

Управление образования Артёмовского городского округа  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного  
образования «Центр образования и профессиональной ориентации»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 4  
от «24» июня 2024 г.



Утверждаю:  
Директор MAOU ДО «ЦОиПО»  
Н.А. Холоткова  
Приказ № 168  
от «25» июня 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Занимательная информатика»**  
(Стартовый уровень)

Возраст обучающихся 5 -7 лет

Срок реализации: 1 учебный год (объём 72 часа)

Составитель:  
Устинов Эдуард Константинович,  
педагог дополнительного образования

## Содержание

### Основные характеристики

<b>1. Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
1.1. Актуальность программы .....	3
1.2. Направленность программы.....	3
1.3 Новизна.....	3
1.4. Адресат программы.....	4
1.5. Объем, срок и уровень освоения программы.....	4
1.6 Формы обучения.....	4
1.7.Особенности организации образовательного процесса, состав группы.....	4
1.8. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий .....	4
1.9. Цель и задачи программы.....	5
<b>2. Содержание ДООП .....</b>	<b>5</b>
2.1. Учебный (тематический) план.....	5
2.2. Содержание учебного (тематического) плана.....	8
<b>3. Планируемые результаты .....</b>	<b>12</b>
<b>Организационно-педагогические условия</b>	
<b>4. Условия реализации ДООП .....</b>	<b>12</b>
4.1. Календарный учебный график.....	12
4.2. Материально-техническое обеспечение.....	12
4.3. Методическое обеспечение.....	13
4.4. Кадровое обеспечение .....	14
<b>5. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.....</b>	<b>15</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>16</b>
<b>Аннотация.....</b>	<b>20</b>

## **Основные характеристики**

### **1. Пояснительная записка**

Современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс и внеурочную деятельность.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

#### **1.1. Актуальность программы**

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика» (Далее - программа, ДООП «Увлекательная информатика») заключается в том, что интерес к изучению новых технологий подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

#### **1.2. Направленность программы**

Программа технической направленности ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, Обучение по программе технической направленности способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения анализировать.

#### **1.3. Новизна**

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное

«открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

#### **1.4. Адресат программы**

Программа рассчитана на обучающихся, не имеющих первоначальные знания о компьютере. Так же, в данной группе могут обучаться дети с нарушением слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата. Возраст обучающихся в группах 5-7 лет, возрастные и психофизические особенности обучающихся соответствует данной программе.

#### **1.5. Объем, срок и уровень освоения программы.**

Объём программы – 72 академических часа.

Срок реализации программы 1 учебный год.

Программа предполагает стартовый уровень освоения.

#### **1.6. Формы обучения**

В данной программе используется индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая очная форма обучения, при необходимости с применением ДОТ.

Виды занятий: беседа, лекция, практическое занятие, игра, защита проекта.

#### **1.7. Особенности организации образовательного процесса**

В течение всего периода обучения каждый участник объединения закрепляет ряд полученных знаний и практических навыков, которые возможно использовать в дальнейшей жизни.

Самое основное требование к занятиям – это дифференцированный подход к обучению обучающихся с учетом их творческих и умственных способностей, навыков, темперамента и особенностей характера.

Учебный процесс строится на принципе:

- доступности – от простого к сложному.
- применения педагогических технологий – игровая, здоровьесберегающая.

Используются следующие методические приемы:

- Поэтапное разъяснение заданий.
- Последовательное выполнение заданий.
- Повторение обучающимися инструкции к выполнению задания.
- Обеспечение визуальными техническими средствами обучения.
- Перемена видов деятельности:
- Подготовка обучающимися к перемене вида деятельности.
- Чередование занятий и физкультурных пауз.
- Работа на компьютерном тренажере.

#### **1.8. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Установленная продолжительность академического часа составляет для обучающихся дошкольного возраста - 30 минут.

## 1.9. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Формирование элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений дошкольников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

### **Задачи программы:**

#### *Обучающие:*

- познакомить с устройством компьютера;
- научить самостоятельно пользоваться персональным компьютером;
- познакомить с информационной безопасностью в сети Интернет;
- научить первоначальной работе в графическом редакторе Paint.

#### *Развивающие:*

- развить пространственное мышление;
- развить логику и внимательность;
- развить у обучающихся техническое творческое мышление.

#### *Воспитательные:*

- воспитать чувство взаимопомощи;
- воспитать настойчивость и стремление к достижению поставленной цели.

## 2. Содержание ДООП

### 2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		все го	теор ия	практ ика	
1	<b>Введение</b>	8	4	4	
1.1	Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности, информационной безопасности	2	1	1	Устный опрос
1.2	Введение в проектную деятельность.	2	2	-	Устный опрос
1.3	Состав ПК и принцип работы основных его устройств.	2	0,5	1,5	Устный опрос
1.4	Информационная безопасность в сети Интернет.	2	0,5	1,5	Устный опрос

<b>2</b>	<b>Графический редактор Paint</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
2.1	Возможности программы Paint. Запуск программы и выход из программы. Сохранение рисунка.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
2.2	Рабочее поле. Палитра цветов. Техника создания изображений. Общие сведения.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
2.3	Кисть и карандаш. Ластик. Распылитель. Заливка.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
2.4	Рисование линий.	2	0,5	1,5	Защита проекта
2.5	Геометрические фигуры.	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
2.6	Построение геометрических фигур с помощью готовых шаблонов	2	0,5	1,5	Анализ наблюдения
2.7	Создание узоров, бордюров, рамок.	4	1	3	Защита мини-проекта
<b>3</b>	<b>Моделирование в среде графического редактора Paint</b>	<b>46</b>	<b>11,5</b>	<b>34,5</b>	
3.1	Рисунок в Paint. Светофор	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.2	Рисунок в Paint. Планеты Солнечной системы	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.3	Рисунок в Paint. Старый дедушкин будильник	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.4	Рисунок в Paint. Грибная поляна	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.5	Рисунок в Paint. Зимняя сказка	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.6	Рисунок в Paint. Весенний букет	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.7	Рисунок в Paint. Машина	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.8	Рисунок в Paint. Пингвин	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.9	Рисунок в Paint. Сова	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ

3.10	Рисунок в Paint. Дом	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.11	Рисунок в Paint. Панда	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.12	Рисунок в Paint. Черепаха	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.13	Рисунок в Paint. Собака	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.14	Рисунок в Paint. Рыба	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.15	Рисунок в Paint. Жираф	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.16	Рисунок в Paint. Натюрморт	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.17	Рисунок в Paint. Троллейбус	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.18	Рисунок в Paint. Флаг	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.19	Рисунок в Paint. Замок	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.20	Рисунок в Paint. Дерево	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.21	Рисунок в Paint. Пейзаж	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.22	Рисунок в Paint. Лиса	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
3.23	Рисунок в Paint. Божья коровка	2	0,5	1,5	Анализ готовых работ
4	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>Внутренний конкурс</b>
	<b>Итого</b>	<b>72</b>			

## **2.2. Содержание учебного (тематического) плана**

### **Раздел 1. Введение**

#### **Тема 1. Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности, информационной безопасности**

*Теория:* Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности, информационной безопасности;

*Практика:* Квест – игра «Компьютер – мой друг»;

#### **Тема 2. Введение в проектную деятельность**

*Теория:* Что такое проект. Для чего нужен проект. Виды проекта. Мини-проект.

*Практика:* Обсуждение темы проекта.

#### **Тема 3. Состав ПК и принцип работы основных его устройств**

*Теория:* Персональный компьютер. Из чего состоит ПК. Разбор состава ПК и принципа работы основных его устройств.

*Практика:* Игра «Найди лишнее»;

#### **Тема 4. Информационная безопасность в сети Интернет**

*Теория:* Информационная безопасность. Хорошая и плохая информация. Какая информация в интернете. Что есть Правила информационной безопасности при работе за компьютером;

*Практика:* Квест – игра «Безопасный интернет»;

### **Раздел 2. Графический редактор Paint**

#### **Тема 2.1. Возможности программы Paint. Запуск программы и выход из программы. Сохранение рисунка.**

*Теория:* Программа Paint. Возможности программы. Как создать рисунок в программе. Алгоритм запуска программы.

*Практика:* Запуск программы и выход из программы.

#### **Тема 2.2. Рабочее поле. Палитра цветов. Техника создания изображений. Общие сведения.**

*Теория:* Общие сведения о рабочем поле программы Paint. Палитра цветов. Алгоритм создания рисунка. Как сохранить рисунок.

*Практика:* Практическая работа: создаем изображения.

#### **Тема 2.3. Кисть и карандаш. Ластик. Распылитель. Заливка.**

*Теория:* Инструменты графического редактора Paint: кисть, карандаш, ластик, распылитель, заливка.

*Практика:* Применение на практике инструментов графического редактора.

#### **Тема 2.4. Рисование линий**

*Теория:* Что такое линия. Виды линий. Применение линий. Как изобразить линию в программе.

*Практика:* Практическая работа: рисование линий.

#### **Тема 2.5. Геометрические фигуры**



*Теория:* Какие геометрические фигуры мы знаем. Круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.

*Практика:* Практическая работа: создание геометрических фигур в программе Paint.

### **Тема 2.6. Построение геометрических фигур с помощью готовых шаблонов**

*Теория:* Что такое шаблон. Виды шаблонов. Образцы шаблонов. Шаблоны в программе Paint.

*Практика:* Практическая работа: построение геометрических фигур с помощью готовых шаблонов.

### **Тема 2.7. Создание узоров, бордюров, рамок**

*Теория:* Определение понятий: узор, бордюр, рамка. Применение. Виды. Узоры, бордюры, рамки в программе Paint. Проектная деятельность.

*Практика:* Практическая работа: создание узоров, бордюров, рамок в графическом редакторе. Защита проекта.

## **Раздел 3. Моделирование в среде графического редактора Paint**

### **Тема 3.1. Рисунок в Paint. Светофор**

*Теория:* Знакомство со светофором. Применение фигур. Квадрат, круг для создания изображения. Заливка.

*Практика:* Создание рисунка светофор в программе Paint.

### **Тема 3.2. Рисунок в Paint. Планеты Солнечной системы**

*Теория:* Знакомство с планетами Солнечной системы. Применение фигур. Круг, овал, прямая для создания изображения «Планеты Солнечной системы».

*Практика:* Практическая работа: «Создание рисунка Планеты Солнечной системы».

### **Тема 3.3. Рисунок в Paint. Старый дедушкин будильник**

*Теория:* Знакомство с будильником. Применение фигур. Круг, овал, прямая для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка старинного будильника.

### **Тема 3.4. Рисунок в Paint. Грибная поляна**

*Теория:* Знакомство с грибной поляной. Применение фигур. Квадрат, овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения грибов.

*Практика:* Создание рисунка грибной поляны с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.5. Рисунок в Paint. Зимняя сказка**

*Теория:* Знакомство с зимней сказкой. Применение фигур. Квадрат, овал, кривая, прямая, треугольник.

*Практика:* Создание рисунка Зимняя сказка с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.6. Рисунок в Paint. Весенний букет**

*Теория:* Знакомство с весенним букетом. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник, круг для создания изображения. Заливка.

*Практика:* Создание рисунка Весенний букет с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.7. Рисунок в Paint. Машина**

*Теория:* Машины. Виды машин. Применение фигур. Квадрат, овал, круг, прямая, кривая, треугольник для создания изображения машины.

*Практика:* Создание рисунка Машина с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.8. Рисунок в Paint. Пингвин**

*Теория:* Знакомство с пингвинами. Где живут пингины. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Пингвин с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.9. Рисунок в Paint. Сова**

*Теория:* Знакомство с совами. Где живет сова. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Сова с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.10. Рисунок в Paint. Дом**

*Теория:* Дом. Какие бывают дома. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Дом с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.11. Рисунок в Paint. Панда**

*Теория:* Знакомство с пандой. Где живут панда. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Панда с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.12. Рисунок в Paint. Черепаха**

*Теория:* Знакомство с черепахой. Где живут черепахи. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Черепаха с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.13. Рисунок в Paint. Собака**

*Теория:* Собаки. Какие бывают породы собак. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Теория:* Применение фигур. Овал, кривая, треугольник, круг.

*Практика:* Создание рисунка Собака с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.14. Рисунок в Paint. Рыба**

*Теория:* Что мы знаем о рыбах. Какие рыбы бывают. Где обитают рыбы. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Рыба с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.15. Рисунок в Paint. Жираф**

*Теория:* Знакомство с жирафами. Где живут жирафы. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Жираф с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.16. Рисунок в Paint. Натюрморт.**

*Теория:* Что такое натюрморт. Какие бывают натюрморты. Квадрат, овал, кривая, треугольник для создания натюрморта в программе. Применение цветовой палитры.

*Практика:* Создание рисунка Натюрморт с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.17. Рисунок в Paint. Троллейбус.**

*Теория:* Что такое троллейбус. Где можно встретить троллейбус. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Троллейбус с использованием геометрических фигур.

### **Тема 3.18. Рисунок в Paint. Флаг.**

*Теория:* Какие флаги бывают. Что обозначает флаг. Государственные флаги. Флаг Российской Федерации. Обозначения цветов. Какие геометрические фигуры применяются для создания изображения флага.

*Практика:* Создание рисунка Флаг в программе Paint.

### **Тема 3.19. Рисунок в Paint. Замок.**

*Теория:* Замки. Какие замки бывают. Кто живет в сказочном замке. Применение геометрических фигур для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Замок в программе Paint.

### **Тема 3.20. Рисунок в Paint. Дерево.**

*Теория:* Деревья. Какие деревья мы знаем. Какие отличия у деревьев. Применение геометрических фигур для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Дерево в программе Paint.

### **Тема 3.21. Рисунок в Paint. Пейзаж.**

*Теория:* Пейзажи. Виды пейзажа. Сто мы видим каждый день. Любимый пейзаж. Применение геометрических фигур для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Пейзаж в программе Paint.

### **Тема 3.22. Рисунок в Paint. Лиса.**

*Теория:* Знакомство с лисами. Где живут лисы. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Лиса в программе Paint.

### **Тема 3.23. Рисунок в Paint. Божья коровка.**

*Теория:* Знакомство с божьей коровкой. Применение фигур. Овал, кривая, прямая, треугольник для создания изображения.

*Практика:* Создание рисунка Божья коровка с использованием геометрических фигур в программе Paint.

#### **Раздел 4. Итоговое занятие.**

*Теория:* Как правильно выполнить задание.

*Практика:* Внутренний конкурс «Чему я научился?».

### **3. Планируемые результаты**

*Предметные:*

- познакомятся с устройством компьютера;
- научатся самостоятельно пользоваться персональным компьютером;
- познакомятся с информационной безопасностью в сети Интернет;
- научатся первоначальной работе в графическом редакторе Paint.

*Метапредметные:*

- разовьется пространственное мышление;
- разовьется логика и внимательность;
- разовьется техническое творческое мышление.

*Личностные:*

- воспитаются первоначальные навыки чувство взаимопомощи;
- воспитается настойчивость и стремление к достижению поставленной цели.

### **Организационно-педагогические условия**

#### **4.Условия реализации ДООП**

ДООП «Занимательная информатика» стартовый уровень реализуется по адресу: Свердловская область, Артемовский район, ул. Коммунальная,8. Кабинет № 14.

#### **4.1. Календарный учебный график реализации программы**

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	36	72	1 занятие по 2 часа в неделю
Выходные дни: 4 ноября, 31 декабря – 8 января, 23 февраля, 8 Марта, 1 мая, 9 мая						

#### **4.2. Материально – техническое обеспечение**

№ п.п.	Наименование	Количество (шт.)
--------	--------------	------------------

1.	Компьютер в сборе (системный блок, монитор, клавиатура, мышь)	6
2.	Доступ к ресурсам сети «Интернет»	1
3.	Индукционная система Стандарт v.3	3
4.	Клавиатура Clevy с большими кнопками и накладкой (беспроводная)	3
5.	Роллер беспроводной SimplyWorks	3
6.	Ресивер для беспроводных устройств	3
7.	Веб-камера Cam Sync HD VF0770	6
8.	Наушники Defender	6
9.	Интерактивная приставка MimioTeach	1
10.	Проектор Acer	1
11.	Магнитная доска	1
12.	Компьютерный стол	6
13.	Стул компьютерный	12
14.	Рециркулятор воздуха «РЛБ - 30»	1

### 4.3. Методическое обеспечение

Программа обеспечена пособиями, дидактическими материалами, раздаточными материалами, в наличии презентации, видеоматериалы согласно учебному (тематическому) плану.

1. Весёлые задания для моей компании. Для младшего школьного возраста. Москва, Дрофа- плюс, 2004 г.
2. Видеоуроки в интернете – UDL:  
<http://www.videouroki.net/filecom.php?fileid=98656985>
3. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.
4. «Игры с Бимбо» - угадай, раскрась, реши. Выпуск 1. Для самых маленьких. Издательство «Омега», 2001, г. Москва.
5. Книжка раскраска онлайн <https://www.game-game.com.ua/219816/> -
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. UDL: <http://klyaksa.net/hm/kopilka/mel/index.htm>.
7. Раскраска «Время» для самых маленьких. Издание для досуга. Составитель О.Б.Пенкина.

8. Развиваем внимание. Рабочая тетрадь для старшего дошкольного возраста. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина С.В. / Издательство «Росмэн-пресс», 2004

9. Развивающие задания - Озорные цифры. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.

10. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2007.

11. Усольцева Э. М.- А. UDL: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>

Презентации:

- Создание рисунка с помощью графического редактора Paint: <https://drive.google.com/file/d/1oxkoeS6xVNsGiVKRcCQS5u1RcHqVb5vC/view?usp=sharing>.

Квест – игра:

- Компьютер – мой друг <https://drive.google.com/file/d/1-OwZnAkE8CK5uOLeZvZWoxM0jGQAf1hi/view?usp=sharing>;

- Безопасный интернет <https://drive.google.com/file/d/1LoWnkn14T0RulrCr7cf4TLPJwjfq0LR/view?usp=sharing>;

Примеры рисунков в Paint по каждой теме:

- [https://drive.google.com/drive/folders/10Hdx1z5o2qN0Ub3qk\\_Yk9p\\_PLKTxQf1?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/10Hdx1z5o2qN0Ub3qk_Yk9p_PLKTxQf1?usp=sharing).

#### **4.4. Кадровое обеспечение**

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования, обладающий навыками, знаниями и компетенциями соответствующим профилю преподаваемого учебного предмета.

Уровень образования педагога: средне-специальное/высшее (бакалавриат, специалитет, магистратура) по направлению деятельности.

Категория: без требования к категории.

Имеет курсы повышения квалификации: работа с детьми ОВЗ и инвалидами; курсы повышения квалификации, соответствующие особенностям программы.

## **5. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы**

Формы аттестации/контроля освоения ДООП в течение учебного года:

- устный опрос;
- анализ наблюдения;
- анализ готовых работ;
- защита мини-проекта;
- внутренний конкурс.

Промежуточная форма отслеживания результатов освоения ДООП:

- журнал посещаемости;
- мониторинг гугл-таблица;
- грамоты за участие в конкурсах;

Способы фиксации результата:

- журнал обучающихся;
- мониторинговые формы.

В течение учебного года используются мониторинг освоения ДООП:

Критерии уровня освоения программы:

**Достаточный** – самостоятельно выполняет основные задачи (включить/выключить компьютер, выполнить вход в программу, сохранение файла), с помощью педагога работает в программе Paint.

**Средний** – самостоятельно выполняет основные задачи, с помощью терминологии работает в программе Paint, принимает участие в конкурсах, играх.

**Высокий** – самостоятельно выполняет основные задачи, работает в программе Paint, принимает активное участие в конкурсах, играх, помогает товарищам в выполнении работ.

## Список литературы

### Нормативно-правовые основания разработки ДООП

#### *Федеральный уровень*

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная Приказом Минпросвещения России №467 от 03.09.2019 г;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 г. № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «реализация дополнительных общеобразовательных программ» в соответствии с социальным сертификатом»;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 25.08.2023 № 963-Д «О внесении изменений в приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 №785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной



услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

#### *Региональный уровень.*

- Закон Свердловской области от 15 июля 2013 года №78–ОЗ "Об образовании в Свердловской области";

- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

- Постановление Правительства Свердловской области от 06.08.2019 г. № 503 ПП «О системе персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Свердловской области»;

#### *Местный уровень*

- Постановление № 1185-ПА от 31.10.2018 Об утверждении муниципальной программы «Развитие системы образования Артемовского городского округа на период 2019-2024 годов»;

- Лицензия МАОУ ДО «ЦОиПО» на право осуществления образовательной деятельности № 17416 от 19 августа 2013 г.;

- Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр образования и профессиональной ориентации»;

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр образования и профессиональной ориентации».
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

**Для педагога:**

1. Заголова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2017-123с.
2. Заголова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2018-217с.
3. Заголова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2017-119с.

**Для обучающихся:**

1. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика», Волгоград, ИТД «Корифей», 2018- 215с.
2. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие. - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2017- 48с.
3. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере, СПб: Питер, 2020. – 128 с.

## Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» технической направленности предназначена для детей 5-7 лет. Программа предполагает стартовый уровень освоения.

Срок реализации - один учебный год.

Объем программы 72 академических часа.

Занятия проходят один раз в неделю по 2 академических часа.

Программа направлена на формирование основ информационной культуры, соответствующей современному уровню мышления, бережное отношение к информационным ресурсам, изучение работы в среде растрового графического редактора Paint (создавать изображения и редактировать их).

В результате освоения данного курса обучающийся будет уметь:

- Работать с мышью и клавиатурой;
- Запускать программу и завершать работу с ней;
- Определять назначение и возможности графического редактора;
- Строить фигуры с помощью шаблонов;
- Пользоваться индикаторами заливки и обводки, градиентной заливкой;
- Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
- Будет обладать навыками пользователя безопасной сети Интернет.

Освоение данного курса предполагается через смену деятельности, различные игры и конкурсы, с помощью наглядных пособий.