МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛНЬОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 22 ИМЕНИ Г.Ф. ПОНОМАРЕВА

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
от «23» 04 20 24 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ № 22
имени Г.Ф. Пономарева
_____ Л.А. Постникова
«30» 05 20 24 г.
Приказ № 1022-13-362/4

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

технической направленности

«ИнфоМИР»

Срок реализации: 9 месяцев
Возраст обучающихся: 9-11 лет
Автор-составитель программы:
Цепордей К.Н., педагог
дополнительного образования

г. Сургут, 2024

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИнфоМИР» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков работы с информацией и применение их в практической деятельности и повседневной жизни.

Программа «ИнфоМИР» - это сочетание современных компьютерных технологий, основанное на использовании в процессе обучения различных информационных ресурсов, широкого спектра программного обеспечения, в том числе работа в режиме онлайн на платформах WIX, CANVA.

Изучение данного курса позволит ребятам систематизировать знания по основам алгоритмизации и программирования, решать алгоритмические задачи для исполнителя Кукарача на языке программы КУМИР, демонстрировать свои базовые знания и умения по программированию на образовательно-игровом портале Code.org и др. В рамках программы предусмотрена проектная деятельность по таким темам как: создание персонального сайта с помощью конструктора сайтов Е-Паблиш, создание компьютерных презентаций, плакатов, открыток на онлайн платформе CANVA, а также создание авторских презентаций, анимационных роликов (мультфильмов), рисунков, игр в программе Microsoft PowerPoint.

Программа «ИнфоМИР» предназначена для обучения детей младшего и среднего школьного возраста (обучающихся 9-11 лет). Объем программы составляет 72 часа. Срок реализации программы 1 год.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	ИнфоМИР
Направленность программы	Техническая
Уровень программы	Базовый
Педагог, реализующие программу	Цепордей Кристина Николаевна
Информация о наличии рецензии/ экспертного заключения	нет
Год разработки или модификации	2023
Где, когда и кем утверждена программа	Рассмотрена на методическом объединении педагогов дополнительного образования МБОУ СОШ №22 имени Г.Ф. Пономарева, протокол №4 от 23.04.2024г.
Цель	Создание мультимедийных продуктов на основе онлайн-сервисов сети Интернет и офисного пакета программ
Задачи	*Обучающие:* – повысить учебно-познавательную мотивацию; – повысить информационную культуру; – расширить ИКТ-компетенции в IT-сфере; – формировать коммуникативные навыки в рамках общей темы; – формирование и развитие творческих способностей обучающихся; – формирование общей культуры обучающихся. *Развивающие:* – развивать информационную грамотность, – самостоятельность и творческие способности путем включения обучающихся в проектную и исследовательскую деятельность; – расширять кругозор, развивать память, внимание, логическое мышление, творческое воображение. *Воспитательные:* – воспитать информационную и коммуникативную культуру обучающихся, развить их

	положительные личностные качества; – повысить интерес к изучаемому предмету; – воспитать бережное отношение к авторскому праву.
Планируемые результаты освоения программы	*Обучающиеся должны знать/понимать:* – знать понятия: Интернет, браузер, сайт, электронная почта, адрес электронной почты; – знать основные виды сайта, их функциональные, структурные и технологические особенности; – знать понятия: алгоритм, исполнитель, команда, СКИ; – знать определение программы как последовательности команд исполнителя; – знать основные алгоритмические структуры: линейный алгоритм, разветвляющийся алгоритм, циклический алгоритм (цикл «Повтори», цикл «Пока»); – знать понятие подпрограммы; – знать принципы векторной графики, назначение основных окон и панелей программы, понятие градиента, понятие прозрачности цвета; – знать принцип покадровой анимации в программе MS PowerPoint; – знать назначение анимации формы и анимации движения и их различия. *Обучающиеся должны уметь/владеть, использовать в практической деятельности:* – уметь использовать браузер для поиска информации в Интернете и навигации по сайтам; – уметь создавать электронную почту и пользоваться почтой на компьютере и телефоне; – уметь создавать и редактировать страницы сайта при помощи программы «Конструктор сайтов»; – уметь анализировать команды и составлять блок-схемы; – уметь планировать свои действия при решении алгоритмических задач; – уметь строить и исполнять алгоритмы для исполнителя Кукарача; – уметь использовать вспомогательные алгоритмы в программах;

	– владеть основами создания интернет-проектов на онлайн-платформе Wix.com; – уметь создавать, сохранять, открывать, редактировать материалы в программе MS PowerPoint; – уметь редактировать градиентные заливки, устанавливать прозрачность цвета; – уметь группировать элементы, редактировать элементы группы, разгруппировывать; – уметь создавать кадры, просматривать кадры в режиме просмотра; – уметь копировать кадры, редактировать множество кадров; – уметь назначать и изменять количество узлов при создании фигур в программе MS PowerPoint; – уметь создавать и настраивать анимацию формы и анимацию движения в программе MS PowerPoint; – уметь применять триггеры в презентации; – владеть способами работы с макросом DragAndDrop; – уметь публично представлять созданный проект.
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю/год	2/72
Возраст обучающихся	9-11 лет
Формы занятий	Возможные формы занятий: беседа, игра, конкурс, онлайн-викторина, занятие-практикум, контрольное занятие, выставка, презентация проектов, лабораторное занятие, олимпиада, комбинированное занятие, дистанционная форма обучения
Методическое обеспечение	Учебно-методическое обеспечение: - методические рекомендации Дуванова А.А. к программе «Кукарача Windows»); - Рекомендации по работе в онлайн платформе CANVA; - Рекомендации по работе в онлайн платформе WIX; - Электронный курс информатики часть 3 Алгоритмы/Азы Роботландии А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
Условия реализации программы	*Материально-техническое обеспечение:* - компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими

	требованиями на 10 ученических мест; - компьютер преподавателя; - мультимедийный проектор; - экспозиционный экран или интерактивная доска. *Программное обеспечение:* - программа-среда «Кукарача Windows» Дуванов А.А.; - браузер Microsoft Internet Explorer, Google Chrome или любой другой, приложения Microsoft Office; - интерактивная книга «Азы информатики» Дуванов А.А., Н. Д. Шумилина; - программа «Конструктор сайтов Е-Паблиш»; - программа Microsoft PowerPoint *Интернет-ресурсы:* 1. Школьный сайт – http://www.edusite.ru/ 2. Международная облачная платформа по созданию интернет-проекта Wix.com 3. Образовательно-игровой портал Code.org 4. Платформа графического дизайна Canva.com

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (с изменениями, внесенных Федеральным законом от 17.02.2023 N 26-ФЗ) Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция) \ КонсультантПлюс (consultant.ru);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержденная Правительством Российской Федерации, Распоряжение от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов, утвержденная Президентом Российской Федерации Д.А. Медведевым 3 апреля 2012 г. (с планом мероприятий) Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (утв. Президентом РФ 3 апреля 2012 г.) (garant.ru);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” (garant.ru)
- 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»
- 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 (garant.ru)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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 РФ от 28 сентября 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"" (garant.ru)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г № 09-3242; <Письмо> Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242"О направлении информации"(вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)") (mskobr.ru)
- Региональный проект «Успех каждого ребенка» от 20 июня 2019 года Региональный проект «Успех каждого ребенка» (iro86.ru)
- Письмо Министерства просвещения РФ от 18 августа 2022 г. N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций" Письмо Министерства просвещения РФ от 18.08.2022 N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций" | ГАРАНТ (garant.ru)Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИнфоМИР» (далее – Программа) технической направленности базового уровня нацелена на то, чтобы каждый обучающийся мог эффективно использовать современные компьютерные технологии в учебной, творческой, самостоятельной и досуговой деятельности. Программа способствует развитию познавательных интересов и творческих способностей обучающихся, удовлетворению их потребностей в интеллектуальном, нравственном, физическом совершенствовании, она имеет практическую направленность по развитию IT-компетентности.

Актуальность Программы обусловлена быстрым внедрением компьютерной техники в повседневную жизнь, переходом к новым технологиям обработки информации. Изучая современные компьютерные технологии, обучающиеся лучше понимают возможности и границы применения компьютеров. К ним приходит осознание того, что компьютер является инструментом, управляемым людьми.

Программа предоставляет возможность обучающимся попробовать себя в роли программиста, IT-специалиста, сценариста, мультимедийного специалиста в области графики и анимации, дизайнера сайтов, режиссера собственного видеоролика или интерактивной игры.

В рамках обучения по программе обучающиеся научатся работать в команде, продолжат развивать коммуникативные компетенции, приобретут ключевые навыки работы в условиях многозадачности, такие как: самоорганизация, концентрация внимания, гибкость, динамичность, личное развитие, творческий подход, мобильность, коммуникабельность и т.д.

Новизна программы заключается в том, что образовательный процесс осуществляется с применением информационно-коммуникационных технологий, с использованием методов и приемов дистанционного обучения при опосредованном взаимодействии обучающегося и педагога.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в ходе ее реализации у обучающихся, кроме развития познавательной сферы ребенка формируются логическое мышление, исследовательские, проектные умения и когнитивные способности, такие как:

1. Умение видеть проблемы.
2. Умение анализировать, наблюдать, сравнивать.
3. Умение правильно формулировать вопросы.
4. Умения и навыки публичной защиты проектов (творческих, практических).
5. Умение добывать необходимую информацию различными методами (работа с дополнительной литературой, Интернетом).
6. Умение работать в паре, команде, вести диалог, описывать свою деятельность.

Отличительная особенность программы – универсальность:

- возможность ее реализации как в очной, так и в заочной форме с использованием технологий дистанционного обучения;
- интеграция с рядом учебных предметов: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика, что является средством разностороннего развития способностей обучающихся;
- ее ориентация на использование свободного программного обеспечения (СПО) в качестве средства обучения и предмета обучения. Использование СПО позволяет гарантировать равные возможности участникам образовательного процесса.

Реализация Программы, основана на деятельностном подходе, более 60% времени отводится практической деятельности, способствующей развитию активной познавательной деятельности, творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

По уровню освоения программа является пропедевтической и предназначена на возраст обучающихся 9-11 лет (3-5 классы).

Уровень программы: базовый.

Цель программы: Создание мультимедийных продуктов на основе онлайн-сервисов сети Интернет и офисного пакета программ

Задачи

Обучающие:

- повысить учебно-познавательную мотивацию;
- повысить информационную культуру;
- расширить ИКТ-компетенции в IT-сфере;
- формировать коммуникативные навыки в рамках общей темы;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- формирование общей культуры обучающихся.

Развивающие:

- развивать информационную грамотность, самостоятельность и творческие способности путем включения обучающихся в проектную деятельность;
- расширять кругозор, развивать память, внимание, логическое мышление, творческое воображение.

Воспитательные:

- воспитать информационную и коммуникативную культуру обучающихся, развить их положительные личностные качества;

– воспитать бережное отношение к авторскому праву.

При проведении занятий применяются следующие ***педагогические технологии:***

– технология проблемного диалога;
– технология критического мышления;
– технология группового обучения;
– технология проектной деятельности;
– технология игрового обучения.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Программа предназначена для обучения детей младшего и среднего школьного возраста (обучающихся 10-11 лет).

На данную программу зачисляются обучающиеся, прошедшие программу «ИнфоМир» и обучающиеся, имеющие навыки работы в компьютерных редакторах Microsoft Power Point, Microsoft Word.

Срок реализации программы: 1 год.

Объем программы составляет 72 часа.

Режим занятий - 2 академических часа в неделю (1 занятие 40 минут).

Количество обучающихся по программе: 10-15 человек.

Основной формой организации образовательного процесса является групповое занятие. Для успешного усвоения обучающимися данного курса предполагается применение фронтальных, групповых и индивидуальных приёмов работы, постепенный переход от работы со всей группой, через этап оказания дозированной помощи обучающемуся, к полностью самостоятельной работе.

Возможные формы занятий: беседа, игра, конкурс, онлайн-викторина, занятие-практикум, контрольное занятие, выставка, презентация проектов, лабораторное занятие, олимпиада, соревнование, комбинированное занятие, электронное обучение, дистанционная форма обучения, которые педагог выбирает самостоятельно исходя из целей и задач занятия.

Используются как традиционные, так и интерактивные методы обучения (словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый; игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.).

Квалификация педагогического персонала, реализующего программу «ИнфоМИР»: высшее образование (образование педагога соответствует профилю программы).

Планируемые результаты

Обучающиеся должны знать/понимать:

– знать понятия: Интернет, браузер, сайт, электронная почта, адрес электронной почты;
– знать основные виды сайта, их функциональные, структурные и технологические особенности;
– знать понятия: алгоритм, исполнитель, команда, СКИ;
– знать определение программы как последовательности команд исполнителя;
– знать основные алгоритмические структуры: линейный алгоритм, разветвляющийся алгоритм, циклический алгоритм (цикл «Повтори», цикл «Пока»);
– знать понятие подпрограммы;
– знать принципы векторной графики, назначение основных окон и панелей программы, понятие градиента, понятие прозрачности цвета;
– знать принцип покадровой анимации в программе MS PowerPoint;
– знать назначение анимации формы и анимации движения и их различия.

Обучающиеся должны уметь/владеть, использовать в практической деятельности:

– уметь использовать браузер для поиска информации в Интернете и навигации по сайтам;
– уметь создавать электронную почту и пользоваться почтой на компьютере и телефоне;
– уметь создавать и редактировать страницы сайта при помощи программы «Конструктор сайтов»;

– уметь анализировать команды и составлять блок-схемы;
– уметь планировать свои действия при решении алгоритмических задач;
– уметь строить и исполнять алгоритмы для исполнителя Кукарача;
– уметь использовать вспомогательные алгоритмы в программах;
– владеть основами создания интернет-проектов на онлайн-платформе Wix.com;
– уметь создавать, сохранять, открывать, редактировать материалы в программе MS PowerPoint;
– уметь редактировать градиентные заливки, устанавливать прозрачность цвета;
– уметь группировать элементы, редактировать элементы группы, разгруппировывать;
– уметь создавать кадры, просматривать кадры в режиме просмотра;
– уметь копировать кадры, редактировать множество кадров;
– уметь назначать и изменять количество узлов при создании фигур в программе MS PowerPoint;
– уметь создавать и настраивать анимацию формы и анимацию движения в программе MS PowerPoint;
– уметь применять триггеры в презентации;
– владеть способами работы с макросом DragAndDrop;
– уметь публично представлять созданный проект.

В процессе обучения по программе «ИнфоМИР» у обучающихся формируются следующие ключевые компетенции: информационные, общекультурные, учебно-познавательные, коммуникативные, социально-трудовые и др.

За время обучения, обучающиеся приобретут предпрофессиональные навыки создания сайтов, видеороликов, анимаций и других мультимедийных продуктов.

В процессе обучения по данной программе у школьников формируются следующие *метапредметные результаты:*

- *регулятивные:* выбор действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- *познавательные:* умение решать учебную задачу, применять установленные правила, осуществлять рефлексию способов и условий действий, строить рассуждения и т. п;
- *коммуникативные:* обращение за помощью, умение работать в парах, команде, сотрудничество, формулировка своих затруднений и т.д;
- *личностные:* мотивация учебной деятельности, самооценка на основе критериев успешности деятельности, умение задавать правильные вопросы.

При освоении личностных действий ведётся формирование уважения к информации о частной жизни и информационным результатам деятельности других людей.

При освоении *регулятивных* универсальных учебных действий обеспечивается:
– оценка условий, алгоритмов и результатов действий, выполняемых в информационной среде;
– использование результатов действия, размещённых в информационной среде, для оценки и коррекции выполненного действия.

При освоении *познавательных* универсальных учебных действий ИКТ играют ключевую роль такие общеучебные универсальные действия, как:
– поиск информации;
– фиксация (запись) информации с помощью различных технических средств;
– выступление перед небольшой аудиторией с устным сообщением с ИКТ-поддержкой.

Сроки и формы проведения промежуточной и итоговой аттестации

Для отслеживания результативности образовательного процесса в программе предусмотрены следующие формы *текущего контроля:* устный опрос по материалу предыдущих занятий, наблюдение за выполнением практических заданий на каждом занятии, оказание помощи, рекомендации, советы, анализ работы в конце занятия. Тематический контроль: выполнение зачетных и практических работ, представление творческих проектов по окончании изученной темы.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по окончанию полугодия и на конец учебного года, которая осуществляется в форме *презентации проекта (сайт школьника), зачета и решения алгоритмических задач для Кукарачи.*

Итоговая аттестация проводится после освоения всех тематических разделов программы и успешного прохождения всех текущих контрольных мероприятий и представляется в форме *электронного портфолио обучающегося.*

Контрольно-оценочные средства промежуточной и итоговой аттестации обучающихся представлены в Приложениях 1, 2.

По окончании обучения школьники должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией. Ожидается, что обучающиеся будут выполнять различные творческие работы и задания, принимать активное участие в различных внеклассных мероприятиях, выступать на олимпиадах и конкурсах различных уровней, что позволит учитывать в образовательном процессе личностные достижения учащихся, достигнутые ими в результате освоения программы.

Методическое обеспечение программы

Данная программа основывается на принципах научности, доступности и наглядности. Материал подобран и систематизирован в соответствии с возрастными особенностями детей младшего и среднего школьного возраста.

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических материалов: презентации, раздаточный материал, практические работы репродуктивного и продуктивного уровней. На учебных занятиях используются методические разработки по разделам, в которых применяется интегрированный материал ниже перечисленной литературы.

В целях поддержания интереса и повышения мотивации обучающихся, целесообразно использовать смену видов деятельности в процессе реализации учебного материала, применять следующие нестандартные приемы обучения: игровые моменты, круглый стол, творческие и проблемные задачи, пазл, логические схемы, интерактивное обучение, в том числе игры на командообразование, настольные игры, тематика которых соответствует направлению программы.

Для самостоятельной деятельности обучающихся в учебном кабинете предусмотрены занятия на сайте Code.org - ресурс для решения в онлайн режиме логических задач, отработка навыков программирования, Canva.com - ресурс для создания презентации, международная платформа Wix.com - ресурс для создания интернет-проекта и пробное представление собственного образовательного продукта. Реализовать полученные знания на практике дома вместе с родителями или в классе также можно посредством создания виртуальных открыток, плакатов, что способствует формированию компьютерной грамотности обучающегося с младшего школьного возраста.

Условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение:

- программно-методический комплекс "Азы программирования" (Исполнитель Кукарача). Автор: А.А. Дуванов

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 10-15 ученических мест, компьютер преподавателя;
- мультимедийный проектор;
- экспозиционный экран или интерактивная доска;
- цветной принтер;
- сканер;
- интерактивная доска.

Программное обеспечение:

- программа-среда «Кукарача Windows» А.А. Дуванов;
- браузер Microsoft Internet Explorer, приложения Microsoft Office;
- интерактивная книга «Азы информатики» А. А. Дуванов, Н. Д.

Шумилина; – программа «Конструктор сайтов Е-Паблиш»;
- приложение MS Power Point;
- приложение Microsoft Paint 3D

Интернет-ресурсы:
- Школьный сайт – http://www.edusite.ru/
- Международная облачная платформа по созданию интернет-проекта Wix.com
- Образовательно-игровой портал Code.org
- Платформа графического дизайна Canva.com

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Web-пространство Интернета. Конструктор сайтов	21	10	11	Презентация проекта
2.	Алгоритмика и программирование	19	8	11	Решение задач
3.	Графика и анимация	32	8	24	Презентация проекта
	Итого	72	26	46	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Web-пространство Интернета. Конструктор сайтов (21 ч.)

Теория

Web-пространство Интернета. Браузеры. Персональные данные. Безопасность в Интернете. Поиск информации. Сайт. Виды сайтов. Сайт-визитка. Навигация по сайту. Электронная почта. Адрес электронной почты. Конструктор сайтов. Создание, сохранение и открытие проекта. Добавление страниц. Редактирование страниц. Вставка и редактирование текста. Добавление изображений. Универсальная страница. Специализированные страницы: тест, фотоальбом.

Практика

Использование браузера для поиска информации в Интернете и навигации по сайтам. Поиск и отбор информации. Создание и использование собственной электронной почты. Отправка электронных писем с вложениями. Создание и редактирование страниц сайта при помощи программы «Конструктор сайтов»: вставка и редактирование текста, добавление изображений. Создание собственного сайта в программе «Конструктор сайтов Е-Паблиш». Создание проекта на платформе Wix.com

Раздел 2 . Алгоритмика и программирование (19 ч.)

Теория

Алгоритм. Исполнитель. Команда. СКИ. Схема знакомства с исполнителем. Способы описания алгоритма. Блок-схема. Виды алгоритмов. Линейный алгоритм.

Исполнитель «Кукарача». Командный режим управления. Программный режим управления. Программа. Правила оформления программы в языке «Кукарачи». Тело программы. Вспомогательный алгоритм. Основной алгоритм. Вызов вспомогательного алгоритма. Подпрограмма. Циклический алгоритм. Цикл. Тело цикла. Цикл ПОВТОРИ. Блок-схема цикла ПОВТОРИ. Команда ПОВТОРИ. Разветвляющийся алгоритм. Ветвление. Блок-схема ветвления. Организация ветвления в языке «Кукарачи». Команда ЕСЛИ. Неполная форма ветвления. Отрицание условия. Цикл ПОКА. Блок-схема цикла ПОКА. Команда ПОКА.

Практика

Зачетная работа по теме «Цикл повтори» и решение задач. Зачетная работа по теме «Ветвление» и решение задач. Зачетная работа по теме «Цикл пока» и решение задач. Составление, тестирование и отладка программ для исполнителя Кукарачи. Решение алгоритмических задач на платформе Code.org

Раздел 3. Графика и анимация (32 ч.)

Теория

Назначение, возможности, область применения программы Microsoft PowerPoint. Интерфейс программы MS PowerPoint. Окна и панели. Инструменты рисования и редактирования. Автофигуры. Назначение и изменение узлов. Градиент, виды градиента, создание и редактирование градиента. Понятие прозрачности, задание степени прозрачности цвета. Группирование и разгруппирование элементов. Триггеры в презентации. Технология DragAndDrop. Анимация. Виды анимации. Покадровая анимация. Режимы просмотра и редактирования кадров. Копирование кадров. Сценарий. Анимация формы. Анимация движения. Анимация текста. Вставка звуковых файлов. Онлайн сервис Canva.com.

Практика

Создание рисунков, открыток, анимационных роликов (мультфильмов) в программе MS PowerPoint. Создание слайдов с триггерами. Создание интерактивных игр/презентаций в технологии DragAndDrop. Создание презентаций, открыток, плакатов на сервисе графического дизайна Canva.com

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

N п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Web-пространство Интернета. Конструктор сайтов (21 час)								
1.	09			Комбинированное занятие	1	Инструктаж по ТБ, ПБ, АТБ. Web-пространство Интернета. Браузер	Учебный кабинет	
2.	09			Комбинированное занятие	1	Электронная почта	Учебный кабинет	
3.	09			Комбинированное занятие	1	Электронное письмо с вложением	Учебный кабинет	
4.	09			Комбинированное занятие	1	Интернет и мои персональные данные	Учебный кабинет	
5.	09			Комбинированное занятие	1	Поиск информации в Интернете	Учебный кабинет	
6.	09			Комбинированное занятие	1	Блиц-игра "Безопасный интернет"	Учебный кабинет	
7.	09			Комбинированное занятие	1	Структура и виды сайтов	Учебный кабинет	
8.	09			Комбинированное занятие	1	Навигация по сайту	Учебный кабинет	
9.	10			Комбинированное занятие	1	Конструктор сайтов Е-Паблиш. Главная страница	Учебный кабинет	
10.	10			Комбинированное занятие	1	Редактирование страниц	Учебный кабинет	
11.	10			Комбинированное занятие	1	Работа со специализированными страницами	Учебный кабинет	
12.	10			Комбинированное занятие	1	Создание и редактирование меню	Учебный кабинет	
13.	10			Занятие - практикум	1	Создание ссылок	Учебный кабинет	
14.	10			Занятие - практикум	1	Работа над созданием проекта	Учебный кабинет	

15.	10			Занятие - практикум	1	Работа над созданием проекта	Учебный кабинет	
16.	10			Занятие - практикум	1	Презентация проекта	Учебный кабинет	Презентация сайта
17.	10			Занятие - практикум	1	Конструктор сайтов Wix.com Регистрация. Принцип работы	Учебный кабинет	
18.	11			Занятие - практикум	1	Работа над созданием проекта на платформе Wix.com Тематика сайтов	Учебный кабинет	
19.	11			Занятие - практикум	1	Работа над созданием проекта на платформе Wix.com	Учебный кабинет	
20.	11			Занятие - практикум	1	Работа над созданием проекта на платформе Wix.com	Учебный кабинет	
21.	11			Контрольное занятие	1	Презентация проекта	Учебный кабинет	Презентация проекта
Раздел 2. Алгоритмика и программирование (19 часов)								
22.	11			Комбинированное занятие	1	Исполнитель Кукарача. Программный режим управления	Учебный кабинет	
23.	11			Занятие - практикум	1	Решение задач линейного типа	Учебный кабинет	
24.	11			Занятие - практикум	1	Вспомогательный алгоритм. Подпрограмма	Учебный кабинет	
25.	11			Занятие - практикум	1	Решение задач по теме «Вспомогательный алгоритм»	Учебный кабинет	
26.	11			Комбинирова	1	Циклически	Учебный	

				нное занятие		й алгоритм. Цикл «Повтори»	кабинет	
27.	12			Занятие - практикум	1	Решение задач по теме «Цикл «Повтори»	Учебный кабинет	
28.	12			Занятие - практикум	1	Зачетная работа по теме «Цикл «Повтори»	Учебный кабинет	Зачетная работа
29.	12			Контрольное занятие	1	Разветвляющийся алгоритм. Ветвление в среде «Кукарача»	Учебный кабинет	
30.	12			Комбинированное занятие	1	Решение задач по теме «Ветвление»	Учебный кабинет	
31.	12			Комбинированное занятие	1	Неполная форма ветвления. Отрицание условия	Учебный кабинет	
32.	12			Занятие - практикум	1	Решение задач по теме «Неполная форма ветвления»	Учебный кабинет	
33.	12			Контрольное занятие	1	Решение задач по теме «Неполная форма ветвления»	Учебный кабинет	
34.	12			Комбинированное занятие	1	Зачетная работа по теме «Ветвление»	Учебный кабинет	Зачетная работа
35.	01			Комбинированное занятие	1	Цикл «Пока»	Учебный кабинет	
36.	01			Комбинированное занятие	1	Решение задач по теме «Цикл «Пока»	Учебный кабинет	
37.	01			Комбинированное занятие	1	Решение задач по теме «Цикл «Пока»	Учебный кабинет	

38.	01			Занятие - практикум	1	Зачетная работа по теме «Цикл «Пока»	Учебный кабинет	Зачетная работа
39.	01			Контрольное занятие	1	Решение алгоритмических задач на Code.org	Учебный кабинет	
40.	01			Комбинированное занятие	1	Решение алгоритмических задач на Code.org	Учебный кабинет	
41.	01			Занятие - практикум	1	Решение алгоритмических задач на Code.org	Учебный кабинет	
42.	01			Занятие - практикум	1	Решение алгоритмических задач на Code.org	Учебный кабинет	
43.	02			Контрольное занятие	1	Решение алгоритмических задач на Code.org	Учебный кабинет	
44.	02			Комбинированное занятие	1	Закрепление пройденного материала	Учебный кабинет	
45.	02			Комбинированное занятие	1	Закрепление пройденного материала	Учебный кабинет	
46.	02			Контрольное занятие	1	Турнир	Учебный кабинет	
Раздел 3.* Графика и анимация *(32 часа)								
47.	02			Комбинированное занятие	1	Введение в рабочее пространство программы MS PowerPoint. Интерфейс программы	Учебный кабинет	
48.	02			Комбинированное занятие	1	Инструменты и приемы рисования	Учебный кабинет	
49.	02			Занятие - практикум	1	Вставка и редактирование геометрических фигур	Учебный кабинет	
50.	02			Комбинированное занятие	1	Создание рисунка в программе	Учебный кабинет	

						MS PowerPoint		
51.	03			Занятие - практикум	1	Создание открытки в программе MS PowerPoint	Учебный кабинет	
52.	03			Комбинированное занятие	1	Триггеры в программе MS PowerPoint	Учебный кабинет	
53.	03			Занятие - практикум	1	Мультипликация как вид искусства. Виды анимации	Учебный кабинет	
54.	03			Занятие - практикум	1	Составление сценария	Учебный кабинет	
55.	03			Комбинированное занятие	1	Покадровая анимация в программе MS PowerPoint	Учебный кабинет	
56.	03			Занятие - практикум	1	Покадровая анимация в программе MS PowerPoint	Учебный кабинет	
57.	03			Занятие - практикум	1	Импорт изображений. Вставка звуковых файлов	Учебный кабинет	
58.	03			Занятие - практикум	1	Создание анимационного ролика (по выбору)	Учебный кабинет	
59.	04			Комбинированное занятие	1	Создание анимационного ролика (по выбору)	Учебный кабинет	
60.	04			Занятие - практикум	1	Создание анимационного ролика (по выбору)	Учебный кабинет	
61.	04			Комбинированное занятие	1	Создание анимационного ролика (по выбору)	Учебный кабинет	
62.	04			Занятие - практикум	1	Создание анимационного ролика	Учебный кабинет	

						(по выбору)		
63.	04			Комбинированное занятие	1	Создание анимационного ролика (по выбору)	Учебный кабинет	
64.	04			Комбинированное занятие	1	Презентация анимационного ролика	Учебный кабинет	Презентация ролика
65.	04			Занятие - практикум	1	Технология DragAndDrop	Учебный кабинет	
66.	04			Занятие - практикум	1	Создание интерактивных игр-презентаций в технологии DragAndDrop	Учебный кабинет	
67.	04			Занятие - практикум	1	Создание интерактивных игр-презентаций в технологии DragAndDrop	Учебный кабинет	
68.	05			Занятие - практикум	1	Создание интерактивных игр-презентаций в технологии DragAndDrop	Учебный кабинет	
69.	05			Занятие - практикум	1	Создание интерактивных игр-презентаций в технологии DragAndDrop	Учебный кабинет	
70.	05			Занятие - практикум	1	Презентация интерактивных игр-презентаций	Учебный кабинет	Презентация игры
71.	05			Занятие - практикум	1	Создание презентации на сервисе Canva.com (по выбору)	Учебный кабинет	

72.	05			Занятие - практикум	1	Презентация проекта	Учебный кабинет	Презентация проекта

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Рекомендуемая литература для педагога:

1. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций Нэнси Дуарте Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2018
2. Азы программирования (ученик + задачник + учитель) А. А.Дуванов, А.В.Рудь, В. П. Семенко, БХВ-Петербург, 2019
3. Базовый курс PowerPoint. Изучаем Microsoft Office. - М.: Современная школа, 2018
4. Лазарев, Дмитрий Презентация. Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2017
5. Холмогоров В. Поиск в интернете и сервисы Яндекс. - СПб.: Питер, 2019. — 123 с.
6. Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В.П. Шульгин, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2018

Рекомендуемая литература для обучающихся:

1. Азы программирования (ученик + задачник + учитель) А. А.Дуванов, А.В.Рудь, В. П. Семенко, БХВ-Петербург, 2018
2. Гафнер, В.В. Информационная безопасность: Учебное пособие / В.В. Гафнер. — Рн/Д:Феникс, 2018
3. Громов, Ю.Ю. Информационная безопасность и защита информации: Учебное пособие / Ю.Ю. Громов, В.О. Драчев, О.Г. Иванова. — Ст. Оскол: ТНТ, 2019

Интернет-ресурсы:

4. Электронный курс информатики часть 3 Алгоритмы/Азы Роботландии А.А. Дуванов, Н.Д. Шумилина: Азы Роботландии -[Электронный ресурс] – Режим доступа: — http://robotlandia.10lic.ru/abc3/0209z.htm
5. Международная облачная платформа по созданию интернет-проекта Wix.com. [Электронный ресурс] – Режим доступа: — https://ru.wix.com/
6. Образовательно-игровой портал Code.org. [Электронный ресурс] – Режим доступа: — https://code.org/
7. Платформа графического дизайна Canva.com. [Электронный ресурс] – Режим доступа: — https://www.canva.com/ru_ru/
8. Школьный сайт. [Электронный ресурс] – Режим доступа: — http://www.edusite.ru/

Приложение 1

Критерии оценивания проекта (сайт школьника)

«Высокий уровень»

1. Страницы сайта представлены в полном объеме, имеются гипертекстовые ссылки.
2. Содержание материала имеет непосредственное отношение к теме, отсутствуют грамматические ошибки.
3. Проявлены творчество, инициатива.
4. Предъявленный продукт деятельности отличается высоким качеством исполнения, соответствует заявленной теме.

«Средний уровень»

1. Страницы сайта представлены не в полном объеме, имеются гипертекстовые ссылки.
2. Содержание материала имеет непосредственное отношение к теме, имеются не точности и грамматические ошибки.
3. Проявлены творчество.
4. Предъявленный продукт деятельности отличается высоким качеством исполнения, соответствует заявленной теме.

«Низкий уровень»

1. Страницы сайта представлены частично, отсутствует 1/3 часть объема информации.
2. Содержание материала имеет непосредственное отношение к теме, но работа выполнена не полностью, допущены грамматические ошибки.
3. Самостоятельность проявлена на недостаточном уровне.

Работа «не зачтена»

Проект не выполнен или не завершен.

Приложение 2

Критерии оценивания зачетной работы
по разделу "Алгоритмика и программирование" (Исполнитель Кукарача)

– **«Зачет»** ставится, если обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий, без ошибок и недочётов.
– **«Незачет»** ставится, если обучающийся выполнил менее 1/3 всей работы и допустил ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Критерии оценивания практической работы
по разделу "Алгоритмика и программирование" (решение задач для Кукарачи)

– **«Высокий уровень»** ставится при выполнении всех заданий полностью или при наличии 1-2 недочетов или одной ошибки.
– **«Средний уровень»** ставится при выполнении большей части работы от объема предложенных заданий.
– **«Низкий уровень»** ставится, если допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полной мере (незнание основного программного материала).

Критерии оценивания итогового контроля по программе «ИнфоМИР»

– **«Высокий уровень»** – победители и призеры очных и дистанционных конкурсов, фестивалей, олимпиад разного уровня. Обучающиеся, успешно защитившие проекты и выполнившие зачетные, практические работы по всем разделам образовательной программы «ИнфоМИР».
– **«Средний уровень»** – участники дистанционных конкурсов, фестивалей, олимпиад; обучающиеся, выполнившие проекты, зачетные и практические работы по всем разделам образовательной программы «ИнфоМИР» (не ниже среднего уровня).
– **«Низкий уровень»** – отсутствие результатов, нет участия в конкурсных мероприятиях, но посредственно выполнившие проекты, зачетные и практические работы по всем разделам образовательной программы «ИнфоМИР».