

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА СИМФЕРОПОЛЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

ПРИНЯТО

Педагогическим советом

протокол № 2

от «03» 03 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБ УДО «ЦДЮТ»

г. Симферополя

 Бальцова Т.С.

Приказ № 28 от «03» 03 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

Направленность: техническая
Срок реализации программы: 1 год
Вид программы: модифицированная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 12-13 лет

Составитель:

Меннанов Руслан Ренатович,

Фазылова Реяна Тальятовна,

педагоги дополнительного образования

г. Симферополь, 2025

Содержание программы

1. Комплекс основных характеристик программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Воспитательный потенциал программы
- 1.4. Содержание программы
- 1.5. Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации
- 2.4. Список литературы

3. Приложение

- 3.1. Оценочные материалы.
- 3.2. Методические материалы.
- 3.3. Календарно-тематическое планирование.
- 3.4. План воспитательной работы.
- 3.5. Лист корректировки

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

В настоящее время основой разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ является следующая нормативно-правовая база:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ№273 в действующей редакции);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в действующей редакции); - Федеральный закон от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (в действующей редакции);
- Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в действующей редакции);
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р;
- Стратегия реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 17.08.2024 г. № 2233-р; - Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации» (в действующей редакции);
- Национальный проект «Молодежь и дети», разработан в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам 3 профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2023г. №04-423 «О направлении методических рекомендаций для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями)»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций»;
- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 г. № АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно технологического и культурного развития страны»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);
- Об образовании в Республике Крым: закон Республики Крым от 06.07.2015 г. № 131-ЗРК/2015 (в действующей редакции);
- Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 г. № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым»;
- Постановление Совета министров Республики Крым от 20.07.2023 г. № 510 «Об организации оказания государственных услуг в социальной сфере при формировании государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере на территории Республики Крым»;

- Постановление Совета министров Республики Крым от 17.08.2023 г. № 593 «Об утверждении Порядка формирования государственных социальных заказов на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым, и Формы отчета об исполнении государственного социального заказа на оказание государственных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям исполнительных органов Республики Крым»;
- Постановление Совета министров Республики Крым от 31.08.2023 г. № 639 «О вопросах оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ» в соответствии с социальными сертификатами»;
- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 г. № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;
- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;
- Распоряжение Администрации города Симферополя Республики Крым от 18.10.2023г. №380-р «Об организации оказания муниципальных услуг в социальной сфере при формировании муниципального социального заказа на оказание муниципальных услуг в социальной сфере на территории муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым» (с изменениями и дополнениями);
- Распоряжение Администрации города Симферополя Республики Крым от 11.12.2023 г. № 462-р «О внесении изменений в распоряжение Администрации города Симферополя Республики Крым от 18.10.2023 № 380-р «Об организации оказания муниципальных услуг в социальной сфере при формировании муниципального социального заказа на оказание муниципальных услуг в социальной сфере на территории муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым» (с изменениями и дополнениями);
- Распоряжение Администрации города Симферополя Республики Крым от 18.10.2023г. № 379-р «О Порядке формирования муниципальных социальных заказов на оказание муниципальных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям органов местного самоуправления муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым, о форме и сроках формирования отчета об их исполнении»;
- Постановление Администрации города Симферополя Республики Крым от 28.12.2023г. №7193 «О некоторых мерах правового регулирования вопросов, связанных с оказанием муниципальной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ» в соответствии с социальными сертификатами»;
- Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества» муниципального образования городской округ Симферополь Республики Крым (далее – МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополь);

- Положение о порядке разработки, принятия и утверждения дополнительных общеобразовательных программ в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение об учете результатов освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение о порядке оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя и обучающимися и(или) родителями (законными представителями) несовершеннолетних обучающихся (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение о порядке и основании перевода, отчисления и восстановления обучающихся (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение о правилах приема обучающихся в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 75 от 30.08.2024);
- Положение о режиме занятий обучающимися в МБ УДО «ЦДЮТ» г. Симферополя (приказ № 75 от 30.08.2024).

Направленность программы «Занимательная информатика» - техническая.

Программа модифицированная.

Программа «Занимательная информатика» разработана на основе авторской программы А.В. Горячева «Программа «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)» (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011)

Содержание программы ориентировано на:

- 1) создание необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- 2) удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии, научно-техническим творчеством;
- 3) формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление, развитие и поддержку одаренных и талантливых детей и молодежи;
- 4) обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- 5) формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- 6) выявление и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности в области технического творчества.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его

ориентацию не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей.

Новизна дополнительной общеобразовательной программы основана на комплексном подходе к подготовке обучающегося, умеющего жить в современных социально-экономических условиях. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов школьников обладает подготовка в области информатики и ИКТ, причем не только ее технологический аспект, связанный с овладением практическими умениями и навыками работы со средствами ИКТ, но и теоретический аспект, способствующий формированию мировоззренческих, творческих и познавательных способностей учащихся.

Отличительные особенности программы является использование игровых заданий, что повышает мотивацию детей к занятиям, развивает их познавательную активность. Теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций, для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения, практические задания составляются так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут, работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст школьников.

Педагогическая целесообразность Особенность программы заключается в том, что она дает обучающимся сведения практического характера, выводит их на деятельностный подход, знакомит с языком программирования Pascal более детально. В основе курса лежит установка на формирование у учащихся системы базовых понятий программирования, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов.

При разработке программы учитывался возраст учащихся, используется сочетание теоретического материала с практическим занятием на компьютере. Для практической работы на каждом компьютере установлено необходимое программное обеспечение Руки Солиста, MSOffice, Paint.Net, а также имеется доступ в глобальную сеть Интернет для работы с онлайн сервисами.

Адресат программы

Программа рассчитана на работу с детьми 12-13 лет.

Наполняемость группы 16 человек.

Программа разработана с учетом психологических особенностей данного возраста учащихся, возрастных особенностей которые характеризуются тем, что подростки пытаются найти возможность самовыражения, т.е. принять самостоятельное решение; иметь право выразить свою позицию, мнение; взять ответственность на себя. Проявляется стремление ребенка к определенному виду

деятельности, которая, возможно, станет основой будущей профессии. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия.

Программа предназначена, как правило, для обучающихся одного класса проявивших интерес к предмету информатика. Развивается умение применить полученные знания на практике, в процессе обучения идет подготовка обучающихся к научно-исследовательской деятельности.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы -1 год.

Продолжительность образовательного процесса - 144 часа в год.

Форма проведения занятий групповая.

Уровень программы – базовый. Программа реализуется в рамках Регионального филиала МАН «Искатель», программа дает базовые знания по профилю предметной области, знакомит с методами исследования, моделирования, эксперимента в выбранном виде деятельности, а так же учит использовать полученные знания в описании и оформлении исследовательских работ.

Формы обучения – очная, возможно обучение дистанционное в случае необходимости.

Особенности организации образовательного процесса. Организация образовательного процесса осуществляется на основании учебного плана, календарного-учебного графика, программы дополнительного образования и разработанного на ее основе календарно-тематического планирования. Состав группы – постоянный. Занятия - групповые.

Зачисление на программу осуществляется посредством подачи родителями (законными представителями) заявки через АИС "Навигатор дополнительного образования Республики Крым"

Режим занятий

Продолжительность обучения: 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 часа), 144 часа в год. Продолжительность одного академического часа – 45 минут, перерывы между академическими часами могут быть от 5 до 10 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование информационной компетенции и культуры обучающегося, формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранения и передачи информации.

Задачи программы:

Обучающие:

- углубить интерес к информационным технологиям,
- научить основным универсальным умениям информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- научить структурировать и визуализировать информацию;

- выбирать наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
 - научить самостоятельно создавать алгоритм деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
 - научить самостоятельно использовать функционал прикладных программ;
- Развивающие:
- развить познавательные и творческие способности учащихся,
 - привить основные навыки информационной грамотности;
 - научить анализировать ситуацию и осуществлять поиск мер по её реализации;
- Воспитательные:
- сформировать общекультурные навыки работы с информацией,
 - сформировать умения и навыки самостоятельной работы,
 - воспитать у ребёнка чувство ответственности, умение проявлять инициативу,
 - создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми

1.3. Воспитательный потенциал программы

Воспитательная работа в рамках программы направлена на:

- воспитание чувства патриотизма;
- развитие доброжелательности в оценке творческих работ товарищей и критическое отношение к своим работам;
- воспитание чувства ответственности при выполнении своей работы;
- воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- социокультурное и медиакультурное воспитание;
- формирование коммуникативной культуры;

Цель воспитательного потенциала программы: создание благоприятной среды для повышения личностного роста учащихся, их развития и самореализации.

Задачи:

- формировать гражданскую и социальную позицию личности, патриотизм и национальное самосознание учащихся;
- развивать творческий потенциал и лидерские качества обучающихся;
- создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья учащихся.

Ожидаемые результаты:

- вовлечение большого числа учащихся в досуговую деятельность и повышение уровня сплоченности коллектива;
- улучшение психического и физического здоровья обучающихся;
- развитие разносторонних интересов и увлечений детей.

Предполагается, что в результате проведения воспитательных мероприятий будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повышение интереса к творческим занятиям и уровня личностных достижений учащихся (победы в конкурсах), привлечение родителей к активному участию в работе объединения.

1.4. Содержание программы

1.4.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Информация. Измерение информации	4	4		
2	Устройство ПК	10	3	7	Решение задач
3	Текстовая информация	16	1	15	Практическая работа
4	Графическая информация	20	2	18	Практическая работа
5	Презентация и мультимедиа	20	2	18	Практическая работа
6	Облачные технологии	14	1	13	Практическая работа
7	Scratch	60	2	58	Практическая работа
	Итого:	144	15	129	

1.4.2. Содержание учебного плана

1. Информация. Информационные процессы (4 ч.)

Теория: Информация и ее виды. Информационные процессы.

Форма контроля: беседа.

2. Устройство ПК (10 ч.)

Теория: Архитектура ПК. Аппаратное обеспечение компьютера. Внутренняя и внешняя память.

Программное обеспечение ПК. Операционные системы. Файлы и файловые структуры.

Единицы измерения информации.

Практика: Решение задач.

Метод 10-пальцевого набора текста.

Форма контроля: устный опрос, решение задач.

3. Текстовая информация (16 ч.)

Теория: Представление текстов в памяти компьютера. Кодировочные таблицы. Текстовый редактор. Таблицы. Списки. Объекты. Шаблон документа. Стили. Параметры страницы.

Практика: Ввод, редактирование и форматирование текста.

Форма контроля: устный опрос, работа с текстом.

4. Графическая информация (20 ч.)

Теория: Компьютерная графика. Графические редакторы.

Растровый графический редактор. Панель инструментов. Палитра. Сетка.

Практика: Векторный графический редактор. Слои. Фильтры. WordArt. SmartArt.

Форма контроля: устный опрос, работа в графическом редакторе.

5. Презентация и мультимедиа (20 ч.)

Теория: Мультимедиа. Анимационные ролики. Презентация. Шаблоны. Объекты слайдов. Анимация объектов. Показ слайдов.

Видеофайл. Звук.

Практика: Монтаж видеофрагмента.

Форма контроля: устный опрос, работа в видео редакторе.

6. Облачные технологии (14 ч.)

Теория: Облачные технологии.

Практика: Сервисы Google. Google Drive. Google Документ. Google Рисунок. Google Презентация. Google Sites. Совместная работа с документами.

Форма контроля: устный опрос, работа с облачными хранилищами. .

7. Scratch (60 ч.)

Теория: Среда разработки Scratch.

Практика: Навигация в среде Scratch. Язык команд Scratch.

Применение графических эффектов. Слои. Стеки и репортеры.

Компиляция Scratch-сказки.

Форма контроля: защита проектов.

1.5. Планируемые результаты

При изучении обучающиеся должны

знать/понимать:

- понятие алгоритма обработки информации;
- определение и свойства алгоритма управления алгоритмической машиной;
- этапы решения задачи на компьютере;
- что такое исполнитель алгоритмов, система команд исполнителя;
- какими возможностями обладает компьютер как исполнитель алгоритмов;
- понятие исполнителя обработки информации;
- система команд компьютера;
- классификация структур алгоритмов;
- основные принципы структурного программирования;
- операторы ввода и вывода;
- правила описания символьных величин и символьных строк;
- основные функции и процедуры Паскаля для работы с символьной информацией.

уметь:

- - представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- - создавать свои источники информации — информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- - создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- - владеть основами компьютерной грамотности;
- - использовать на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов;
- - готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- - записывать в программах обращения к функциям и процедурам;
- - составлять типовые программы обработки массивов: заполнение массива,

поиск и подсчет элементов, нахождение максимального и минимального значений, сортировки массива и др.

- - решать типовые задачи на обработку символьных величин и строк символов.
- - создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- - организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- - передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм.

Личностные:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание

графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график - это составная часть образовательной программы, определяет количество учебных недель и количество учебных дней, даты начала и окончания учебных периодов/этапов; является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе и составляется для каждой группы.

<i>Год обучения</i>	<i>Начало учебного года</i>	<i>Конец учебного года</i>	<i>Кол-во недель</i>	<i>Периодичность занятий</i>	<i>Кол-во часов в год</i>
1 год обучения	сентябрь	май	36	2 раза в неделю по 2 часа (1 академический час 45 минут)	144
Всего срок реализации программы			36		144

Начало учебных занятий не ранее 9.00, окончание – не позднее 20.00.

Учебные занятия проводятся с понедельника по субботу согласно расписанию, утвержденному директором МБУ ДО «ЦДЮТ», включая каникулы. В период летних школьных каникул кружок работает в соответствии с приказом по учреждению о переходе на каникулярный режим работы. Реализуются краткосрочные программы. Занятия проводятся по утвержденному расписанию в форме учебных занятий, экскурсий, тематических мероприятий, соревнований, работы творческих групп и т.д. Допускается работы с группами переменного состава, уменьшение численного состава.

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Кадровое обеспечение

Важнейшим условием реализации программы кружка является кадровое обеспечение учебного процесса в соответствии с «Единым квалификационным справочником». Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, профессионально владеющий информационными технологиями, который организует деятельность обучающихся по усвоению знаний, формированию умений и компетенций; созданию педагогических условий для формирования и развития творческих способностей, удовлетворению потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укреплению здоровья, организует свободное время; обеспечивает достижение обучающимися нормативно установленных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.2.2. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы используются: наглядные пособия, стеллажи для учебных пособий и методической литературы, мультимедийная доска и электронные презентации по темам рабочей программы.

Технические средства обучения

1. Рабочее место ученика (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
2. Рабочее место учителя (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).

3. Колонки (рабочее место учителя).
4. Проектор.
5. Локальная вычислительная сеть.

Программные средства

1. Операционная система Windows XP.
2. Система программирования ABC Net
3. Исполнитель алгоритмов – программа ARROW_FREE
4. Среда программирования КУМИР
5. Растровый графический редактор Paint (входит в состав операционной системы).
6. Текстовый редактор Блокнот (входит в состав операционной системы).
7. Браузер Internet Explorer (входит в состав операционной системы).
8. Программа-архиватор WinRar.
9. Клавиатурный тренажер «Руки солиста».
10. Офисное приложение Microsoft Office 2007, включающее текстовый процессор Microsoft Word со встроенным векторным графическим редактором, программу разработки презентаций Microsoft PowerPoint, электронные таблицы Microsoft Excel, систему управления базами данных Microsoft Access.
11. Программа-переводчик АБВУ Lingvo
12. Система оптического распознавания текста АБВУ FineReader 8.0.

2.2.3. Методическое обеспечение образовательной программы.

Особенности организации образовательного процесса

Обучение организовано в очной форме, возможно обучение дистанционно в случае необходимости. Возможна реализация образовательных программ с использованием **электронного обучения (ЭО)** и **дистанционных образовательных технологий (ДОТ)**

Основными элементами системы ЭО и ДОТ являются:

- использование модуля Дистанционное обучение Навигатора дополнительного образования Республики Крым, интернет–площадок, мессенджеров;
- облачные сервисы, сообщества;
- электронные носители мультимедийных приложений к учебникам, электронные пособия, разработанные с учетом тренований законодательства РФ об образовательной деятельности;
- образовательные онлайн-платформы;
- цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах;
- видеоконференции, вебинары;

Сопровождение образовательного процесса может осуществляться в следующих режимах: онлайн-тестирование, онлайн-консультации, предоставление методических материалов.

При отсутствии доступа к электронным образовательным ресурсам (отсутствие Интернета, компьютера или иные причины) обучающийся может получить задание обратившись к педагогу своего творческого объединения в телефонном режиме.

Методы обучения.

Словесные: рассказ, беседа, работа с книгой, лекция;

Наглядные: учебная литература, специализированные журналы, плакаты, таблицы;

Практические: дискуссии, написание исследовательской работы;

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, групповая.

Возможные формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, защита проектов, конференция, круглый стол, мастер-класс, наблюдение, олимпиада, открытое занятие, экскурсия.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской / проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология коллективной творческой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология развития критического мышления, здоровьесберегающая технология, др.

Алгоритм учебного занятия.

- подготовка кабинета к проведению занятия - проветривание кабинета, подготовка необходимого инвентаря;
- организационный момент - приветствие детей, настраивание учащихся на совместную работу, актуализация опорных знаний;
- теоретическая часть - объявление темы занятия, цели и задач, объяснение теоретического материала;
- физкультминутка;
- практическая часть - закрепление изученного материала (выполнение упражнений и заданий по теме, игры);
- окончание занятий - рефлексия, подведение итогов занятия.

Методические и дидактические материалы: дидактические пособия (плакаты, рисунки, макеты), раздаточные материалы (схемы, таблицы), тематические подборки материалов, фотографии и т.п.

Учебно-методическое и информационное обеспечение.

Наглядный материал следующих видов:

- схематический или символический (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, развертки, шаблоны и т.п.);
- смешанный (телепередачи, видеозаписи, учебные кинофильмы и т. д.);
- *дидактические пособия* (карточки, раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);

2.2.4. Информационное обеспечение

/ [Электронный ресурс] // Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»: [сайт]. — URL: <http://festival.-1september.ru> (дата обращения: 17.02.2025).

/ [Электронный ресурс] // Материалы сайта «Педсовет»: [сайт]. — URL: <http://pedsovet.org> (дата обращения: 17.02.2025).

- / [Электронный ресурс] // Методическая копилка учителя информатики.: [сайт]. — URL: <http://metod-kopilka.ru> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.: [сайт]. — URL: <http://klyaksa.net/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Интернет для детей. Каталог детских рисунков.: [сайт]. — URL: <http://www.kinder.ru/default.htm> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // «Солнышко».: [сайт]. — URL: <http://solnet.ee> – детский портал (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Российская электронная школа : [сайт]. — URL: <https://resh.edu.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Библиотека МЭШ : [сайт]. — URL: <https://uchebnik.mos.ru/catalogue> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Московский образовательный портал : [сайт]. — URL: <https://mosobr.shkolamoskva.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- Современное образование на основе технологий Яндекса*
- / [Электронный ресурс] // Яндекс Учебник : [сайт]. — URL: <https://education.yandex.ru/main> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Учи.ру : [сайт]. — URL: <https://uchi.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Книгочей : [сайт]. — URL: <https://knigocheiklub.com/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // ИП Просвещение : [сайт]. — URL: <https://media.prosv.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Мои достижения: [сайт]. — URL: <https://myskills.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Олимпиам : [сайт]. — URL: <https://olimpium.ru/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // Урок Цифры : [сайт]. — URL: <https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/> (дата обращения: 17.02.2025).
- / [Электронный ресурс] // СириусКурсы : [сайт]. — URL: <https://edu.sirius.online/#/> (дата обращения: 17.02.2025).

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, готовая работа, диплом, журнал посещаемости, перечень готовых работ, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, свидетельство (сертификат).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ, конкурс, контрольная работа, научно-практическая конференция, открытое занятие.

Формы контроля.

Для оценки результативности освоения материала данной программы применяются входящий, текущий, промежуточный и итоговый виды контроля.

Входящая диагностика осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель - определить исходный уровень знаний обучающихся,

определить формы и методы работы с учащимися. Формы оценки – анкетирование, собеседование.

Текущая диагностика осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (тесты, кроссворды, викторины); взаимоконтроль, самоконтроль и др. Они активизируют, стимулируют работу учащихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года. Формы оценки: тестирование, викторины, участие в конкурсах.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Формы оценки: защита и презентация мини – проекта, итоговое тестовое задание.

Своеобразным показателем успешности для детей станет участие в муниципальных и Республиканских научно-исследовательских конференциях, конкурсах и викторинах.

Программа предусматривает проведение итоговых занятий, которые представляют собой проведение «круглых столов», диспутов и дискуссий по заданной теме, написание работы на научно-практическую конференцию.

2.4. Список литературы

Для педагога

1. Воронкова О.И. Информатика. Методическая копилка преподавателя – СПб: Феникс, 2009 г.
2. Гераськина И.Ю., Тур С.Н. Занимательная информатика на уроках и внеклассных мероприятиях. 2-11 классы – М.: Планета, 2011 г.
3. Голиков Д. 40 проектов на Scratch для юных программистов – М.: ВHV, 2018. – 245 с.
4. Холодова О. А., Моренко Е. А. Умникам и умницам. 5 класс. Задания по развитию познавательных способн. (10-11 лет) – М.: РОСТкнига, 2013 г.

Для обучающихся

5. Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю. Microsoft Word 2007 для начинающих– Интернет-Университет Информационных Технологий , 2008 г. – 548 с
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007. – 119 с.
7. Молочков В. П. Microsoft PowerPoint 2010– Интернет-Университет Информационных Технологий, 2011 г. – 241 с.

Для родителей

1. Меняев. М.Ф. Информатика и основы программирования: учеб. пособие/ М.Ф. Меняев, – М.:Омега-Л, 2005.
2. Острейковский, В.А. Информатика. / В.А. Острейковский, – М.: Высш.шк. 1999.
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)

3. Приложения

Приложение 1

Оценочные материалы к дополнительной общеразвивающей образовательной программе «Занимательная информатика»

1. Перед отключением компьютера информацию можно сохранить:

- А) в оперативной памяти
- Б) во внешней памяти
- В) в процессоре

2. К системным программам относятся:

- А) BIOS
- Б) MS Windows
- В) MS Word
- Г) Paint
- Д) Linux
- Е) Драйверы
- Ж) Антивирусы

3. Назначение операционной системы:

- А) организовать взаимодействие пользователя с компьютером и выполнение всех других программ
- Б) редактирование, сохранение текстовых документов
- В) монтировать видео, фото и звуковую информацию
- Г) выводить информацию на экран или печатающее устройство

4. Операционная система – это:

- А) Word
- Б) Windows
- В) Basic

5. Укажите правильную запись имени файла:

- А) a.bgkK
- Б) stol.txt
- В) k1#. Logp
- Г) bas.e.txt

6. Файл tetris.com находится на диске С: в каталоге GAMES, который является подкаталогом DAY. Выбрать полное имя файла:

- А) C:/ tetris.com/ GAMES/ DAY
- Б) C:/ GAMES/ tetris.com
- В) C:/ DAY/ GAMES/ tetris.com
- Г) C:/ GAMES/ DAY/ tetris.com

7. Каталог – это:

- А) специальное место на диске, в котором хранятся имена файлов, сведения о размере файлов и т. д.
- Б) специальное место на диске, в котором хранятся программы, предназначенные для диалога с пользователем компьютера
- В) специальное место на диске, в котором хранятся программы пользователя

8. Путь к файлу – это

- А) поименованная область на диске
- Б) последовательность из имен каталогов, разделенных знаком «/»
- В) список файлов, собранных в одном каталоге

9. Читает всю программу целиком, делает ее перевод и создает законченный вариант программы на машинном языке, который затем и выполняется

Составьте слово из букв:

ПОМРИКОТЯЛ –

10. Сопоставьте типам программ их названия

- 1) Android
- А) Система управления базами данных
- 2) Photoshop
- Б) Антивирусная программа
- 3) WordPad
- В) Графический редактор
- 4) Avast
- Г) Система программирования
- 5) Winamp
- Д) Табличный процессор
- 6) Excel
- Е) Операционная система
- 7) Pascal
- Ж) Текстовый редактор
- 8) Access
- З) Медиа-проигрыватель

11. Напишите 1 словом на английском языке название простейшего графического редактора, который входит в состав MS Windows.

12. Для чего нужны прикладные программы

- А) решать какие-либо задачи в пределах данной проблемной области
- Б) решать математические задачи для определенного класса
- В) для поиска и удаления компьютерных вирусов
- Г) для распознавания текста и голоса

13. Для чего нужны инструментальные программы

- А) для разработки, корректировки или развития других прикладных или системных программ
- Б) для управления устройствами ввода и вывода компьютера
- В) для организации взаимодействия пользователя с компьютером и выполнения всех других программ
- Г) решать какие-либо задачи в пределах данной проблемной области

14. В прикладное программное обеспечение входят:

- А) языки программирования
- Б) операционные системы
- В) все программы, установленные на компьютере
- Г) текстовые редакторы

15. Программа, предназначенная для автоматизации процессов построения на экране дисплея графических изображений

- А) Графический редактор
- Б) Photoshop
- В) DirectX
- Г) Видеоконвертер

16. Какая программа предназначена для работы с базами данных

- А) Табличный процессор
- Б) СУБД
- В) Графический редактор
- Д) Система программирования

17. К какой из типов программ относится MS Office

- А) Текстовый редактор

- Б) Табличный процессор
- В) Операционная система
- Г) Система программирования
- Д) Пакет прикладных программ

**Методические материалы
к дополнительной общеразвивающей образовательной программе
«Занимательная информатика»**

ASCII текстовый файл — Файл, в котором применяются только символы кода

ASCII (American Standard Code for Information Interchange — Американский Стандартный Код для Обмена Информацией), именно у этих файлов расширение *.

TXT. CD-ROM — дисковод для воспроизведения информации, записанной на компакт—дисках. FAT — таблица размещения файлов.

FTP (File Transfer Protocol) — протокол передачи файлов. Набор протоколов, с помощью которых можно передавать файлы с одного компьютера на другой.

HTML (Hypertext Markup Language) — язык гипертекстовой разметки, используемый во всемирной паутине. Это набор кодов, который вводится в документ для обозначения, например, связей между его частями.

IBM PC — наиболее распространенный тип персональных компьютеров.

Internet—провайдер — фирма, которая обеспечивает доступ в Интернет. Провайдер обычно не предоставляет клиентам никаких собственных материалов, а имеет лишь свою страницу во всемирной паутине.

Intranet—сеть — корпоративная локальная сеть, создаваемая фирмой для того, чтобы обеспечить связь между ее сотрудниками на рабочих местах и различными филиалами этой фирмы.

URL (Uniform Resource Locator) — универсальный указатель источника — точный адрес в Интернете, служащий для определения местонахождения документа и доступа к нему.

Usenet (Usenet Work) — Так называется пользовательская сеть, поддерживающая группы новостей и телеконференции. Возникла в 1979 г., когда два американских университета начали обмениваться с ее помощью информацией.

WAN (Wide Area Network) — сеть широкого распространения. Сеть, которая соединяет между собой машины, находящиеся очень далеко друг от друга, обычно с помощью телефонных линий.

Web-узел, web-сайт — основной элемент

WWW — определенное место, или адрес, всемирной паутины, обратившись к которому можно найти материалы по какой—либо конкретной теме. Связанные между собою web—сайты и образуют всемирную паутину.

WWW (world-wide web) — всемирная распределенная сеть электронных библиотек.

Адаптер — устройство для согласования параметров входных и выходных сигналов других устройств с целью их сопряжения.

Алгоритм – 1. Конечная последовательность общепонятных предписаний, формальное, не требующее проявления человеческой изобретательности, исполнение которых позволяет за конечное время получить решение некоторой задачи или любой задачи из некоторого класса задач. 2. Пошаговое описание решения задачи, ведущее к получению верного однозначного результата, выполненное на одном из алгоритмических языков.

Алгоритмизация — составление алгоритмов для решения поставленных задач.

Алгоритмические ошибки — ошибки в методе, постановке, сценарии и реализации.

Алгоритмический язык — язык описания алгоритмов.

Антивирусная программа — программа для защиты компьютера от компьютерных вирусов.

Аппаратура — технические средства, физическое оборудование — механические, магнитные, электрические, электронные устройства.

Архив — хранилище данных во внешней памяти.

Архивирование — процесс сжатия файлов с целью хранения их в более компактном виде. С технической точки зрения архивирование представляет собой анализ значений и частоты появления байт в файле, выполняемый специальной программой—архиватором.

Архитектура ЭВМ — совокупность общих принципов организации аппаратно—программных средств и их характеристик, определяющая функциональные возможности ЭВМ при решении соответствующих классов задач.

Атрибуты файла — дополнительные параметры, определяющие свойства файла.

База данных — хранилище интегрированных и коллективно используемых данных, организованное с целью обеспечить независимость структур хранимых данных от обрабатывающих программ, оптимизировать использование памяти и время доступа.

База знаний — совокупность семиотических моделей данных, выраженная в понятиях определенной проблемной области, организованная таким образом, чтобы обеспечить независимость языка общения с нею от специфики СУБД.

Базовое программное обеспечение – самый низкий уровень программного обеспечения, отвечающий за взаимодействие с базовыми аппаратными средствами.

Байт — единица количества информации, равная 8 битам.

Бит — наименьшая единица измерения объема информации, величина, принимающая значение 0 или 1.

Брандмауэр (firewall) — программа, которая образует границу между сетями, перекрывая свободный доступ из Интернета в локальную сеть.

Браузер — компьютерная программа, позволяющая находить и просматривать гипертекстовые документы, опубликованные в Сети и на компьютере

Буфер обмена — область памяти, в которую временно помещается вырезанный или скопированный фрагмент документа или графическое изображение при выполнении команд Копировать (Copy) или Вырезать (Cut).

Видеоконтроллер – устройство формирующее изображения в видеопамяти.

Винчестер (HDD) – несъемный жёсткий магнитный диск (пакет дисков).

Виртуальная реальность — искусственный мир, созданный программистами.

Вирус — программа или фрагмент программ, причиняющий вред компьютеру и данным. «Прицепившись» к другим программам или файлам, они искажают информацию, удаляют файлы и т.п.

Внешняя память (ВЗУ) — предназначена для размещения больших объемов информации и обмена ею с оперативной памятью.

Внутренняя память — часть памяти компьютера, неотъемлемая от машины. Любые данные во внутренней памяти оперативно доступны центральному процессору.

Входные данные — данные, вводимые в ЭВМ.

Выходные данные — данные, выводимые из ЭВМ.

Вычислительная машина — устройство для организации автоматических вычислений и обработки информации.

Вычислительная сеть — совокупность ЭВМ, объединенных сетью связи, позволяющей компьютерам проводить обмен информацией.

Вычислительная система — объединение вычислительных машин для организации хранения, обработки и поиска информации.

Вычислительная техника — совокупность устройств, предназначенных для автоматической или автоматизированной обработки данных.

Гиперссылка — текст или графическое изображение на сайте или в письме электронной почты, указывающий на другой файл, который может быть расположен в Интернете, и позволяющий перейти к этому файлу.

Гипертекст (hypertext) — Так называется система просмотра текстовой, графической и другой информации на экране монитора при помощи гиперссылок, которые связывают друг с другом страницы гипертекстового документа.

Графический редактор — программа, предназначенная для автоматизации процессов построения на экране дисплея графических изображений. Предоставляет возможности рисования линий, кривых, раскраски областей экрана, создания надписей различными шрифтами и т.д.

Данные — информация, представленная в формализованном виде и предназначенная для обработки ее техническими средствами, например, ЭВМ.

Двоичное кодирование — система представления данных последовательностью двух знаков: 1 и 0.

Диаграмма — графическое представление данных. Они используются для анализа и сравнения данных, представления их в наглядном виде.

Дисплей — устройство отображения информации на электронном экране.

Дистанционное обучение — обучение на расстоянии с использованием учебников, персональных компьютеров и сетей ЭВМ.

Драйвер — программа, управляющая каким—либо модулем компьютера или периферийным устройством (мышью, принтером, памятью и т. д.).

Инструментальное ПО — предназначено для использования в ходе проектирования, разработки и сопровождения программ.

Интернет — международная компьютерная телекоммуникационная сеть.

Интерпретатор — система интерпретации (выполнения) программ на ЭВМ.

Информатика — научная дисциплина, изучающая структуру и свойства информации, а также закономерности процессов обмена информацией при устном и письменном общении до формальных процессов обмена посредством различных носителей информации.

Информационная система — организация совокупности документов с использованием средств вычислительной техники и телекоммуникационной связи.

Информационная технология — это совокупность методов, производственных процессов и программно—технических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а также повышения их надежности и оперативности.

Информация — сведения об окружающем мире, которые повышают уровень осведомленности человека.

Искусственный интеллект — компьютерные системы, моделирующие или воспроизводящие интеллектуальную деятельность.

Каталог (папка) — определенное место на диске (в области данных диска), где содержится информация о файлах и подкаталогах, привязанных к данному каталогу.

Кибернетика — наука об управлении и связи в природе и в обществе.

Клавиатура — набор клавиш для ручного ввода данных.

Клавиша — элемент ручного управления, срабатывающий от нажатия.

Кластер — группа смежных секторов.

Ключ — данные, определяющие возможность доступа к другим данным.

Книга в Excel — это файл, используемый для обработки и хранения данных.

Код — набор знаков в совокупности со схемой кодирования для представления информации в виде данных.

Кодирование данных — выражение данных одного типа через данные другого типа.

Количеством информации —числовая характеристика сигнала, отражающую ту степень неопределенности (неполноту знаний), которая исчезает после получения сообщения в виде данного сигнала. Эту меру неопределенности в теории информации называют энтропией.

Компилятор — система трансляции программ с одного языка на другой.

Компьютер — электронный прибор, предназначенный для автоматизации создания, хранения, обработки и транспортировки данных.

Компьютерная сеть — совокупность компьютеров и других устройств, объединяемых вместе с помощью сетевых кабелей таким образом, что они могут взаимодействовать друг с другом с целью совместного использования информации и ресурсов.

Компьютерный вирус – программа, способная размножаться самостоятельно, дописывая свой код к другим файлам или в служебные области диска.

Консоль — средство для контроля за работой вычислительной системы и для управления ею вручную.

Контроллер — устройство управления внешними устройствами.

Концентратор (Hub хаб) —устройство повторяют всю информацию, которую они получают, то есть все устройства, подключенные к портам концентратора, получают одну и ту же информацию.

Курсор — значок для указания места на экране ЭВМ.

Легенда — область, позволяющая сопоставить каждому из рядов данных на диаграмме цвет и стиль оформления.

Логические функции — функции, принимающие логические значения «истина» или «ложь».

Логические элементы — устройства, на входах и выходах, на которые могут появляться сигналы 0 или 1.

Магнитные диски — средство хранения информации, программ и данных в ЭВМ.

Маршрутизатор (router). Это специальное устройство для соединения различных локальных сетей. Маршрутизаторы контролируют данные, пересылаемые из одной сети в другую. Они просматривают адреса получателей, указанные на пакетах данных, и направляют эти пакеты по назначению.

Мастер диаграмм — Средство для создания в электронных таблицах диаграмм данных.

Межстрочный интервал — суммарная высота каждой строки текста в абзаце.

Микропроцессор — программируемое устройство обработки данных, выполненное на основе одной или нескольких больших интегральных схем.

Моделирование — выявление свойств каких—либо объектов, систем объектов или процессов путем построения и исследования их моделей.

Модем (модулятор—демодулятор) — устройство преобразования данных к виду, принятому для определенного типа линий связи и обратно.

Модуль (библиотека) — четко определенная функциональными свойствами часть какой—либо хорошо структурированной системы. Внутреннее строение модуля для функционирования системы, как правило, значения не имеет.

Мост (bridge) — устройство объединяющее сети с разными стандартами обмена, например, Ethernet и Arcnet, или нескольких сегментов (частей) одной и той же сети, например, Ethernet.

Мышка — приспособление, которое можно перемещать по столу и которое подсоединено к ЭВМ.

Носитель — материал либо устройство, на который могут быть занесены данные.

Оперативная память — служит для приема, хранения и выдачи информации.

Операционная система — совокупность программных средств, обеспечивающая управление аппаратным и программным обеспечением.

Отладка программ — процесс поиска и исправления ошибок в программах на ЭВМ.

Пакет данных — способ передачи информации в Интернете. Любая информация при отправлении «разрезается» на части и «раскладывается» в пакеты объемом не более 1500 знаков каждый. Чтобы такой пакет не попал мимо цели, он содержит поле адреса, в котором указаны имя файла и инструкции о последующих действиях.

Пакет программ — комплект программ, объединенный по принципу класса решаемых с его помощью задач.

Персональный компьютер — это настольная или переносная ЭВМ, удовлетворяющая требованиям общедоступности и универсальности применения.

Пиксель (pixel) — минимальная единица для отображения на экране монитора. Применяется для указания размеров графики.

По умолчанию — определение, обозначающее, что при открытии документа или выполнении какой—либо команды будут автоматически применены кем—то (либо разработчиком, либо пользователем) установленные ранее параметры при отсутствии дополнительных указаний (действий) пользователя. Установки "по умолчанию" можно изменить в зависимости от конкретных потребностей.

Подпрограмма — программа решения некоторой задачи, синтаксически оформленная по правилам какой—либо определенной системы программирования так, что она может быть использована в качестве конструктивного элемента при решении более общей задачи на компьютере.

Поиск данных — отбор данных по определенной комбинации признаков.

Пользователь — лицо или организация, применяющие средства обработки данных для решения прикладных задач.

Пользовательский интерфейс — методы и средства взаимодействия человека с аппаратными и программными средствами.

Постоянная память — обеспечивает хранение и выдачу информации. В отличие от содержимого оперативной памяти, содержимое постоянной заполняется при изготовлении ЭВМ и не может быть изменено в обычных условиях эксплуатации.

Преобразование данных — перевод данных из одной формы в другую или из одной структуры в другую.

Прикладное программное обеспечение — комплекс программ, с помощью которых на данном рабочем месте выполняются конкретные задания.

Принтер — печатающие устройства, подсоединяемые к компьютерам.

Приоритет — ранг задачи, характеризующий ее преимущественное право на получение ресурсов системы по отношению к другим задачам.

Пробел — литера, которая представляется отсутствием изображения.

Программа — синтаксически оформленная по правилам какого—либо языка программирования последовательность предложений, имеющая в том или ином смысле самостоятельное значение.

Программирование — теоретическая и практическая деятельность, связанная с созданием программ.

Программное обеспечение (software) — совокупность программ для определенной заранее обработки данных и необходимых для их эксплуатации документов.

Протокол — совокупность правил, описывающих то, как программы и компьютеры должны действовать, когда они взаимодействуют друг с другом.

Протокол передачи гипертекста HTTP (Hypertext Transfer Protocol) — набор правил и процедур, регулирующих взаимодействие между серверами и компьютером пользователя.

Процессор, или микропроцессор — основное устройство ЭВМ, предназначен для выполнения вычисления по хранящейся в запоминающем устройстве программе и обеспечения общего управления ЭВМ.

Пункт — единица измерения размера шрифта (в том числе в компьютерных системах, например, в MS Word). Размер шрифта называется кеглем. 1 пункт приблизительно равен 0,354 мм.

Путь — цепочка соподчиненных каталогов, которую необходимо пройти по иерархической структуре к каталогу, где зарегистрирован искомый файл.

ПЭВМ — персональная ЭВМ, компьютер.

Рабочая станция — специализированная высокопроизводительная ЭВМ, ориентированная на профессиональную деятельность в определенной области (обычно САПР, графика), имеющая, поэтому дополнительное оборудование и специализированное программное обеспечение.

Разрешение — показатель качества графического изображения. Измеряется в точках на дюйм — dpi (dots per inch).

Количество dpi — показатель разрешения, с которым печатает принтер или вводит изображение сканер. С увеличением разрешения качество изображения возрастает.

Редактор текстов — программа подготовки и редактирования текстов на ЭВМ.

Реляционная база — база данных, в которой информация хранится в форме таблиц.

Ряд данных на диаграмме — набор связанных между собой элементов данных, соответствующий одному столбцу или одной строке таблицы данных.

Сектор — минимальное логическое пространство на жёстком диске.

Сервер — ЭВМ, предоставляющая свои ресурсы другим пользователям.

Различаются файл—серверы, серверы печати, серверы баз данных и др. Наличие сервера всегда предполагает наличие других ЭВМ, которые связаны в сеть.

Сети и серверы — это неразделимые понятия. ЭВМ, которую обслуживает сервер, называется клиентской рабочей станцией или просто клиентом.

Сигнал — (от латинского *signum* — знак) представляет собой любой процесс, несущий информацию.

Система глобального поиска — программа, позволяющая искать и находить в интернет материалы по той или иной теме.

Система счисления — согласованный набор приемов, правил для представления числовых данных.

Системное программное обеспечение — это комплекс программ, которые обеспечивают эффективное управление компонентами вычислительной системы. Оно реализует связь аппаратного и программного обеспечения, выступая как "межслойный интерфейс" с одной стороны которого аппарата, а с другой приложения пользователя.

Системный интерфейс — это конструктивная часть ЭВМ, предназначенная для взаимодействия ее устройств и обмена информацией между ними.

Сканер — устройство ввода. Служит для ввода в компьютер разнообразных изображений. С помощью программ распознавания текста, позволяет получать текст, пригодный для редактирования.

Служебное программное обеспечение (утилиты) — обеспечивает автоматизацию проверки, наладки и настройки компьютерной системы.

Сообщение — информация, представленная в определенной форме и предназначенная для передачи.

Спам (англ. *spam*) — Нежелательная корреспонденция рекламного или иного характера, массово рассылаемая людям, не выразившим желание её получать.

Список — несколько абзацев, каждый из которых начинается или с некоторого символа (маркированный список), или с последовательно изменяющегося номера (нумерованный список).

СУБД — система управления базами данных. Система для определения, создания и использования баз данных, обеспечивающая целостность баз данных, восстановление, проверку правильности и секретности данных.

СуперЭВМ — сверхпроизводительная компьютерная система, предназначенная для решения задач, требующих больших объёмов вычислений. К таким задачам относятся задачи аэродинамики, ядерной физики и физики плазмы, сейсмологии, метеорологии, обработки изображений и др.

Терминал — устройство, подключенное к более мощной ЭВМ, не предназначенное для работы в автономном режиме и обеспечивающее ввод—вывод информации и команд пользователя.

Устройства ввода—вывода — служат соответственно для ввода информации в ЭВМ и вывода из нее, а также для обеспечения общения пользователя с машиной.

Файл — логически связанная совокупность данных или программ, для размещения которой во внешней физической памяти выделяется именованная область.

Файловая система — Часть операционной системы, управляющая размещением и доступом к файлам и каталогам на диске.

Флоппи—диск (дискета) — съемный гибкий магнитный диск.

Флэш—память — это энергонезависимая полупроводниковая перезаписываемая память с произвольным доступом (Random Access Memory, RAM).

Функциональная клавиша — клавиша из группы клавиш с программируемыми функциями.

Шаблон документа — специальный вид документа, например, MS Word, предоставляющий ряд готовых средств для формирования окончательного документа.

Шина — физический канал передачи электрических сигналов в компьютере для связи между устройствами.

Шлюз (gateway) — устройство для соединения сетей с сильно отличающимися протоколами, например, для соединения локальных сетей с большими компьютерами или с глобальными сетями.

Электронная почта (E-mail) — интернет—служба, позволяющая пользователям отправлять сообщения с одного компьютера на другой.

Электронная таблица — электронный документ подобный обычной таблице, в ячейках которой записаны различные данные и формулы для вычислений.

Язык программирования — система обозначений для описания программ (алгоритмов и структур данных).

Ячейка — независимо адресуемая последовательность смежных позиций в оперативной памяти вычислительной машины, содержимое которых выбирается за одно обращение.

Источник материала: http://informatika.ru/lectures/glossarii_po_informatike.html

План – конспект занятия по теме:

Тема занятия. Кодирование информации

Цель: формирование первоначальных знаний о понятиях кодирования и перекодирования информации, кода, длины кода.

Задачи:

Обучающая:

- познакомить учащихся со способами кодирования и декодирования информации в жизни человека, науке, технике;
- сформировать представление о необходимости кодирования информации;
- ввести понятия «код», «кодирование», «декодирование»; показать разнообразие окружающих человека кодов.

Развивающая:

- на примере выполнения задания на компьютере формировать умение логически мыслить
- понимание общепредметной сущности понятия «код», «длина кода»; общеучебные умения анализа, сравнения, классификации;

Воспитывающая:

- воспитывать культуру общения, усидчивость
- воспитание чувства коллективизма, умения выслушивать других

Основные понятия, изучаемые на занятии: код, длина кода, перекодирование

Используемые на занятии средства ИКТ:

персональный компьютер (ПК) учителя, мультимедийный проектор, экран; ПК учащихся.

Электронные образовательные ресурсы

1) Презентация «Кодирование информации»

2) Электронный кроссворд «Надписи на клавишах»

Оборудование: тесты №1, №2 «Клавиатура», раздаточный материал «Практическое занятие «Обработка текстовой информации. Первое знакомство с Microsoft WORD. Практикум 2», карточки по теме «Кодирование: знаковые системы»

Требования к знаниям и умениям.

Учащиеся должны знать:

- что такое код, длина кода, что информация всегда хранится и передается в кодах, что языки всегда служат средством для кодирования информации;

- что такое перекодирование и декодирование информации, что информация передается с помощью сигналов;
- как информация кодируется в компьютере;

Учащиеся должны уметь:

- кодировать и декодировать информацию.

Ход занятия

I. Организационный момент

Учитель приветствует учащихся, проверяет их готовность к уроку, отмечает отсутствующих.

II. Актуализация знаний. Мотивация познавательной деятельности.

1. Часть учащихся выполняют за ПК электронные тест «Надписи на клавишах»
2. Часть учащихся выполняют тесты №1, №2 по теме «Клавиатура»
3. Часть учащихся работают по карточкам (Приложение 1)

Для выбора заданий используется кубик принятия решений. Он позволяет принять решение выбрать случайным образом один из заранее заданных вариантов действия.

	Электронный тест	
Печатный тест №1	Ответы на вопросы учеников	Печатный тест №2
	Карточка	
	Аванс	

III. Изучение нового материала.

Кодирование информации. С развитием цивилизации люди стали записывать информацию в виде иероглифов. Причем каждому из знаков иероглифов было задано определенное значение. Подобная замена информации встречается в любой отрасли человеческой деятельности и нам, людям, стоит лишь договориться между собой, как понимать обозначения. Так человек выражает мысли словами, а они являются алфавитным представлением информации; на уроках физики при рассмотрении явления мы используем формулы - язык математики; существует язык глухонемых, где символы - мимика и жесты; язык музыки, где символы - ноты и т.д. При переходе улицы информация передается нам в виде сигналов светофора. По мере развития техники появились разные способы записи информации – схемы, чертежи. В 1838 г. изобретатель Морзе изобрел удивительный код – азбуку Морзе.

Мы знаем, что основу любого языка составляет алфавит - конечный набор различных символов, из которых складывается сообщение. Одна и та же запись может нести разную смысловую нагрузку.

Вопрос к обучающимся: расшифровать запись на доске 12121944. Что она может означать? (массу объекта; длину объекта; расстояние между объектами; номер телефона; дату 12 декабря 19449 года) Значит, для представления информации могут использоваться разные коды, и поэтому надо знать законы записи этих кодов, т.е. уметь кодировать.

Это значит, что ее можно представить в той или иной стандартной форме. Информация всегда хранится и передается в закодированном виде. При разговоре информация кодируется с

помощью звуков или жестов. При записи – с помощью символов. Одна и та же информация может быть закодирована в разных видах.

(Слайд 2)

Кодирование - это запись информации с помощью некоторой знаковой системы (языка). Зачем кодируют информацию?

Информация передается, обрабатывается и хранится в виде кодов.

Здесь заканчивается текст второго слайда

Вопросы к обучающимся: Что такое код? Длина кода? Кодирование?

Ответы и конспект в тетрадь

(Слайд 3)

Код – это система условных знаков для представления информации. **Длина кода - количество знаков в коде.**

Кодирование – это операция преобразования символов или группы символов одного кода в символы или группу символов другого кода.

Здесь заканчивается текст третьего слайда

Человек кодирует информацию с помощью языка.

Вопрос к обучающимся: что такое язык? (это знаковая форма представления информации).

Возникновение целого ряда языков было продиктовано необходимостью привлечения технических средств для передачи информации. Примером такого языка является азбука Морзе, изобретенная для передачи телеграфных сообщений. На прошлом занятии вы кодировали свое имя с помощью азбуки Морзе. Сегодня мне хотелось бы отметить, что этот код неравномерный, нужен разделитель.

(Слайд 4)

На прошлом занятии вы кодировали свое имя с помощью азбуки Морзе.

Вопрос к учащимся: Что можно сказать об этом коде?

Код неравномерный, нужен разделитель!

Здесь заканчивается текст четвертого слайда

В природе существуют равномерные коды, когда разделитель не нужен.

(Слайд 5)

Выполните задание: Закодируйте свое имя с помощью кодовой таблицы (*Windows-1251*):

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	А	В	С	Д	Е	Ф
С	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
Д	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

(ВАСЯ – С2 С0 Д1 ДФ)

Здесь

заканчивается текст пятого слайда

Перекодирование информации из одной знаковой системы в другую. Так, в процессе чтения вслух приходится переходить от одной формы представления информации к другой. В процессе преобразования информации из одной формы представления в другую происходит перекодирование информации.

(Слайд 6)

Перекодирование – это операция преобразования знаков или групп знаков одной знаковой системы в знаки или группы знаков другой знаковой системы.


Средством перекодирования служит таблица соответствия знаковых систем (таблица перекодировки), которая устанавливает взаимно однозначное соответствие между знаками или группами знаков двух различных знаковых систем.

Здесь заканчивается текст шестого слайда

(Слайд 7)

Цели и способы кодирования.

Текст:

- в России: *Привет, Вася!*
- Windows-1251: *CFF0E8E2E52C20C2E0F1FF21*
- передача за рубеж (транслит): *Privet, Vasya!*
- стенография: 
- шифрование: *Рсйгжу-!Гбта*

Числа:

- для вычислений: *25*
- прописью: *двадцать пять*
- римская система: *XXV*

Здесь заканчивается текст седьмого слайда

Вопрос к обучающимся:

- Мы с вами говорили о том, что существует четыре информационных процесса. Какие? (учащиеся отвечают).

- Как вы думаете, каким информационным процессом является кодирование информации? (Обработкой информации).

Существует даже целая наука, которая занимается шифровкой и расшифровкой информации. Это наука **криптография**.

(Слайд 8)

Декодирование – это восстановление сообщения из последовательности кодов.

Пример:

М	А	Ы	Л	У	пробел
00	1	01	0	10	11

МАМА МЫЛА ЛАМУ → 00 1 00 1 11 00 01 0 1 11 0 1 00 10

Приняли сообщение: 0010011100010111010010 → ??? (ЛЛАЛЛАААЛЛЛАЛАААЛАЛЛАЛ)

Не все коды допускают однозначное декодирование!

Здесь заканчивается текст восьмого слайда

Возникает только один вопрос: зачем людям необходимо участие в двух процессах кодирования и декодирования, т.е. зачем люди кодируют информацию?

- Чтобы скрыть ее от других (все случаи шифров и тайнописи).
- Чтобы записать информацию короче. Самый простой пример – аббревиатуры. Что такое ООН? Организация Объединенных Наций.
- Чтобы ее удобнее было обрабатывать и передавать. Например, как передать информацию по телеграфу? Букву в электрический провод никак не запишешь, значит, надо представить эту букву так, чтобы ее удобно было передать с помощью электрического тока.

(Слайд 9)

Какой код использовать? Идея: использовать тот код, который применяется в компьютерной технике. Вся информация кодируется в двоичной системе счисления: с помощью цифр 0 и 1.

Здесь заканчивается текст девятого слайда

Эти два символа называют двоичными цифрами или битами.

Такой способ кодирования технически просто организовать: 1 - есть электрический сигнал, 0 - нет сигнала. Недостаток двоичного кодирования - длинные коды. Но в технике легче иметь дело с большим числом простых однотипных элементов, чем с небольшим числом сложных.

(Слайд 10)

Двоичный код. Код, в котором используются только два знака, называется **двоичным**. Все виды информации в компьютерах кодируются в двоичном коде. **1 бит** – это количество информации, которое можно передать с помощью одного знака в двоичном коде («0» или «1»).

bit = binary digit, двоичная цифра

Здесь заканчивается текст десятого слайда

IV. Выполнение практического задания.

(Слайд 11)

Я слышу – я забываю,
Я вижу – я запоминаю,
Я делаю – я понимаю.

Здесь заканчивается текст одиннадцатого слайда

Для умелого использования компьютерной техники в своей образовательной, а в дальнейшем и трудовой деятельности необходимо пользоваться клавиатурой. Презентация «Практическое занятие1»

Затем выполнение практической работы «Обработка текстовой информации. Первое знакомство с Microsoft WORD. Практикум 1»

V. Закрепление понятия.

1. «Кодирование»

1. Слова зашифрованы перестановкой букв в слове по одному и тому же правилу. Расшифруйте слова, определив правило перестановки. Лтос (стол), анигк (книга), аучкр (ручка), ьеартдт (тетрадь). Зашифруйте по этому правилу слово «информация» (янцамрофии).

2. Расшифруйте слова и найдите лишнее слово: ЫМЬШ, ОТИМОНР, ЛОБЯОК, СДИК. (Мышь, монитор, **яблоко**, диск.).

3. . Дана кодировочная таблица. С помощью этой таблицы зашифруйте фразу: «Я умею работать с информацией. А ты?»

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
1	И	К	Л	М	Н	О	П	Р	С
2	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
3	Ы	Ь	Э	Ю	Я	—	.	,	?
4	:	;	-	!	«		й		

(3445211305334517000115200020314518451014221517130024100546434500203038)

VI. Список использованной литературы:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 8 класса -М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. Макарова О.Н. Кубики принятия решений - Информатика в школе , 2012 №2 (75)
2. Ремнев А.А. Рабочая тетрадь по информатике 8 класс, <http://rapolygon.h15.ru/metk.htm>
3. Поляков К.«Информация», 2006-2011 <http://kpolyakov.narod.ru>
4. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ 8 класс - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009-2012
5. Шелепаева А.Х. Поурочные разработки по информатике: 8 класс. –М.:ВАКО, 2011

**Календарно-тематическое планирование
к дополнительной общеразвивающей образовательной программе
«Занимательная информатика»**

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата по плану	Дата по факту	Примечание
	Информация. Информационные процессы	4				
1.	Организационное занятие. Информация. Виды информации. Восприятие информации Инструктаж по ТБ.	2	Беседа			
2.	Информационные процессы. Передача, хранение и обработка информации	2	Беседа			
	Устройство ПК	10				
3.	Персональный компьютер. Архитектура ПК.	2	Практическая работа			
4.	Программное обеспечение ПК. Операционные система. Файловая система. Настройка ОС	2	Практическая работа			
5.	Клавиатура. Метод 10-пальцевого набора текста. Тренажер клавиатуры	2	Практическая работа			
6.	Клавиатура. Метод слепого набора	2	Практическая работа			
7.	Клавиатура. Метод слепого набора	2	Практическая работа			
	Текстовая информация	16				
8.	Представление текста в памяти ПК. Текстовый редактор. Ввод и редактирование текста	2	Практическая работа			
9.	Форматирование текста	2	Практическая работа			
10.	Список. Маркеры списка	2	Практическая работа			
11.	Таблицы. Форматирование таблиц	2	Практическая работа			
12.	Интеллектуальные системы работы с текстом. Правописание. Словарь	2	Практическая работа			
13.	Параметры страницы. Поля, ориентация, колонтитулы	2	Практическая работа			
14.	Шаблоны и стили текстового документа	2	Практическая работа			
15.	Создание визиток в MS Word	2	Практическая работа			
	Графическая информация	20				
16.	Компьютерная графика. Принципы кодирования изображения	2	Практическая работа			
17.	Растровый графический редактор. Панель инструментов. Палитра	2	Практическая работа			
18.	Инструмент Заливка, Градиент, Штамп	2	Практическая работа			
19.	Понятие слоя. Многослойный рисунок	2	Практическая работа			

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата по плану	Дата по факту	Примечание
20.	Создание рисунка с повторяющимися фрагментами	2	Практическая работа			
21.	Векторная графика. Панель инструментов. Маркеры объектов	2	Практическая работа			
22.	Геометрические объекты. Группировка объектов	2	Практическая работа			
23.	Объект WordArt. Редактирование объекта	2	Практическая работа			
24.	Объект SmartArt. Настройка объекта	2	Практическая работа			
25.	Создание буклета с использованием графики	2	Практическая работа			
Презентация и мультимедиа		20				
26.	Мультимедиа. Анимационные ролики. Презентация	2	Практическая работа			
27.	Приложение PowerPoint. Объекты презентации. Панель инструментов	2	Практическая работа			
28.	Шаблон презентации. Графика, звук в презентации	2	Практическая работа			
29.	Анимация объектов в презентации. Настройка показа презентации	2	Практическая работа			
30.	Звук. Запись и монтаж звука	2	Практическая работа			
31.	Видео. Сценарий видеоролика	2	Практическая работа			
32.	Видео. Фильтры и эффекты	2	Практическая работа			
33.	Создание мультимедиа ролика «Мое любимое хобби»	2	Практическая работа			
34.	Создание мультимедиа ролика «Мое любимое хобби»	2	Практическая работа			
35.	Создание мультимедиа ролика «Мое любимое хобби»	2	Практическая работа			
Облачные технологии		14				
36.	Облачные технологии. Сервисы Google. GoogleDrive	2	Практическая работа			
37.	Google Документ. Совместная работа с документом	2	Практическая работа			
38.	Google Рисунок. Совместная работа с графикой	2	Практическая работа			
39.	Google Презентация. Совместная работа с презентацией	2	Практическая работа			
40.	GoogleSites. Создание сайта с использованием шаблона	2	Практическая работа			
41.	GoogleSites. Наполнение страниц сайта	2	Практическая работа			
42.	GoogleSites. Наполнение страниц сайта	2	Практическая работа			
Scratch		60				
43.	Знакомство со средой Scratch	2	Практическая работа			

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата по плану	Дата по факту	Примечание
44.	Управление спрайтами	2	Практическая работа			
45.	Координатная плоскость	2	Практическая работа			
46.	Навигация в среде Scratch	2	Практическая работа			
47.	Первая программа на Scratch. Язык команд Scratch.	2	Практическая работа			
48.	Блоки команд. Алгоритм создания скриптов	2	Практическая работа			
49.	Совместимость команд. Собираем скрипт	2	Практическая работа			
50.	Алгоритм изменения внешности	2	Практическая работа			
51.	Смена образа сцены. Смена образа спрайта	2	Практическая работа			
52.	Применение графических эффектов	2	Практическая работа			
53.	Блоки с параметром времени	2	Практическая работа			
54.	Слои. Переход из одного слоя в другой	2	Практическая работа			
55.	Способы движения	2	Практическая работа			
56.	Стеки и репортеры. Репортеры движения	2	Практическая работа			
57.	Повороты. Направления поворота.	2	Практическая работа			
58.	Прозрачная стена. Блок контроля границы.	2	Практическая работа			
59.	Перо. Размер, цвет, оттенок.	2	Практическая работа			
60.	Создание мультимедийной scratch-истории (сказки).	2	Практическая работа			
61.	Генерация идей. Подбор персонажей. Подбор сцен	2	Практическая работа			
62.	Подбор персонажей. Подбор сцен	2	Практическая работа			
63.	Построение схемы взаимодействия	2	Практическая работа			
64.	Включение звуковых эффектов в проект	2	Практическая работа			
65.	Включение звуковых эффектов в проект	2	Практическая работа			
66.	Компиляция Scratch-сказки	2	Практическая работа			
67.	Проект «Моя сказка»	2	Практическая работа			
68.	Проект «Моя сказка»	2	Практическая работа			
69.	Проект «Моя сказка»	2	Практическая работа			
70.	Проект «Моя сказка»	2	Практическая работа			
71.	Защита проектов	2				

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Форма контроля</i>	<i>Дата по плану</i>	<i>Дата по факту</i>	<i>Примечание</i>
72.	Итоговое занятие	2	Беседа			
	ИТОГО	144				

**План воспитательной работы
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Занимательная информатика»**

Воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- **Гражданско-патриотическое** - воспитание личности гражданина - патриота Родины, способного встать на защиту государственных интересов; развитие чувства ответственности и гордости за достижения страны; формирование толерантности, чувства уважения к другим народам, их традициям.
- **Нравственное и духовное воспитание** - формировать у обучающихся нравственную культуру миропонимания; воспитание добросовестного отношения к своим обязанностям, к самому себе, к общественным поручениям.
- **Воспитание положительного отношения к труду и творчеству** - формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства.
- **Интеллектуальное воспитание** - развитие способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни; формирование интеллектуальную культуру обучающихся, развивать их кругозор и любознательность.
- **Здоровьесберегающее воспитание** - использование педагогических технологий и методических приемов для демонстрации учащимся значимости физического и психического здоровья человека; воспитание понимания важности здоровья для будущего самоутверждения; обучение правилам безопасного поведения обучающихся на улице и дорогах; обучение ОБЖ; воспитание потребности в здоровом образе жизни.
- **Социокультурное и медиакультурное воспитание** - формирование у учащихся представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм».
- **Культуротворческое и эстетическое воспитание:** создание условий для проявления обучающимися в объединениях инициативы и самостоятельности, искренности и открытости в реальных жизненных ситуациях, развитие способностей адекватно оценивать свои и чужие достижения.
- **Правовое воспитание и культура безопасности** - формирование у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, о принципах демократии, об уважении к правам человека и свободе личности, формирование электоральной культуры.
- **Воспитание семейных ценностей** - формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни; формирование активной педагогической позиции родителей; активное участие родителей в воспитании детей.
- **Формирование коммуникативной культуры** - формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию.

Цель: создание благоприятной среды для воспитания разносторонне развитой личности и создание условий для активной жизнедеятельности обучающихся, гражданского самоопределения и самореализации, максимального удовлетворение потребности в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии.

Задачи:

- формировать гражданскую и социальную позицию личности, патриотизм и национальное самосознание учащихся;
- развивать творческий потенциал и лидерские качества обучающихся;

- создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья учащихся.

Ожидаемые результаты:

- вовлечение большого числа обучающихся в досуговую деятельность и повышение уровня сплоченности коллектива;
- улучшение психического и физического здоровья обучающихся;
- сокращение детского и подросткового травматизма;
- развитие разносторонних интересов и увлечений детей.

№	Наименование мероприятия	Срок проведения	Отметка о выполнении
Работа с обучающимися			
1	Контроль уровня воспитанности обучающихся, социально-психологического климата коллектива	Постоянно	
2	Контроль за посещением занятий учащимися	Постоянно	
3	<p>Беседы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Безопасность дорожного движения. - Здоровый образ жизни. - Антитеррористическая безопасность. - Информационная безопасность в сети Интернет. - О правилах поведения при поступлении сигнала «Воздушная тревога!». - О необходимости сообщать родителям, законным представителям о своем местонахождении при выходе из дома. - О запрете поднимать на улице, в общественных местах бесхозные вещи и предметы. - О правилах поведения с незнакомыми людьми при появлении их возле двери квартиры, дома и на улице. - О безопасном использовании пиротехнических изделий. - О правилах электробезопасности и обращения с газовыми приборами в быту. - О правилах поведения на льду на водных объектах. - О правилах безопасного нахождения дома возле открытых окон. - О запрете нахождения несовершеннолетних вблизи и на объектах незавершенного строительства. - Об опасности разжигания костров и порядке действий в случае пожара. - О запрете курения, распития спиртосодержащей продукции с разъяснением норм действующего законодательства Российской Федерации (с обучающимися старше 12 лет). - О безопасном поведении во дворах. - Симферополь в годы ВОВ. - Марш Великой Победы. - Азбука здоровья. - О правилах безопасного передвижения на велосипедах и средствах индивидуальной мобильности, световозвращающих элементах. - Поведение и правила безопасности во время летних 	<p>Сентябрь</p> <p>Октябрь</p> <p>Ноябрь</p> <p>Декабрь</p> <p>Январь</p> <p>Февраль</p> <p>Март</p> <p>Апрель</p> <p>Май</p>	

<i>№</i>	<i>Наименование мероприятия</i>	<i>Срок проведения</i>	<i>Отметка о выполнении</i>
	каникул		
4	Занятия с обучающимися по действиям при возникновении угрозы вооруженного нападения и пожара	Октябрь	
5	Анкетирование учащихся	Март	
Участие в мероприятиях и конкурсах			
1	Участие в конкурсных программах различного уровня по отдельному плану	В течение года	
Работа с родителями			
1	Информирование родителей о работе кружка	Сентябрь	
3	Анкетирование родителей	Март	
4	Индивидуальные беседы	В течение года	
5	Проведение консультаций на разнообразные темы	В течение года	
6	Родительские собрания: - Организация учебно-воспитательного процесса. Знакомство с локальными актами образовательного учреждения об организации учебно-воспитательного процесса. - Итоги работы кружка. Об использовании ремней безопасности и детских удерживающих устройств, при перевозке детей личным автотранспортом.	Сентябрь Май	

Приложение 5

*Лист корректировки
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Занимательная информатика»*

<i>№ п/п</i>	<i>Дата корректировки</i>	<i>Причина корректировки</i>	<i>Согласование с руководителем учреждения</i>