

Муниципальное общеобразовательное учреждение –  
средняя общеобразовательная школа с. Подлесное  
Марковского района Саратовской области им. Ю.В. Фисенко

СОГЛАСОВАНО  
на педагогическом совете  
Протокол заседания № 1  
от 29 августа 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ-СОШ с. Подлесное  
Мельничёнок Ю.П.  
Приказ № 517 от 29 августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«Информатика: играем и учимся»**

Направленность: техническая  
Возраст детей: 12-13 лет  
Срок реализации: 1 год

**Составитель:**  
Максимова Оксана Борисовна,  
педагог дополнительного образования

с. Подлесное 2025 год

# **1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

## **1.1. Пояснительная записка**

Во всем мире использование информационных технологий в различных сферах деятельности уже стало необходимой нормой и частью культуры. Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

**Направленность.** Программа «Информатика: играем и учимся» относится к программам технической направленности.

**Актуальность.** Сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления детей об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, для реализации своего творческого потенциала. Реализации данной потребности способствует обучение по дополнительной общеобразовательной программе «Информатика: играем и учимся», это увлекательный мультимедиа-курс, который знакомит ребят с прикладными программами обработки текстовой и числовой информации

**Педагогическая целесообразность.** Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся 6-х классов, специфику развития их мышления, внимания, информационной культуры, служит основой для дальнейшего профессионального самоопределения.

В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

**Отличительные особенности программы:** Программа раскрывает перед учащимися удивительные возможности компьютера, ориентирована на большой объем практических, творческих работ с его использованием, направлена на развитие творческих способностей учащихся, самостоятельного мышления, фантазии и умения воплощать свои творческие идеи с помощью компьютерных программ Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

**Адресат программы:** дети 12-13 лет

**Возрастные особенности адресата:**

Средний школьный возраст. Шестиклассники характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов, желанием развивать, демонстрировать свои способности; стремлением получать высокую оценку со стороны. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. Этот возраст

можно обозначить как период «зенита любознательности» - подросток «знает все» и интересуется всем, что не входит в школьную программу.

**Форма обучения:** очная

**Количество обучающихся в группе:** 10 – 12 человек.

**Принцип набора в группу:** свободный.

**Период реализации программы:** сентябрь 2025 – май 2026

**Объем программы:** 36 часов

**Режим работы:** 1 академический час 1 раз в неделю.

### **Нормативно-правовая база:**

Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МОУ-СОШ с. Подлесное Марковского р-на. Приказ № 577 от 29.08.2025 г.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы** – развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

**Задачи:**

- **Обучающие:** познакомить детей с устройством компьютера, научить приемам работы в программах Paint, Word, PowerPoint; сформировать умения и навыки работы с информацией.
- **Развивающие:** развивать творческие и познавательные способности, абстрактное и логическое мышление, внимание, память, волю; самостоятельность и умение работать в группе
- **Воспитательные:** формировать информационную культуру учащихся, воспитывать инициативность и настойчивость в преодолении трудностей; стимулировать активность и самостоятельность детей.

## **1.3. Планируемые результаты**

- **Предметные:** по окончании обучения обучающиеся расширят навыки работы на компьютере; научатся выполнять творческие и интеллектуальные задания в программах Paint, Word, PowerPoint; освою различные приемы работы с информацией;
- **Метапредметные:** обучающиеся разовьют абстрактное и логическое мышление, внимание; творческие и познавательные способности; навыки самостоятельной работы и работы в команде;
- **Личностные:** у обучающихся сформированы информационная культура, коммуникативные навыки сотрудничества; инициативность, активность и настойчивость в преодолении трудностей.

## **1.4. Содержание программы**

### **1.4.1. Учебный план**

№	Наименование тем	Количество часов			вид контроля/ форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с компьютером. Правила техники безопасности.	2	1	1	Входной контроль/ собеседование

2.	Возможности ПК	3	1	2	Педагогическое наблюдение
3.	Знакомство с возможностями графического редактора Paint	9	2	7	Творческая работа
4.	Текстовый редактор Microsoft Word	10	3	7	Практическая работа
5.	Редактор презентаций PowerPoint	12	4	8	Творческий проект
Итого		36	11	25	

#### 1.4.2. Содержание учебного плана

##### Раздел 1. Вводное занятие

**Теория (1ч).** Информация о программе. Знакомство с кабинетом. Требования к поведению обучающихся во время занятий. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Изучение правил техники безопасности.

**Практика (1ч).** Входная диагностика

##### Раздел 2. Возможности ПК (3 ч)

**Теория (1ч).** Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню. Понятия клавиатура, основные клавиши.

**Практика (2ч).** Работа мышью, работа на клавиатуре, использование строки, набор и редактирование текста, работа с фрагментом текста, работа с калькулятором, работа с панелью задач.

##### Раздел 3. Знакомство с возможностями графического редактора Paint (9 ч)

**Теория (2ч).** Освоение среды графического редактора Paint. Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню.

**Практика (7ч).** Работа с элементами интерфейса графического редактора, использование и настраивание инструментов, создание компьютерных рисунков, редактирование компьютерных рисунков, добавление на них надписи, собирание рисунка из деталей, заливая каждую при помощи заливки и распылителя, сохранение и открытие сохранённых рисунков.

##### Раздел 4. Текстовый редактор Microsoft Word (10 ч)

**Теория (2ч).** Общая характеристика текстового процессора. История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

**Практика (8ч).** Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение. Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов. Работа с автофигурами, текстом Word Art, Создание коллажа из автофигур.

##### Раздел 5. Редактор презентаций PowerPoint (12 ч)

**Теория (4ч).** Знакомство с базовой технологией создания презентаций в программе Microsoft Office: Power Point. Выделение этапов создания презентаций. Выделение объектов. Выбор стиля и структуры слайда. Возможности настройки анимации. Управляющие кнопки и гиперссылки.

**Практика (8ч).** Создание слайда, дизайн слайда. Настройка перехода между слайдами. Анимация. Создание гиперссылок. Выбор темы проекта. Подбор материала. Разработка и создание собственного проекта.

### **1.5. Виды и формы контроля планируемых результатов программы и их периодичность**

*Входной контроль.* В начале учебного года проводится тестирование для диагностирования у учащихся имеющихся знаний и умений.

*Текущий контроль* проводится по окончании каждого модуля, осуществляется в ходе педагогического наблюдения за выполнением самостоятельной практической работы, где учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

*Итоговый контроль* проводится на последнем занятии, помогает выявить рост мастерства, самостоятельности, развитие творческого мышления. Оценивание осуществляется по итогам выполнения проектной работы. Также ученикам дается возможность *взаимной оценки и самооценки*.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Методическое обеспечение программы

*Формы проведения занятий:* Чаще всего используются комбинированные занятия. Основной формой обучения является практическая работа.

По содержанию занятия могут быть:

- занятия - изучение нового материала;
- занятия - формирование и закрепление знаний, умений, навыков;
- занятия - практическая работа;
- занятия - проверка знаний, умений, навыков.

*Формы организации деятельности обучающихся на занятии:*

- Индивидуальная – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки 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. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.
- фронтальная – подача учебного материала всему коллективу учеников

*Приёмы и методы организации учебного процесса:*

- словесный (устное изложение, беседа)
- наглядный (показ видеоматериалов, показ образцов работ)
- практический (практические работы, самостоятельные проекты).

**В процессе реализации программы используются следующие педагогические технологии:**

Название технологии	Практика применения
Технология личностно-ориентированного обучения	Дифференциация и индивидуализация обучения: - индивидуальная работа с целью дать индивидуальные рекомендации по коррекции недостатков; - работа с небольшими группами позволяет уделить внимание небольшой группе детей, в то же время дать отдохнуть другим.
Технология сотрудничества	Предполагает совместное сотворчество, где педагог выступает в роли соавтора, который направляет детей.
Технология проблемно-поискового обучения	- творческие исследования; - творческие задания; - ситуации выбора; - решение проблемных вопросов.
Технология продуктивного обучения	Продуктом деятельности объединения являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные на ПК
Информационная	Ежедневное применение в практике компьютеров и данной

технология	технологии при изучении определенных разделов программы
Здоровье-сберегающие технологии	динамические паузы; - специальные упражнения для профилактики снижения зрения, нарушения осанки; - релаксационные упражнения; - создание благоприятного эмоционально-психологического климата.

## 2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо наличие кабинета, дидактического и раздаточного материала.

*Технические средства обучения:*

- Компьютеры
- Проектор
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса

*Перечень программного обеспечения:*

- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Office Word
- Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint
- Единая коллекция образовательных ресурсов.
- [http://www.neumeka.ru/risovanie\\_na\\_kompyutere.html](http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html)

*Дидактический материал:*

- мультимедийные материалы (презентации, видео);
- образцы графических рисунков;
- образцы презентаций.

## 2.3. Оценочные материалы

### **ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ - Тест**

#### **1. Правила поведения в компьютерном классе:**

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

#### **2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?**

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

#### **3. Основное устройство компьютера:**

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

#### **4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:**

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

**5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:**

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

**6. Что означает название операционной системы Windows:**

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

**7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:**

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

**8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.**

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

**9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:**

- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

**ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ – создание презентации**

*Критерии оценивания презентаций (баллы)*

<b>Параметры оценивания презентации</b>	<b>Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)</b>
Соответствие презентации заявленной теме задания	
Соответствие оформления презентации основным требованиям	
Наличие и обоснованность графического оформления	
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
Представление презентации	
<b>Итоговое количество баллов:</b>	

На презентацию заполняется таблица, где по каждому из критериев присваиваются баллы от 1 до 3, что соответствует степени освоения программы: 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень и, наконец, 3 балла – высокий уровень.

**Итоговое количество баллов:**

Низкий уровень 5 - 7  
Средний уровень 8 – 11  
Высокий уровень 12 - 15



**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ** (Индивидуальная диагностическая карта)

Оценка результатов по уровням:

- Низкий уровень - 1б
- Средний уровень - 2б.
- Высокий уровень - 3б.

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы	Методы диагностики
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ УУД				
1.РЕГУЛЯТИВНЫЕ  Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки	- постоянно находится под воздействием контроля извне	1	Наблюдение
		- периодически контролирует себя сам	2	
		- постоянно контролирует себя сам	3	
2. КОММУНИКАТИВНЫЕ  2.1.Тип сотрудничества-отношение к общим делам	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	- избегает участия в общих делах	1	Наблюдение
		- участвует при побуждении извне	2	
		- инициативен в общих делах	3	
2.2. Коммуникабельность, речевая грамотность	Умение вести диалог, формулировать собственное мнение	- не может сформулировать собственное мнение, вести диалог	1	
		- испытывает трудности в выстраивании диалога и высказывании собственного мнения	2	
		- может грамотно выстраивать диалог, высказать собственное мнение	3	
3. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ  3.1.Творческие способности	Креативность в выполнении творческих работ	- начальный уровень	1	Наблюдение
		- репродуктивный уровень	2	
		- творческий уровень	3	
ЛИЧНОСТНЫЕ УУД				
1.2.Интерес к занятиям	Осознанное	- интерес к	1	Наблюдение

	участие ребенка в освоении образовательной программы	занятиям продиктован извне		
		- интерес периодически поддерживается самим ребенком	2	
		- интерес постоянно поддерживается самим ребенком	3	

## Список литературы и электронных ресурсов

### Литература для педагога

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016. - 160 с.
2. Вострикова, Е. А. Дополнительные профессиональные образовательные программы: новые информационные технологии: Методическое пособие/ Отв.ред. Е.А. Вострикова. – Новокузнецк: ИПК, 2016. – 80 с.
3. Куличкова, А. Г. Информатика [Текст]: учебное пособие / А. Г. Куличкова.-В.: Учитель, 2019.- 250 с.

### Литература для детей и родителей

1. В.И. Глизбург, Е.С. Самойлова Информатика и ИКТ. Комплексная подготовка. М.: Айрис-пресс, 2013
2. А.М. Горностаева. Диалог с компьютером. Интерактивные средства обучения: компьютерная графика, мультимедийные энциклопедии, интерактивные приложения. – М.: Глобус, Волгоград: Панорама, 2008.
3. Горбачев А.Г., Котлеев Д.В. Microsoft Word. Работайте с электронными документами в 10 раз быстрее. - Издательство: ДМК Пресс, 2007 г.