

Угличский муниципальный район
Управление образования
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»

Директор



«Утверждаю»

М.Л.Буцких

2025г.

Приказ №

от 30.09.2025

Дополнительная общеобразовательная программа –
дополнительная общеразвивающая программа
«Компьютерная грамота»

Направленность: техническая

Срок реализации: 4 года

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования,
Костырко Дарья Борисовна

Углич.
2025 г.

Оглавление.

1. Пояснительная записка.....	3
2. Результативность образовательного процесса.....	3
3. Учебно-тематический план.....	4
4. Обеспечение программы.....	8
4.1. Методическое обеспечение.....	8
4.2. Материально-техническое обеспечение.....	9
5. Информационные источники.....	9
Календарные учебные графики.	

1. Пояснительная записка

Изменение условий интеллектуальной деятельности приводит к повсеместной информатизации общества. Обучение при помощи компьютера активизирует обучающихся, развивает их способности, стимулирует любознательность и интерес к информационным технологиям. Для жизни и работы в информационном обществе каждый человек должен обладать необходимыми навыками работы на компьютере в основных используемых в мировой практике программных пакетах. Кроме этого, любые занятия для детей младшего школьного возраста, на которых применяется компьютер, являются, как правило, очень любимыми.

Обучение в творческом объединении «С компьютером на «ТЫ» не только закладывает основы компьютерной грамотности, но и помогает детям расширить свой кругозор, развить самые разнообразные способности, в том числе и познавательные. Этот курс несёт в себе большой потенциал для формирования и развития различных способностей, интересов, личностных качеств обучающихся.

Знакомство с историей создания и совершенствования вычислительной техники, составными частями ПК, с внутренней организацией компьютера на доступном пониманию ребёнка уровне и в увлекательной форме, получение навыков общения с компьютером и использование его в качестве универсального инструмента для решения самых разнообразных задач отражает заложенную в программе образовательную функцию подготовки обучающихся к дальнейшей работе в условиях компьютеризации современного общества.

Цель: Создание оптимальных условий для развития умственных и творческих способностей обучающихся во время изучения основ компьютерной грамотности.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать навыки работы на ПК в графических и текстовых редакторах;
- освоить терминологию информатики и вычислительной техники в соответствии с программой.

Воспитательные:

- воспитывать волю, терпение в преодолении трудностей, целеустремлённость;
- воспитывать коммуникативные способности и умение работать в группе.

Развивающие:

- способствовать формированию наглядно – образного и логического мышления, творческой самостоятельности обучающихся;
- тренировать память, внимание, развивать умение анализировать.

Программа построена по принципу «восходящей спирали». В ней заложена возможность поступательного движения от простого к сложному. Это вызывает у детей потребность в овладении специальными знаниями и навыками. Теоретический материал занятий тесно связан с практической работой на ПК. В последовательности и глубине подачи материала учитываются особенности данной возрастной категории детей.

Для осуществления учебного процесса используются следующие формы обучения: лекции и практическая работа детей в микрогруппах и индивидуально.

Оценка уровня развития и обучения ребёнка в рамках образовательной программы проводится путём периодического анализа педагогом творческих достижений обучающихся. Это происходит в рабочем порядке в виде контрольных и самостоятельных работ, конкурсов и т. д.

2. Результативность образовательного процесса.

Результатом данной программы может быть умение применять полученные знания и навыки на практике. Определение результата обучения осуществляется через наблюдение, анкетирование, беседы, выполнение тестовых и контрольных заданий.

К концу 1 года обучения дети должны:

Знать:

- составные части компьютера;
- возможности компьютера;
- инструменты рисования.

Уметь:

- вводить текст с клавиатуры;
- сохранять информацию на различных носителях;
- ориентироваться в файловой системе компьютера;
- создавать рисунки в изученных графических редакторах;
- применять полученные знания для решения различных творческих задач.

К концу 2 года обучения дети должны:

Знать:

- приёмы работы в программах: Paint – графический редактор, Microsoft Word, Microsoft Power Point;

Уметь:

- работать в программах: Paint – графический редактор, Microsoft Word, Microsoft Power Point;
- форматировать текст;
- создавать проекты в изученных программах.

К концу 3 года обучения дети должны:

Знать:

- приёмы работы в среде программирования Scratch, основные команды, основы алгоритмизации;
- основные приемы работы в программе Pinnacle Studio 14 в соответствии с программой

Уметь:

- работать самостоятельно с основными командами и возможностями среды Scratch;
- работать в программе Pinnacle Studio 14: основы монтажа, переходы, титры, наложение
- самостоятельно создавать проекты на заданные темы

К концу 4 года обучения дети должны:

Знать:

- приемы работы в программе Photoshop, Pinnacle Studio;
- основные приемы работы в программе Pinnacle Studio 14 в соответствии с программой;
- основные приемы работы с коллажом.

Уметь:

- работать в программах: Photoshop, Pinnacle Studio, знать основной функционал данных программ;
- работать в программе Pinnacle Studio 14: покадровая обработка, обработка фильтрами, создание футажа;
- самостоятельно выполнять проекты по заданным темам;

Программа реализуется для детей 7 – 11 лет. Группы набираются с учётом возраста. В зависимости от возраста некоторые темы могут упрощаться или усложняться.

Обучающиеся, успешно освоившие программу по итогам тестирования переходят на следующий, более продвинутый уровень к другому педагогу.

3. Учебно-тематический план **Учебно-тематический план**

1 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теори я	Практи ка	Всего
1	Введение в программу. Первое знакомство.	4	4	8
	Основы техники безопасности	1	1	2
	Основы правильной и безопасной посадки за	1	1	2

	компьютером.			
	Упражнения и массаж для кистей рук	1	1	2
	Упражнения и массаж для мышц шеи и плеч	1	1	2
2	Знакомство с компьютером	4	4	8
	Включение и выключение компьютера	1	1	2
	Мышь.	1	1	2
	Виды окон	2	2	4
3	Рабочий стол Windows	3	5	8
	Из чего состоит рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Внешний вид окон	1	1	2
	Настройка рабочего стола.	1	3	4
	Экранные заставки. Перемещение окон по рабочему столу	1	1	2
4	Основные приёмы работы с информацией	9	13	22
	Организация хранения информации на компьютере	1	1	2
	Имена файлов и папок. Поиск файла на диске. Использование помощника.	1	3	4
	«Мой компьютер» помогает искать файлы. Кнопка «Пуск» тоже может помочь	1	1	2
	Создание, переименование, файла, ярлыка для файла	1	1	2
	Копирование, перемещение, удаление файла	1	3	4
	Для чего нужна корзина. Удаление файлов с восстановлением и безвозвратно.	1	1	2
	Работа с папками. Переименование файлов, папок, ярлыков	1	1	2
	Работа с внешними носителями: CD, DVD, SD карты, флеш носители. Работа с USB портом.	1	1	2
	Установка программ	1	1	2
5	О бережном отношении к компьютеру	4	4	8
	Проверка целостности диска	1	1	2
	Рациональное расположение данных на диске	1	1	2
	Удаление ненужных файлов	1	1	2
	Использование утилиты «Дефрагментатор диска»	1	1	2
6	Компьютер на службе человека	1	1	2
	Окна.	1	1	2
7	О хранении информации	2	4	6
	Работа с различными видами хранения информации	2	4	6
8	Компьютер как инструмент практической деятельности	6	32	38
	Графический редактор Paint. Первое знакомство.	1	1	2

	Знакомство с интерфейсом. Создание файла. Работа с панелью управления: Файл.	1	1	2
	Работа с панелью управления: Правка, Вид, Рисунок, Палитра, Справка.	1	3	4
	Первые уроки рисования в графический редакторе Paint.	1	15	16
	Работа с фигурами.	1	9	10
	Работа с функцией копировать/ вставить.	1	3	4
9	Как подготовить текст	15	25	40
	Чем отличается Word от Блокнота.	1	1	2
	Режимы просмотра и переключение между ними	1	1	2
	Разработка плана будущего текста	1	1	2
	Выбор шрифта. Основные приёмы работы с текстом	1	3	4
	Выделение фрагментов текста. Копирование и перемещение фрагментов текста	1	3	4
	Автоматическая нумерация. Создание списков.	1	1	2
	Таблицы	1	5	6
	Сноски. Быстрое перемещение по большому тексту	1	1	2
	Иллюстрации в тексте	1	3	4
	Графики и диаграммы	1	1	2
	Почти готовый текст. Проверка текста	1	1	2
	Нумерация страниц. Добавление оглавления	1	1	2
	Подключение к комп-ру и настройка принтера	1	1	2
	Предварительный просмотр перед печатью. Печать текста.	1	1	2
	Различные виды печати текста.	1	1	2
10	Подведение итогов	-	4	4
	Итоговая проверочная контрольная работа		2	2
	Разработка и оформление итоговой выставки		2	2
	Всего часов:	58	86	144

2 год обучения

	ТЕМА	Кол-во часов		
		теори я	практ ика	всего
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	2
2.	Повторение	7	13	20
	Рабочий стол Windows	1	1	2
	Основные приёмы работы с информацией	2	4	6
	Хранение информации	1	1	2

	Компьютер – инструмент практической деятельности.	1	3	4
	Стандартные программы.	2	4	6
3.	Paint – графический редактор	6	26	32
	Рисование по клеточкам	1	3	4
	Редактирование графических объектов. Использование пипетки для выбора цвета.	1	3	4
	Создание рисунка с использованием объемных фигур и заливки	1	3	4
	Создание картины, открытки с использованием кривых линий	1	3	4
	Создание картины, открытки с использованием технологии внедрения объектов	1	3	4
	Работа с графическими объектами в двух программах MS Word и MS Paint	1	7	8
	Подготовка работ на выставку	-	4	4
4.	Программа Microsoft Word	23	23	46
	Интерфейс Microsoft Word	1	1	2
	Текстовое меню	1	1	2
	Меню Файл	1	1	2
	Меню Правка	1	1	2
	Меню Вид	1	1	2
	Меню Вставка	1	1	2
	Меню Формат	1	1	2
	Меню Сервис	1	1	2
	Меню Таблица	1	1	2
	Меню Окно	1	1	2
	Кнопочная панель операций (панель инструментов)	1	1	2
	Панель форматирования	1	1	2
	Линейка	1	1	2
	Область задач	1	1	2
4.1	Форматирование текста			
	Выделение участка текста	1	1	2
	Изменение шрифта	1	1	2
	Границы абзацев, выравнивание	1	1	2
	Работа со стилями	1	1	2
	Оглавление и указатели	1	1	2
	Картинки	1	1	2
	Специальные надписи	1	1	2
	Таблицы	1	1	2
	Разбивка по страницам. Нумерация	1	1	2
5.	Microsoft Power Point	16	34	42
	Меню «Главная»	2	2	4
	Меню «Вставка»	1	3	4

	Меню «Дизайн»	1	3	4
	Меню «Анимация»	1	5	6
	Меню «Показ слайдов»	1	3	4
	Меню «Рецензирование»	2	2	4
	Меню «Вид»	2	2	4
	Меню «Формат»	2	2	4
	Создание проекта в изученной программе	2	4	6
	Проверочная контрольная работа по теме Power Point	-	2	2
6.	Итоговое занятие. Анализ работы за год	2	-	2
	Всего часов:	55	89	144

3 год обучения

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Повторение изученного.	6	34	40
	Основы техники безопасности	1	1	2
	Paint	1	11	12
	Word	1	9	10
	PowerPoint	1	7	8
	Развивающие игры	2	6	8
2	Информатизация общества.	7	13	20
	Информационное общество. Роль информатизации в развитии общества	1	1	2
	Браузеры Интернета. Поиск нужной информации	1	3	4
	Электронные библиотеки (энциклопедии, словари, переводчики)	1	3	4
	Регистрация в сети. Создание электронной почты.	1	1	2
	Социальные сети	1	1	2
	Скачивание файлов в сети Интернета	1	1	2
	Онлайн-игры	1	3	4
3	Знакомство со средой Scratch	21	29	50
	Элементы окна среды Scratch	1	1	2
	Объекты. Гибкость интерфейса при управлении объектами.	1	1	2
	Работа с объектами.	1	1	2
	Закладка среды «Костюмы»/«Фоны».	1	1	2
3.1	Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация			
	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки»	1	3	4
	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	1	1	2
	Анимирование объекта. Команды цикла блока	1	1	2

	«Контроль».			
	Анимация с использованием команд движения и смены костюма	1	1	2
	Создание анимации с использованием звука	1	3	4
	Скриптостроение для нескольких объектов	1	1	2
	Сложная анимация с двумя объектами.	1	1	2
	Блок «Сенсоры»	1	1	2
	Команды «передать...», «когда я получу...»	1	3	4
	Анимирование сцены	1	1	2
	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы»	1	3	4
	Вставка фонового звука	1	1	2
	Блок рисования ПЕРО	1	1	2
	Анимация с рисованием	1	1	2
	Управление объектом с клавиатуры	1	1	2
	Управление с клавиатуры рисованием.	1	1	2
	Блок ПЕРЕМЕННЫЕ	1	1	2
4	Основы Pinnacle Studio 14. Создание фотоальбомов.	8	24	32
	Знакомство с Pinnacle Studio 14.	2	2	4
	Темы монтажа. Переходы.	1	5	6
	Титры.	1	5	6
	Звуковые эффекты. Добавление музыки.	1	3	4
	Самостоятельное создание фотоальбома в программе Pinnacle Studio 14.	1	3	4
	Подбор и наложение звукового, голосового и музыкального сопровождения на шаблоны видеофильмов.	2	6	8
5	Подведение итогов	1	1	2
	Всего	43	101	144

4 год обучения

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Повторение изученного.	10	30	40
	Основы техники безопасности	1	1	2
	Paint	1	9	12
	Word	1	9	8
	PowerPoint	1	9	8
	Scratch.	1	9	10
2	Основы Photoshop. Цифровая обработка фотографий.	8	14	40
	Знакомство с Adobe Photoshop.	1	1	2
	Изучение строки меню и меню файл и	1	3	4

	редактирование.			
	Общая коррекция изображений.	1	5	6
	Получение цифровых изображений.	1	1	2
	Изучение меню изображение и слой.	1	3	4
	Знакомство с меню выделение, фильтр, вид и окно.	2	2	4
	Редактирование фотографий-пробников.	1	5	6
	Наложение слоёв на фотографии-пробники.	1	3	4
	Подбор фона для слоёв.	1	3	4
	Самостоятельное выполнение проекта «фотографии».	1	3	4
3	ФотоКОЛЛАЖ.	10	20	30
	Что такое коллаж? Как создать фотоколлаж.	1	1	2
	Работа с шаблонами в программе ФотоКОЛЛАЖ	1	3	4
	Добавление рамок, масок и эффектов	1	3	4
	Добавление надписей и клипарта	1	3	4
	Работа с фотографиями: свойства, кадрирование	1	3	4
	Как вырезать объект с картинки	1	1	2
	Как сделать фотоальбом своими руками	1	3	4
	Как сделать шапку для канала на YouTube своими руками	1	1	2
	3 способа создать коллаж для сторис в Инстаграмме и ВК	1	1	2
	Коллаж моя семья	1	1	2
	Приемы видеомонтажа в программе Pinnacle Studio	9	23	32
	Покадровая обработка видеоизображения. Обрезка видеоизображения.	1	3	4
	Увеличение видео.	1	1	2
	Обработка изображений фильтрами. Применение видеоэффектов.	1	3	4
	Картинка в картинке.	1	3	4
	Настройка исходного аудиопотока при монтаже.	1	1	2
	Замена исходного звука в видеофайле.	1	3	4
	Применение фильтров к аудиопотоку. Совмещение видео с аудиопотоками.	1	3	4
	Создание простейшего видеофутажа.	1	3	4
	Создание из футажей видеопоздравления.	1	3	4
5	Подведение итогов	1	1	2
	Всего	43	101	144

4. Обеспечение программы.

4.1. Методическое обеспечение программы:

Образовательный процесс в компьютерном классе строится таким образом, чтобы практическая работа преобладала над теоретической подготовкой.

Изложение теоретического материала начинается со знакомства с основными терминами, объяснения устройства ПК, его составных частей и, далее, знакомства с программным обеспечением. На занятиях чередуются теоретическое объяснение изучаемой темы и практическое овладение этой темой. Изложению кратких сведений из области теории отводится приблизительно 1/3 часть учебного времени, а после этого обучающиеся занимаются практической работой на ПК.

Возможность самостоятельной работы на ПК не только предоставляется, но и поощряется, т.к. позволяет ярче раскрыть и развить индивидуальные способности каждого обучающегося, хотя необходим со стороны педагога контроль над правильностью самостоятельных действий обучающегося.

Процесс изучения нового материала включает в себя:

- ✓ Изложение теории, которая строится по принципу диалога с активным включением учащихся в обсуждение изучаемого материала;
- ✓ Практику, которая сопровождается объяснением педагога и показом методов и приёмов наиболее правильной и оптимальной работы с изучаемой программой;
- ✓ Самостоятельную работу обучающегося. На этом этапе работы можно осуществить как индивидуальный подход к обучающемуся, так и работу в группе.

Образовательный процесс, кроме последовательного изложения учебного материала, может содержать итерационные циклы, когда возникает необходимость вернуться на несколько шагов назад, чтобы ещё раз рассмотреть по каким-либо причинам неусвоенный материал.

Образовательный процесс и, особенно, практические занятия контролируются преподавателем с точки зрения правил техники безопасности и сохранения здоровья обучающихся. В частности, на занятиях педагогом ведётся наблюдение за правильной посадкой обучающегося на рабочем месте, предлагается комплекс упражнений для снятия напряжения глаз.

Дидактический материал:

- Контрольные работы для обучающихся по курсу;
- Проекты Power Paint;
- Контрольные вопросы по теме «Введение в ПК и основы Windows»;
- Раздаточный материал на индивидуальных карточках.

4.2. Материально-техническое обеспечение программы:

1. Персональный компьютер – рабочее место педагога;
2. Персональный компьютер – рабочее место обучающегося;
3. Устройства ввода/вывода звуковой информации – микрофон, наушники;
4. Устройства вывода/ вывода звуковой информации – микрофон, колонки и наушники;
5. Экран (настенный);
6. Мультимедиа проектор;
7. Принтер лазерный;
8. Принтер цветной;
9. Сканер;
10. Цифровой фотоаппарат;
11. Клавиатурный тренажер;
12. Электронные пособия
 - Мир информатики 1 -2 год обучения: Комплекс компьютерных программ
 - Мир информатики 3 -4 год обучения: Комплекс компьютерных программ
 - Графический редактор TUX paint и Paint
 - Текстовый редактор Microsoft Word
 - Программа для создания и проведения презентаций Microsoft Office PowerPoint
 - Логические и обучающие игры
 - Комплекты презентационных слайдов по всем разделам

5. Информационные источники:

1. Капустина И.Б. «Компьютерная азбука». Программы дополнительного образования детей: Сборник авторских программ «Центра детей и юношества»: в 2-х частях/ под ред. Т. А. Цветковой. – Ч.1. – Ярославль: ГОУ ЯО ЦДЮ, Издательский центр «Пионер», 2007

2. Леонтьев В. П. Персональный компьютер. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2008.
3. Мозговой М. В. Занимательное программирование: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2004
4. Симонович С. В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005
5. Шуманн Х. Г. Компьютер для детей. – М.: Из-во «Интерэксперт», 2005