

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Ягубовская средняя общеобразовательная школа

Принято  
педагогическим советом  
протокол от 27 августа №1

Приложение к ООП ООО  
утверждено  
приказом директора  
от 30.08.2021 № 212

**Рабочая программа**  
**дополнительного образования «Цифровое творчество»**  
**технического направления**

Срок реализации: 1 год  
Возраст детей: 8-10 лет

Автор – составитель:  
Собецкая Нина Ивановна,  
учитель начальных классов

2021 год

## **Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования детей «Цифровое творчество» предназначена для обучающихся 8-10 лет. Программа является краткосрочной, рассчитана на 34 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Направленность программы – техническая.

Программа направлена на развитие детских творческих способностей в разных сферах информационно-коммуникационных технологий: умение презентовать себя с помощью компьютерных программ, создание интеллектуальных игр, программирования, поиск и обработка информации в глобальной сети Интернет.

Программа разработана в соответствии нормативными документами:

- 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», в котором предопределена необходимость и обязательность учебного плана как компонента нормативно-регулирующей деятельности учреждения и предоставлено право самостоятельного выбора учебного плана в соответствии с целями, концепции деятельности, параметрами содержания образовательных программ;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», (приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г.);
- Концепция «Развития дополнительного образования детей» (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014г. №1726-р);
- «Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (внешкольные учреждения), утвержденные Постановлением Государственного врача РФ от 04 июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14» «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- «Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей» (письмо департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г.№06-1844);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)) (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 года №09-3242);

### **Актуальность**

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в современных условиях знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством освоения способов деятельности,

применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Одна из задач современной школы – обеспечение возможности получения школьниками полноценного образования, отвечающего высоким требованиям современного информационного общества. Наряду с учебной деятельностью развитие творческих способностей детей играет важную роль в становлении и развитии гармоничной личности. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Обучение по данной программе поможет детям 8 – 10 лет совсем по иному взглянуть на информационно-коммуникационные технологии и, используя некоторые их возможности, самостоятельно создавать интересные, самобытные, по настоящему творческие работы и проекты.

### ***Новизна***

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи в нахождении своего места в современном информационном мире.

**Цель:** Выявление и развитие способностей к техническому творчеству

### **Задачи:**

Образовательные:

- сформировать систему знаний об основах работы в сервисах Облако слов, Canva, Learning apps, scratch.
- научить использовать программные ресурсы компьютера для создания интересных и полновесных творческих работ и проектов.
- сформировать навыки эффективной работы с информацией в Интернете (подбор, отбор, использование);
- ознакомить с правилами безопасной работы в сети Internet.

Метапредметные:

- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
- способствовать развитию познавательного интереса к информации и информационным процессам;
- развивать интеллектуальные и творческие способности;
- способствовать развитию самостоятельности у детей в процессе освоения образовательной программы;
- сформировать навыки проектной деятельности: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно

контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект.

Личностные:

- предоставить учащимся возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.
- развивать умение осуществлять самооценку и умение оценивать работы сверстников;
- воспитывать любовь к творчеству как необходимости на пути к самопознанию и самосовершенствованию;

В ходе освоения курса дети осваивают 4 сервисных программы: Облако слов, Canva, Learning apps, scratch . Знания, полученные детьми в ходе освоения программы, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ.

В программе реализуются современные образовательные технологии, которые отражены в принципах обучения (индивидуальности, доступности, преемственности, результативности); формах и методах обучения; методах контроля и управления образовательным процессом (анализ результатов деятельности детей); средствах обучения (компьютерные технологии, проектная деятельность, кейс метод).

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной;
- индивидуальной;
- групповой.

При организации образовательного процесса используются следующие методы обучения:

- словесные (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные (показ, наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические (устные и письменные упражнения, игры, тесты);
- активные (ролевые игры, творческие работы, проекты);
- стимулирование и мотивация (создание ситуации успеха, похвала и поощрение).

При переводе учреждения на дистанционный режим работы занятия по программе проводятся в дистанционном формате с использованием следующих сервисов: Learning apps, Google сайт, Облако слов, Google формы, Zoom.

### **Результат программы**

*Обучающиеся будут понимать:*

- что информацию можно представить на носителе информации с помощью различных знаков (букв, символов, изображений);

- что все окружающие нас предметы и живые существа могут быть источниками информации;

*Обучающиеся будут знать:*

- основные термины, связанные с изученными графическими редакторами и сервисами, всемирной сетью Интернет;
- приёмы работы с изученными сервисами и компьютерными программами;
  - технику создания графических и звуковых объектов, анимационных объектов, видео, сайтов, презентаций
- правила работы в глобальной сети Интернет.

*Обучающиеся будут уметь:*

- свободно пользоваться компьютером и изучаемыми компьютерными программами;
- осуществлять проектную деятельность: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект.
- использовать полученные знания в повседневной жизни, в том числе в учебной деятельности.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы**

Задачи программы решаются посредством проведения теоретических и практических занятий. Практические задания выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Для проверки качества усвоения теоретического и практического материала, оценки качества освоения программы, проводятся входная, промежуточная и итоговая диагностика с помощью практических работ, тестов, викторин, выполнения конкурсных работ по пройденному материалу, используется метод наблюдений.

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы является осуществление итоговой диагностики с заполнением диагностической карты, презентация творческих проектов, участие в выставках и конкурсах, связанных с тематикой программы.

Входная диагностика осуществляется в начале реализации программы. Цель: оценить начальный уровень знаний и умений обучающихся.

Промежуточная диагностика осуществляется в ходе реализации программы по итогам прохождения тех или иных тем.

Цель: оценить качество освоения обучающимися образовательной программы.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии с целью отслеживания уровня усвоения материала, изучаемого на предыдущих занятиях.

По итогам реализации программы проходит итоговая аттестация.

Оценивание производится по трем уровням и обозначается следующими символами:

**В** – высокий уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой).

**Ср** – средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½ объема знаний, предусмотренных программой).

**Н** – низкий уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой).

Итоги каждого вида контроля заносятся в таблицы, диаграммы и аналитические справки. По итогам итоговой аттестации оформляются протоколы.

## **Содержание программы**

### **Введение в общеобразовательную программу (2 ч)**

*Теория* (1 час). Введение в образовательную программу. Инструктаж «Техника безопасности на занятиях».

*Практика* (1 час). Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей ПК. Входное тестирование.

### **Глобальная сеть Интернет (2 ч)**

*Теория* (1 часа) Учимся работать в Интернете. Что такое Интернет. Состав сети Интернет. WWW – Всемирная паутина. Понятие браузера. Примеры разнообразных браузеров. Адресация в Интернете. URL- адрес. IP- адрес. Доменный адрес. Поиск информации в Интернете.

Сохранение информации из Интернета. Сохранение текста. Сохранение картинок. Электронная почта.

*Практика* (1 часа) Практическое задание на работу с разными браузерами.

Практическое задание. Поиск информации в Интернете на заданную тему и сохранение информации в своей папке на компьютере. Создание почтового ящика на бесплатном сервере. Практическая работа в электронной почте. Написать и отправить сообщение другу. Прицепить к сообщению рисунок.

### **Сервис «Облако слов» (3 ч)**

*Теория* (1 час). Облако слов и тегов. Списки категорий. Интерактивные облака. Обзор программы для создания облако (на выбор учителя).

*Практические занятия* (2 часа). Отработка навыков создания облаков. Варианты использования сервиса в жизненных ситуациях. Поздравительная открытка в форме интерактивного облака. Самопрезентация с использованием сервиса «Облако слов».

### **Сервис Canva (9 ч)**

*Теория* (1 часа). Canva - онлайн сервис графического дизайна. Создание аккаунта. Назначение сервиса. Краткий обзор сервиса. Панели инструментов.

*Практические занятия (8 часов).* Создание визитки. Поздравительная открытка другу. Приглашение на день рождения. Создание логотипа программы «Компьютерное творчество».

Проект «Календарь» с использованием собственных фотографий.  
Презентация проекта.

### **Сервис Learning apps ( 9 ч)**

*Теория ( 1 час).* Знакомство с сервисом. Выполнение заданий, созданных педагогом. Регистрация. Создание аккаунта.

*Практические занятия (8 часов).* Создание игровых заданий в разных шаблонах под руководством учителя. Самостоятельное создание заданий. Квест, особенности разработки онлайн квестов. Создание тематического квеста с использованием шаблона «Сетка приложений». Проект «Квест для друзей». Презентация проектов.

### **Среда программирования скрейтч (8 ч)**

*Теория (1 час).* Знакомство с интерфейсом программы, и основными понятиями: программирование, сцена, кнопка, спрайт, скрипт, команды.

*Практические занятия (7 часов).* Освоение навыков работы в программе Скрейтч.

Основные скрипты в среде программирования скрейтч. Создание игр.  
Защита проектов.

### **Подведение итогов программы (1 ч)**

Анкетирование «Уровень удовлетворенности обучающихся программой».  
Интеллектуально-творческий квест «По дорогам творчества».

## **Учебно – тематическое планирование**

№	Наименование тем	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	<b>Введение в общеобразовательную программу.</b>	2	1	1	Наблюдение Входное тестирование
2.	<b>Глобальная сеть Интернет</b>	2	1	1	Наблюдение
3.	<b>Сервис «Облако слов»</b>	3	1	2	Наблюдение
3.1	Знакомство с сервисом	1	1		Наблюдение
3.2	Отработка навыков работы с сервисом	2		2	Практическая работа

<b>4</b>	<b>Сервис Canva</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	
4.1	Canva - онлайн сервис графического дизайна. Создание аккаунта.	1	1		Наблюдение
4.2	Работа с шаблонами сервиса	6		6	Практическая работа
4.3	Проект «Календарь»	2		2	Самооценка Взаимооценка
<b>5.</b>	<b>Сервис Learning apps</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	
5.1	Знакомство с сервисом. Создание аккаунта.	1	1		Наблюдение Практическая работа
5.2	Создание игровых заданий в разных шаблонах под руководством учителя.	2		2	Наблюдение Практическая работа
5.3	Самостоятельное создание заданий	2		2	Практическая работа
5.4	Проект «Квест для друзей»	2		2	Практическая работа
5.5	Презентация проектов	1		1	Самооценка Взаимооценка
<b>6.</b>	<b>Среда программирования скрейтч</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
6.1	Обзор программ для дизайна интерьера	1	1		Наблюдение
6.2	Основы работы с программой, изучение команд	3		3	Практическая работа
6.3	Создание игр на языке Скрейтч	3		3	Практическая работа
6.4	Защита проектов	1		1	Самооценка Взаимооценка
<b>7</b>	<b>Подведение итогов программы</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	Анкетирование
	<b>Итого</b>	<b>34</b>			



## **Методологическая основа курса**

Основная методологическая установка курса – это обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому использованию компьютера и компьютерных программ.

Индивидуальное освоение ключевых моментов программы происходит в совокупности теоретических сведений, изложенных простым доступным для детей языком, и практических работ на компьютере.

Особое внимание в программе уделяется подбору практических заданий. Подбор заданий направлен на развитие знаний и умений в области информационно-коммуникационных технологий, на становление и развитие абстрактного, пространственного, операционного, ассоциативного, образного видов мышления. Задания продуманы и подобраны так, чтобы охватить самые разные темы программы.

Кроме индивидуальной, применяется и групповая работа по 2 – 3 человека. На определенных этапах обучения школьники объединяются в группы для создания совместных проектов.

### ***Условия реализации***

Специальных требований к осваивающим образовательную программу ученикам не предъявляется, она является общедоступной.

В зависимости от способностей обучающихся, выполнение поставленных задач может усложняться или упрощаться.

Программа предназначена для детей 8 – 10 лет, изъявивших желание заниматься изучением компьютерных программ, и рассчитана на 34 часа. Отбор учащихся может осуществляться при следующем условии: обучающийся должен соответствовать возрастной группе и иметь желание приобрести навыки работы на компьютере.

### ***Материально-техническое обеспечение.***

1. Компьютеры с программным обеспечением, оснащенный медиа проектором и принтером.
2. Комплекты дидактических материалов, наглядных пособий по отдельным темам (тематические подборки учебных материалов).
3. Раздаточные материалы.
4. Инструкции по ТБ и выполнению гимнастических упражнений для глаз.

## **Список литературы для педагога**

1. Антошин М.К. "Учимся работать на компьютере, М, 2011.
2. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. М., 2006.
3. Ватерман Г. Дизайн вашей квартиры./ Г. Ватерман. – М.: «Кристина и КО», 1993.
4. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учеб. пос. М.: Архитектура - С, 2004.
5. Комер Д. "Принципы функционирования Интернета", С-П, 2014.
6. Коноплева И.А., Хохлова О.А., Денисов А.В. "Информационные технологии", М, 2015.
7. Кузин В.С. Основы дизайна. – М., 1997.
- Макарова Н.В. "Информатика и ИКТ", С-П, 2014.
8. Могилев А.В, Пак Н.И., Хеннер Е.К. "Информатика", М, 2013.
9. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.
10. Нидлман Д. Дом, милый дом.: С-П, 2016
11. Олифер В.Г., Олифер Н.А. "Компьютерные сети", С-П, 2014.
12. Петров М.Н., Молочков В.Н. Компьютерная графика, Питер, 2016.
13. Симонович С.В. Информатика. – СПб.: Питер, 2012.
14. Шимко В.Т. Архитектурно — дизайнерское проектирование/ В.Т.Шимко М.: «Архитектура», 2004.
15. Хомоненко А.Д. "Основы современных компьютерных технологий", С-П, 2010.
16. Эйвис М., Эйвис Д. Интерьер: выбираем цветовой дизайн/ М.Эйвис, Д.Эйвис . М.: «Ниола 21-й век», 2001.

## **Интернет-источники**

1. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
2. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте NataHaus <http://www.infanata.org/color/graph>
3. Большая библиотека электронных книг по дизайну и графике на сайте Мир Книг [http://www.mirknig.com/design\\_grafika](http://www.mirknig.com/design_grafika)
4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Community.Livejournal.com [http://community.livejournal.com/design\\_books](http://community.livejournal.com/design_books)
5. Большая библиотека электронных книг и журналов по дизайну и графике на Books Gide <http://www.booksgid.com/design>
6. Небольшая подборка книг и статей по графическому дизайну на сайте Clipart.ru <http://artclips.ru/library.html>
7. Книги и журналы на сайте Обложка.инфо <http://oblozhka.info/library/design>
8. Электронные учебники по графическому дизайну на сайте <http://www.visual-form.ru/affiliatebooks.htm>

### **Список литературы для учащихся**

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере, М, 2014.
2. Ахременко В. Дизайн малогабаритной квартиры. Правила увеличения пространства , С-П, 2018.
3. Кокс Д, Т., Хейдрик Э. Краткий курс Internet Explorer, С-П, 2012. 4. Попов В. Практикум по Интернет - технологиям, С-П, 2012.
4. Крамлиш К. Internet для занятых, изд-во Питер, С-П, 1997.
5. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.
6. Паронджанов В.Д. Занимательная информатика.– М: Росмэн, 2012.
7. Самоучитель работы в сети Интернет. Самые популярные программы под ред. Комягина В.Б., М, 2010.
8. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ. – М.: БИНОМ, 2012.