Power Point.

Практика (6 часов): работа в программе Power Point.

Обучающиеся должны знать: виды анимации (кукольная – «Чебурашка», рисованная – «Ежик в тумане», силуэтная (пластилиновая) – «Пластилиновая ворона», трехмерная компьютерная анимация – «Шрек»; алгоритм добавления анимации; способы вставки нескольких видов анимации; технологию создания мультфильма.

Обучающиеся должны уметь: использовать анимацию; соблюдать правила вставки нескольких видов анимации.

5.10. Создание и защита проектной работы (6 часов)

Теория (1 час): продумать тему, подобрать материал, подобрать картинки, рисунки, иллюстрации, согласно теме.

Практика (5 часов): работа в программе Power Point. Создать презентацию.

Обучающиеся должны знать: в каких ситуациях необходимо создание презентации; требования к оформлению презентаций; правила расположения рисунков, таблиц, диаграмм; правила вставки и форматирования текстов.

Обучающиеся должны уметь: подбирать тему и материал для презентации; создавать и оформлять титульный лист презентации; вставлять и редактировать рисунки, таблицы; создавать диаграммы; оформлять презентацию согласно требованиям.

6. Знакомство с программой ФотоШоу Pro (20 часов)

6.1. Знакомство с интерфейсом программой ФотоШоу Pro (4 часа)

Теория (4 часа): ФотоШоу Pro - программа для создания и редактирования видео файлов. Можно импортировать: видео файлы, изображения, музыку. Вставлять видео переходы, видео эффекты, создавать названия видеоролика, вставлять титры.

6.2. Импорт изображения, видео (8 часов)

Практика (8 часов): найти и запустить программу. Познакомиться с интерфейсом программы.

Обучающиеся должны знать и уметь: операции с фильмами. Монтаж фильма. Строка создание названий и титров. Возможность вставки видео эффектов, видео переходов. Открыть строку создание названий и титров. Выбрать положение установки титров. Вставить видео переходы, видеоэффекты между клипами. Способы добавления названий и титров, видео переходов, видео эффектов в созданный проект. Создавать названия и вставку титров в начале фильма, в конце, перед клипом, на самом клипе. Использовать видео переходы, видеоэффекты.

6.3. Создание поздравительного видеоролика из фотографий Сохранение на компьютере (8 часов)

Теория (2 часа): знакомство со способами импортирования видео файлов. Создание слайд - шоу из фотографий, из видео файлов. Продумать тематику видеоролика.

Практика (6 часов): подготовить фотографии, картинки, видео, аудио файлы на заданную тематику. Создать видеоролик. Сохранить на компьютере.

Импортировать видео файлы. Создать слайд - шоу. Создать слайд - шоу из фотографий с добавлением видео файлов.

Обучающиеся должны знать: способы вставки видео файлов; создание слайд - шоу из видео файлов; создание слайд - шоу из фотографий с добавлением видео файлов; способы вставки изображений, видео, звук.

Обучающиеся должны уметь: создавать слайд - шоу из фотографий, картинок. С добавлением видео файлов; создавать слайд - шоу для праздничных дней; сохранять на компьютере; использовать программу в дальнейшей жизни.

7. Итоговое занятие (2 часа)

Теория (1 час): создать мультимедийную отчетную презентацию «Чему я научился в объединении «Техномир».

Практика (1 час): используя полученные знания, создать презентацию и защитить свою итоговую работу. Операции с фильмами. Монтаж фильма. Строка создание названий и титров. Возможность вставки видео эффектов, видео переходов. Открыть строку создание названий и титров. Выбрать положение установки титров. Вставить видео переходы, видеоэффекты между клипами.

Обучающиеся должны знать: способы добавления названий и титров, видео переходов, видео эффектов в созданный проект.

Обучающиеся должны уметь: создавать названия и вставку титров в начале фильма, в конце, перед клипом, на самом клипе; использовать видео переходы, видеоэффекты

Планируемые результаты реализации программы

Предметные результаты:

1. Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):
 - правила техники безопасности;
 - основные устройства ПК;
 - правила работы за компьютером;
 - виды информации и действия с ней;
 - назначение и возможности графического редактора PAINT;
 - возможности текстового редактора WORD;
 - назначение и работу программы Power Point;
 - понятия локальных и глобальных сетей;
 - основы Интернета;
 - работу электронной почты;
2. Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):
 - соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; - включить, выключить компьютер;
 - работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы); - свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
 - запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
 - работать с программами Word, Paint, Power Point; Фото Шоу Pro;
 - работать с электронной почтой;
 - создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
 - уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде Power Point;

– составлять и защищать творческие мини-проекты.

Метапредметные результаты:

– планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;

– моделирование - преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

– анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

– синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

– выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;

– установление причинно-следственных связей;

– построение логической цепи рассуждений;

– аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов; заслушивание собеседника и ведение диалога;

– признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Личностные результаты:

– уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей.

– критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

– осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

– начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Кол-во дней	Кол-во часов	Режим занятий
1 год обучения	15.09.2025	31.05.2026	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Условия реализации программы

Материально-технические условия реализации программы

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся. Стены светлых тонов. Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, интерактивной и маркерной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, аудиоколонки, индивидуальные наушники), переносными ноутбуками, подключенный к сети Интернет компьютер педагога. Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике. Специальные развивающие интерактивные программы. Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов. Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала. Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Информационно-методическое обеспечение

Для объединения «ТехноМир» разработаны дидактические материалы:

1. Кроссворды. На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

2. Ребусы. Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

3. Презентации. Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме.

4. Красочные карточки. Карточки, после пройденных тем, на открытом занятии. Алгоритм создания проекта.

5. Буклеты. Буклеты по технике безопасности в цветном виде, располагаются на стенде.

6. Раздаточный материал. В виде пошаговой деятельности по темам которые в тематических планах программы Paint, Microsoft Word. Фото Шоу Pro, Power Point.

Используемые средства программной поддержки:

1. Пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия».
2. «Информатика» - программа-тренажер для детей.
3. «Мир информатики. 1-2 год обучения»
4. «Мир информатики 3-4 год обучения»
5. Природоведение.
6. Приложение Фото Шоу Pro
7. Занимательные задачи.
8. Школа смешариков.
9. Интерактивная программа: Решение задач табличным способом.
10. Электронное учебное пособие по информатике Горячев А.В 1 класс.
11. Мультимедийная зарядка для детей
12. Мультимедийная гимнастика для глаз
13. Интерактивные тестовые задания: создание диаграмм.
14. Презентации: решение логических задач; игры в презентациях; ребусы от А до Я; логические задачи «Найти отличия»; наглядная геометрия с 3D ручкой «От плоского рисунка к объемной модели»; растровая и векторная графика; Винни Пух в Стране понятий.
15. Конспекты.
16. Подборка тестовых и итоговых заданий по темам.
17. Подборка картинок, Gif изображений, музыкальных файлов для создания открыток, видеороликов на различные темы: ко Дню матери; 8 марта; Новый год, 23 февраля; День космонавтики; День Победы; День рождения.

Электронные ресурсы

1. Клавиатурный тренажер Стамина Онлайн [Электронный ресурс] // <https://staminaon.com/> (Дата обращения: 15.04.2022)
2. Урок Цифры — всероссийский образовательный проект в сфере цифровой экономики [Электронный ресурс] // <https://урокцифры.рф> (Дата обращения: 15.04.2022)
3. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>).

Кадровое обеспечение программы

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ТехноМир» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим среднее-профессиональное или высшее образование, соответствующие технической направленности, и отвечающего квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Список литературы

1. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов. – СПб.: ВХВ-Петербург, 2017. – 192с.
2. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика: учебное пособие / Д.М. Златопольский. - 4-е изд. – Москва: Лаборатория знаний Лаборатория, 2017. - 424 с.
3. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 классы. Учебник. Часть 1. – М.: Просвещение, 2021. – 128с.
4. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 классы. Учебник. Часть 2. – М.: Просвещение, 2021. – 128с.
5. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 классы. Учебник. Часть 3. – М.: Просвещение, 2021. – 128с.
6. Торгашева Ю.В. Программирование для детей. Мои первые программы на Scratch. – СПб.: Питер, 2018. – 96с.
7. Цветкова М.С. Информационная безопасность. Правила безопасного интернета. 2-4 классы: учебное пособие / М.С. Цветкова, Е.В. Якушина. 2-е изд., пересмотр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 111с.

Нормативные документы:

1. Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок).
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. ГБУ «Региональный центр оценки качества образования Сахалинской области», ГБОУ ДПО «Институт развития образования Сахалинской области», ГБОУДО «Областной центр внешкольной воспитательной работы», Южно-Сахалинск, 2020.

9. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017 - 2023 годы, распоряжение правительства РФ от 25 сентября 2017 г. № 2039-р.
10. Устав МАОУ СОШ с. Чехова.