

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Иркутской области
Управление образования Иркутского районного муниципального образования
«Марковская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

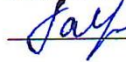
 Н.Г. Харисова

Протокол №1

от «27» августа 2025 года

СОЛАСОВАНО

заместитель директора по УВР

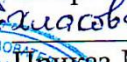
 Н.Н. Гаученова

от «27» августа 2025 года

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОУ ИРМО

«Марковская СОШ»

 Е.В. Ехлакова

Приказ №03-02-1031/5

от «1» сентября 2025 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«SMARTОВИЧОК»**

Направленность: техническая

Уровень программы: Базовый

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Составители:

Педагоги дополнительного образования

Ланкина Ксения Сергеевна,

Пешкова Елизавета Ивановна

р.п. Маркова
2025 г.

Пояснительная записка

При проектировании и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «SMARTОВИЧОК» (далее ДООП) были учтены положения и требования следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей.
- Конвенция о правах ребёнка;
- Национальная доктрина образования в РФ на период до 2025 г.;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе «с Методическими рекомендациями по проектированию ДООП»;
- Устав МОУ ИРМО «Марковская СОШ»;

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Smartовичок» имеет техническую **направленность** и базовый уровень освоения. Данная программа является модифицированной (адаптированной). Программа ориентирована на активизацию внеурочной деятельности школьников 2-4 классов (8-11 лет) в рамках поэтапного обучения детей: начальная компьютерная грамотность; знакомство с графическими редакторами и их изучение; интегрированное применение различных техник при выполнении практических работ; создание собственных продуктов.

Новизна программы заключается в том, что она не ограничивается какой-то одной областью информационных технологий, а представляет собой переплетение общих знаний о способах создания и обработки изображений, анимации, моделировании и др.

Актуальность программы. Прогресс, быстро изменяющийся мир, ускоряющийся темп жизни, двигают человека к познанию всего нового, испытанию себя в различных сферах деятельности. Раннее изучение компьютерных технологий сейчас является не привилегией, а необходимостью, диктуемой, образом жизни современного человека. На сегодняшний день ребёнок очень рано начинает сталкиваться с компьютером, но, к сожалению, областью применения являются лишь компьютерные игры. Программа является хорошим стартом для ознакомления учащихся с компьютерными технологиями и компьютерной графикой.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны почти каждому. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности, и уметь грамотно ими распорядиться. Компьютерная графика - это новый вид искусства. Современный

графический дизайн включает не только шрифты, но и разнообразные знаковые изображения.

Известно, что любознательность детей не знает границ. Ребёнок испытывает большой интерес к современной технике, возможности получения информации в новой форме. Поэтому учащихся и привлекает компьютер, новые программные разработки, возможности графических редакторов. Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена данная программа обучения по компьютерной графике.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области компьютерной графики. Данная дополнительная общеразвивающая программа предоставляет возможности для формирования личности младшего школьника и её самовыражения через использование средств компьютерной графики.

Цель: формирование у детей знаний и практических умений в области компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с правилами безопасной работы на компьютере;
- познакомить с основными частями персонального компьютера и его функциями;
- познакомить с основными понятиями компьютерной графики;
- познакомить с текстовыми редакторами Блокнот, Microsoft Word;
- познакомить с клавиатурными тренажёрами RomanPro, Stamina, СолоИгры;
- познакомить с программой для создания презентаций PowerPoint;
- познакомить с графическими редакторами Paint, Paint 3D, TuxPaint;
- познакомить с визуальной средой программирования Scratch;
- формировать навыки работы в текстовых редакторах Блокнот, Microsoft Word;
- формировать навыки набора текста в клавиатурных тренажёрах RomanPro, Stamina, СолоИгры;
- формировать навыки работы в программе для создания презентаций PowerPoint;
- формировать навыки работы в графических редакторах Paint, Paint 3D, TuxPaint;
- формировать навыки работы в визуальной среде программирования Scratch.

Развивающие:

- предоставить возможность для развития творческих способностей учащихся;
- развивать интерес к изучению компьютерной графики;
- развивать творческое воображение средствами изобразительного искусства на компьютере;
- развивать композиционного мышления, художественного вкуса;
- развивать творческий потенциал, инициативу, самостоятельность воспитанников.

Воспитательные:

- воспитывать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- воспитывать самостоятельность, аккуратность, усидчивость, организованность;

- воспитывать бережное отношение к школьным компьютерам при их использовании.

Отличительные особенности программы:

- простейшие графические редакторы применяется в создании сложных работ;
- материал для изучения графических редакторов адаптирован для детей младшего школьного возраста;
- для комплексного закрепления материала используется самостоятельная творческая, проектная деятельность учащихся;
- на каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 20 -30 минут.

Возраст учащихся: от 8 до 11 лет.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний).

Наполняемость групп: до 15 человек.

Сроки реализации программы: 1 год.

Формы организации деятельности: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Методы обучения: частично-поисковые, исследовательские, а также работа по алгоритму, составленному обучающимся самостоятельно или с помощью педагога.

Методы проведения занятий: беседа, демонстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, практическая работа на компьютере, самостоятельная работа, познавательные, ролевые и информационные игры, творческие работы, а так же участие в дистанционных конкурсах.

Режим занятий: занятия групп 1 года обучения проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, т.е. 4 часа неделю (144 часа в год).

Ожидаемые результаты:

В результате изучения данной программы учащиеся будут знать:

- правила безопасной работы на компьютере;
- основные части персонального компьютера и его функции;
- основные понятия компьютерной графики;
- интерфейс текстовых редакторов Блокнот, Microsoft Word и правила работы;
- интерфейс программы для создания презентаций PowerPoint и правила работы;
- интерфейс графических редакторов Paint, Paint 3D, TuxPaint и правила работы;
- интерфейс визуальной среды программирования Scratch и правила работы.

Учащиеся будут уметь:

- применять правила безопасной работы за компьютером на практических занятиях;
- работать в текстовых редакторах Блокнот, Microsoft Word;
- быстро и точно набирать текст на клавиатуре;
- работать в программе для создания презентаций PowerPoint;
- работать в графических редакторах Paint, Paint 3D, TuxPaint;
- работать в визуальной среды программирования Scratch.
- применять различные техники при выполнении практических работ;
- создавать собственный продукт.

Формы подведения итогов реализации программы:

- устный опрос;
- творческий проект;
- конкурсы.

Учебно-тематический план

№	Разделы и темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Введение. Организация работы учащихся в компьютерном классе.			
1.1.	Знакомство. Техника безопасности поведения в компьютерном классе. Что такое компьютер? Его основные части и их функции. Компьютерное меню. Запуск программ из главного меню. Рабочий стол.	2	1	1
2	Графический редактор Paint.			
2.1.	Знакомство с графическим редактором Paint. Работа с инструментами программы.	2	1	1
2.2.	Знакомство с векторной графикой. Линии и геометрические фигуры. Рисуем простые рисунки.	2	1	1
2.3.	Практическая работа «Рисуем с помощью геометрических фигур».	2	1	1
2.4.	Знакомство с растровой графикой. Создание простых элементов.	2	1	1
2.5.	Практическая работа «Пиктограмма».	2	1	1
2.6.	Инструмент «Надпись». Создание открытки.	2	1	1
2.7.	Театральная мастерская: создание персонажей и декораций.	2	1	1
2.8.	Мастерская по созданию города и героя: творим свой уникальный мир.	2	1	1
2.9.	Мастерская дизайнера:	2	1	1

2.10.	творим стиль и креатив. Создание собственного рисунка.	2	1	1
3	Знакомство с клавиатурой.			
3.1.	Освоение клавиатуры. Знакомство с клавиатурным тренажёром RomanPro. Отработка навыков с помощью игр «Поднятие букв», «Падающие буквы».	2	1	1
3.2.	Работа в клавиатурном тренажёре RomanPro. Отработка навыков с помощью игр «Рассыпанные буквы», «Поднятие слов».	2	1	1
3.3.	Работа в клавиатурном тренажёре RomanPro. Отработка навыков с помощью игр «Рассыпанные слова», «Падающие слова».	2	1	1
3.4.	Ввод специальных символов. Знакомство с клавиатурным тренажёром Stamina. Отработка набора цифр, символов и знаков препинания.	2	1	1
3.5.	Работа в клавиатурном тренажёре Stamina. Отработка набора слогов и слов.	2	1	1
3.6.	«Горячие клавиши» - комбинации на клавиатуре. Отработка навыка «слепой» печати с помощью СолоИгр.	2	1	1
4	Текстовые редакторы Блокнот и Microsoft Word.			
4.1.	Блокнот - базовый текстовый редактор. Создание текста по теме «Осенний день».	2	1	1
4.2.	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. Ввод текста. Редактирование документа.	2	1	1
4.3.	Форматирование и редактирование текста.	2	1	1

4.4.	Вставка объектов в текст: фигуры, SmartArt.	2	1	1
4.5.	Работа с таблицами.	2	1	1
4.6.	Форматирование текста. Создание нумерованных списков.	2	1	1
4.7.	Создание текста с помощью «горячих клавиш». Перевод текста на другие языки.	2	1	1
4.8.	Отработка умений и навыков.	2	1	1
4.9.	Создание собственного документа.	2	1	1
5	Графический редактор Paint 3D.			
5.1.	Знакомство с графическим редактором Paint 3D, его возможностями и инструментами.	2	1	1
5.2.	Работа с трёхмерными геометрическими фигурами в пространстве. Практическая работа «Рисование по образцу».	2	1	1
5.3.	Копирование и вставка трёхмерных фигур: играем с цветом и эффектом. Практическая работа «Ваза с цветком».	2	1	1
5.4.	Инструменты «Текстура» и «Наклейки»: создание уникальных объектов.	2	1	1
5.5.	Библиотека трёхмерных объектов. Практическая работа «Парад планет».	2	1	1
5.6.	Практическая работа «Чайный сервиз».	2	1	1
5.7.	Практическая работа «Божья коровка на листике».	2	1	1
5.8.	Практическая работа «Зимняя сказка. Снегурочка».	2	1	1
5.9.	Практическая работа «Зимний волшебник. Дед Мороз».	2	1	1

5.10.	Практическая работа «Символ Нового года».	2	1	1
5.11.	Практическая работа «Персонажи мультфильмов. Смешарики».	2	1	1
5.12.	Практическая работа «Персонажи мультфильмов. Чебурашка».	2	1	1
5.13.	Практическая работа «Персонажи мультфильмов. Миньон».	2	1	1
5.14.	Создание собственного трёхмерного изображения.	2	1	1
6	Графический редактор TuxPaint.			
6.1.	Знакомство с графическим редактором TuxPaint, его возможностями и инструментами. Практическая работа «Раскраски TuxPaint», «Фигуры».	2	1	1
6.2.	Линии и формы. Практическая работа «Бабочка», «Домашние животные».	2	1	1
6.3.	Рисование с помощью магических приёмов и эффектов. Практическая работа «Домик с деревом», «Берег реки».	2	1	1
6.4.	Инструмент «Текст». Практическая работа «Стихи А.Л. Барто».	2	1	1
6.5.	Практическая работа «Открытка на день рождения пингвина Тух».	2	1	1
6.6.	Создание собственного проекта.	2	1	1
7	Визуальная среда программирования Scratch.			
7.1.	Знакомство с интерфейсом визуальной среды программирования Scratch.	2	1	1

	Практическая работа «Анимация кота».			
7.2.	Управление спрайтами. Практическая работа «Движение букв».	2	1	1
7.3.	Взаимодействие между спрайтами. Практическая работа «Подводный мир».	2	1	1
7.4.	Управление через обмен сообщениями. Практическая работа «Пингвины».	2	1	1
7.5.	Клонирование. Практическая работа «Клон Кота», «Падающий снег».	2	1	1
7.6.	Карандашное программирование. Практическая работа «Рисуем узоры», «Рисование с хитрой формулой».	2	1	1
7.7.	Использование программы для создания мини-игры «Кошки-мышки».	2	1	1
7.8.	Использование программы для создания мини-игры «Футбол».	2	1	1
7.9.	Использование программы для создания мини-игры «Лабиринт».	2	1	1
7.10.	Использование программы для создания мини-игры «Стреляем по шарикам».	2	1	1
7.11.	Использование программы для создания мини-игры «Создаём портал в космос».	2	1	1
7.12.	Добавление надписи к анимационной открытке «День космонавтики».	2	1	1
7.13.	Добавление звуков. Создание музыкального проекта «Выступление Кота».	2	1	1
7.14.	Создание собственного проекта (игры).	2	1	1
8	Программа для создания презентаций PowerPoint.			
8.1.	Знакомство с программой			

	для создания презентаций PowerPoint. Объекты и инструменты.	2	1	1
8.2.	Этапы создания презентации. Способы оформления слайдов.	2	1	1
8.3.	Добавление текста, изображений и фигур на слайд.	2	1	1
8.4.	Работа с диаграммами и таблицами.	2	1	1
8.5.	Добавление эффектов анимации, переходов между слайдов.	2	1	1
8.6.	Добавление видео и звука.	2	1	1
8.7.	Работа с гиперссылками. Добавление управляющих кнопок.	2	1	1
8.8.	Работа с информацией, взятой из сети Интернет. Создание презентации.	2	1	1
8.9.	Практическая работа «Презентация ко Дню Земли».	2	1	1
8.10.	Практическая работа «Подвиги животных в ВОВ/Дети-войны».	2	1	1
8.11.	Создание собственной презентации и её защита.	2	1	1
9	Подведение итогов.			
9.1.	Выполнение итоговой творческой работы в программном средстве (на выбор) на заданную тему. Презентация собственных продуктов.	2	1	1

Методическое обеспечение программы

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1. Введение. Организация работы учащихся в компьютерном классе.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Видео «Правила поведения в компьютерном классе», мультимедийная презентация «Что такое компьютер? Его основные части и их функции».	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос
2. Графический редактор Paint.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Мультимедийная презентация «Знакомство с графическим редактором Paint. Работа с инструментами программы».	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственного рисунка
3. Знакомство с клавиатурой.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Мультимедийная презентация «Освоение клавиатуры», памятки работы с клавиатурой.	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос
4. Текстовые редакторы Блокнот и Microsoft Word.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение),	Мультимедийная презентация «Блокнот - базовый	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственного

		наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	текстовый редактор», «Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word».		документа
5. Графический редактор Paint 3D.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Мультимедийная презентация «Знакомство с графическим редактором Paint 3D, его возможностями и инструментами», видео по темам практических работ.	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственного трёхмерного изображения.
6. Графический редактор TuxPaint.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Мультимедийная презентация «Знакомство с графическим редактором TuxPaint, его возможностями и инструментами».	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственного проекта.
7. Визуальная среда программирования Scratch.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Мультимедийная презентация «Знакомство с интерфейсом визуальной среды программирования Scratch», видео по темам практических работ.	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственного проекта (игры).
8. Программа для создания презентаций PowerPoint.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный	Мультимедийная презентация «Знакомство с программой для создания	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Устный опрос, создание собственной презентации

		метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	презентаций PowerPoint. Объекты и инструменты».		и её защита.
9. Подведение итогов.	Теоретическое занятие, практическое занятие.	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение), наглядный метод (показ, демонстрация), практический метод (практическая работа).	Карточки с инструкцией по выполнению итоговой творческой работы.	Ноутбуки, интерактивная доска со стойкой.	Презентация собственных продуктов.

Литература

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
2. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
3. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
4. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001
6. Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В.: Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014
7. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере / Под ред. Н.В.Макаровой. М.: “Финансы и статистика”, 2000
8. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
9. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе MS Paint/ Информатика и образование № 2 – 2001
10. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. –М., 2004
11. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
12. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 352с.: ил.
13. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. – М. Интеллект-Центр. 2003 – 80 с
14. Швабе Райнер Вальтер. Текстовый редактор MicrosoftWord 2007 Пошагово, наглядно, доступно! –НТ Пресс, 2008

Литература для обучающихся и родителей

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
2. Дэбнер Дэвид. Школа графического дизайна. -Рипол Классик, 2009
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
4. Минервина Г.Б., Шимко В.Т. Дизайн: Иллюстрированный словарь-справочник. — Архитектура-С, 2004
5. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,336с.