МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ"

Подписан: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ"
DN: C=RU, S=Свердловская область, STREET="ул. Алюминиевая, 71", L=Каменск-Уральский, T=директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ""", ОГРН=1156612000467, СНИЛС=01525218915, ИНН ЮЛ=6612046877, ИНН=661201654377, E=cdoku@mail.ru, G=Галина Федоровна, SN=Войтюшенко, CN="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ"""
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.08.21 11:25:41+05'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.0

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Рассмотрена и рекомендована к утверждению Методическим советом ЦДО
Протокол от 15.04.2026 г. №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦДО
_____ Г.Ф. Войтюшенко
Приказ от 15.04.2026 г. №132/1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

т е х н и ч е с к о й н а п р а в л е н н о с т и

«ИНФОМИР от теории к практике»

Возраст учащихся: 11-12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчики: Педагоги дополнительного образования
Суворкова Наталья Вадимовна, педагог ДО
Фадеева Татьяна Николаевна, педагог ДО

г. Каменск-Уральский

2026 год

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Уровень сложности программы – начальный.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

– Федеральный закон РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 17.03.2025 №2 г.Москва «Об утверждении СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Указ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29 июня 2023 года № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом»;

– Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утв. Приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» № 582-д от 29.04.2025г.;

– Устав и нормативные документы МАУ ДО «Центр дополнительного образования».

В возрасте 11–12 лет учащиеся уже имеют базовые навыки работы с компьютером, но их знания требуют систематизации и углубления. В этом возрасте закладываются основы для осознанного выбора будущей профессии, активно развивается абстрактное и логическое мышление, что делает обучение информационным технологиям особенно продуктивным.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена необходимостью подготовки подрастающего поколения к жизни в цифровом обществе. Учащиеся 11–12 лет переходят от интуитивного использования гаджетов к осмысленному применению компьютерных инструментов для решения учебных и творческих задач. Программа помогает им освоить современные офисные технологии, познакомиться с основами моделирования и алгоритмизации, что является важным этапом перед изучением более сложных языков программирования в старшей школе.

Отличительные особенности программы

Программа «ИНФОМИР от теории к практике» существенно отличается от предыдущей версии для младшего возраста и от других аналогичных курсов:

- Увеличение доли практико-ориентированных и проектных заданий. Учащиеся не просто отрабатывают отдельные приемы, а создают законченные продукты: презентации, буклеты, открытки, графические программы.

- Введение элементов текстового программирования. Вместо визуальных сред (Кукарача) учащиеся знакомятся с синтаксисом языка Pascal (или другого языка программирования), что является мощным развивающим инструментом и готовит их к изучению информатики на более глубоком уровне в старшей школе.

- Расширение спектра прикладных программ. К стандартному набору текстовых, графических программ добавляется программа по созданию

публикаций, что позволяет освоить основы дизайна и верстки полиграфической продукции.

- Интеграция с моделированием. Вводится блок, посвященный системному анализу объектов, что развивает у учащихся целостное восприятие окружающего мира и навыки абстрактного мышления.

- Связь теории с практикой. Все теоретические знания немедленно закрепляются на практике, а каждая тема завершается созданием конкретного результата (работы, проекта).

Новизна программы заключается в комплексном подходе: она объединяет в себе освоение офисных приложений, элементы системного анализа, основы алгоритмизации и текстового программирования. Это не «урезанная» взрослая программа, а специально разработанный для данного возраста курс, использующий игровые моменты, творческие задания и поощрение самостоятельности.

Адресат программы

Программа «ИНФОМИР от теории к практике» предназначена для обучения детей в учреждениях дополнительного образования. Программа рассчитана на учащихся 11-12 лет (5-6 класс). Наполняемость групп: минимальная — 10 человек, максимальная — 16 человек.

Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей младшего школьника и соответствует не только его интеллектуальному уровню, но и специфике его эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей. Набор в объединение свободный, по желанию. При поступлении проводится собеседование с целью выявления интересов и начального уровня подготовки учащихся.

Особенности набора детей

Набор детей на обучение по программе является общедоступным. Принимаются все желающие учащиеся без предъявления требований к уровню образования и специальных способностей. Зачисление производится на добровольной основе на основании заявления от законных представителей.

Объем и срок освоения программы.

Объем программы — 72 часа

Срок освоения данной программы - 1 год

Особенности организации образовательного процесса.

Режим занятий.

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями — 15 минут.

Общее количество часов в неделю — 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Форма обучения - очная.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Фронтальная форма: в рамках программы, учащиеся знакомятся с различными примерами использования информационных технологий в различных сферах, анализируют их функциональность и пользу, учатся выражать собственное мнение о том, что они увидели. Полученные знания о применении ИКТ используются при выполнении собственных проектов.

Индивидуальная форма: выполнение индивидуальных заданий, соответствующих уровню подготовки ребенка и его интересам. Например, более опытным ученикам могут быть предложены более сложные задачи по алгоритмизации, более сложные алгоритмы или разработка более сложных проектов.

Форма занятий – групповая (10 –14 человек в группе).

Формы реализации образовательной программы: традиционная модель, изучение новой информации, занятия по формированию новых умений, обобщение и систематизация изученного, практическое применение знаний, умений (закрепление), комбинированные занятия, контрольно-проверочные занятия.

Перечень форм проведения занятий. Используются такие формы, как лекции, беседы, демонстрация, практические занятия, групповое проектирование, консультации, творческая мастерская.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является итоговая работа в конце обучения.

1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы

Цель общеразвивающей программы: формирование у учащихся устойчивых практических навыков работы с основными компьютерными программами, развитие алгоритмического и системного мышления, а также создание мотивационной основы для дальнейшего изучения информационных технологий.

Задачи:

Обучающие задачи:

- формировать и систематизировать знания об устройстве компьютера, программном обеспечении и файловой системе;
- научить учащихся уверенно работать в текстовом редакторе: создавать, форматировать и редактировать текстовые документы с использованием таблиц, изображений и других объектов;
- освоить базовые приемы работы в программе создания презентаций: разрабатывать дизайн слайдов, вставлять мультимедиа, настраивать анимацию и переходы;
- познакомить с возможностями программы по созданию публикаций и научить создавать простые полиграфические продукты (открытки, буклеты, визитки);
- сформировать первоначальные представления о моделировании как методе познания;
- научить составлять алгоритмы различных видов (линейные, с ветвлением, циклические) и записывать их в словесной и графической форме;
- дать первые практические навыки программирования на языке Pascal (или на другом современном языке) (структура программы, графические операторы, работа с цветом).

Развивающие задачи:

– развивать умение разбивать задачу на последовательные шаги (алгоритмическое мышление) в повседневных и учебных ситуациях;

– тренировать внимательность и аккуратность при работе с клавиатурой, мышью и файловой системой;

– стимулировать творческое воображение через создание собственных рисунков, анимированных презентаций и символьных узоров;

– развивать способность находить и исправлять ошибки в своей работе (в тексте, рисунке, программе, алгоритме);

– поощрять умение доводить начатое дело до конца, не бросая работу при первых трудностях.

Воспитательные задачи:

– воспитывать бережное отношение к компьютерной технике и программному обеспечению;

– формировать культуру поведения в информационном пространстве;

– воспитывать ответственность за свои действия в интернете;

– формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи;

– воспитывать аккуратность, внимательность и дисциплинированность при работе с компьютером;

– формировать навыки самоконтроля и самооценки;

– воспитывать интерес к познанию нового и стремление к самосовершенствованию.

Таким образом, разработанная программа позволяет достичь всех трех целей (обучающие, развивающие, воспитательные).

1.3. Планируемые результаты и способы их определения

Предметные результаты:

- Учащийся знает назначение основных устройств компьютера и ориентируется в файловой структуре.

- Умеет создавать, форматировать и редактировать текстовые документы с использованием различных элементов (таблицы, изображения, колонтитулы).

- Может создавать многослайдовые презентации с анимацией и переходом слайдов.

- Владеет базовыми приемами работы в программе по созданию публикаций: создает открытки и буклеты по готовым шаблонам и самостоятельно.

- Понимает сущность понятий «объект», «модель», «моделирование».

- Составляет простые линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы.

- Знает структуру программы на языке Pascal (или на другом современном языке) и может написать программу для рисования геометрических фигур.

Метапредметные результаты:

- Умеет ставить цель и планировать последовательность действий для её достижения.

- Способен структурировать информацию и представлять её в различных формах (текст, таблица, презентация, схема).

- Владеет навыками контроля и оценки своей работы, а также работы товарищей.

- Умеет сотрудничать с другими учащимися при решении общих задач.

- Может применять полученные знания в нестандартных ситуациях и при решении учебных задач.

Личностные результаты:

– Проявляет интерес к работе за компьютером и желание создавать свои проекты (рисунки, презентации, программы).

– Соблюдает правила поведения в компьютерном классе: не встаёт без разрешения, не трогает провода, не ест за компьютером.

– Бережно относится к клавиатуре, мыши, монитору (не стучит, не нажимает без цели, не рисует на технике).

– Доводит начатую практическую работу до конца, даже если что-то не получается с первого раза.

– Не мешает другим учащимся, не выкрикивает, ждёт своей очереди задать вопрос или показать результат.

– Не копирует чужие файлы без разрешения, не удаляет работы других учащихся.

– При работе в интернете (в рамках занятий) не вводит личные данные без напоминания педагога и сообщает педагогу о незнакомых окнах или просьбах.

1.4. Содержание общеразвивающей программы «ИНФОМИР от теории к практике»

Учебный (тематический) план

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение в ИнфоМир: компьютер и информация	8	3	5	Практическая работа
2	Раздел 2. Информационные технологии	26	7	19	Практическая работа, зачет, проектная работа
3	Раздел 3. Основы моделирования	6	2	4	Лабораторная работа
4	Раздел 4. Алгоритмы и программирование	20	7	13	Практическая работа, зачет, творческая работа
5	Раздел 5. Повторение. Итоговая работа	**12**	**3**	**9**	Итоговая работ
Итого часов		**72**	**22**	**50**	

Содержание программы

«ИНФОМИР от теории к практике»

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов Всего
1	**Раздел 1. Введение в ИнфоМир: компьютер и информация** **Теория.** Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Повторение устройства компьютера: основные и дополнительные устройства ввода-вывода, их назначение. Файловая система: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок. Понятие ярлыка. Повторение способов обработки различных видов информации (числовой, текстовой, графической). **Практика:** Клавиатурный тренажер (работа над скоростью печати). Практическая работа по созданию иерархической структуры папок. Создание документа в Word с вставкой таблицы и рисунка (повторение). Работа в Paint (повторение инструментов).	**8**
2	**Раздел 2. Информационные технологии** **Теория:** Microsoft PowerPoint: назначение, интерфейс, макеты слайдов. Ввод и форматирование текста. Вставка декоративного текста (WordArt). Вставка готовых фигур и рисунков. Послайдовая анимация объектов. Настройка анимации (время, эффекты). Общие требования к созданию презентации (дизайн, цветовое решение, количество информации на слайде). Microsoft Publisher: назначение, интерфейс, отличие от Word. Работа с шаблонами: создание открыток, буклетов, визиток. Вставка текста и изображений в Publisher. **Практика:** Создание презентации на тему «Моя любимая книга» (4–5 слайдов). Создание презентации на тему «Цирк» (вставка анимации). Создание презентации «Животный мир» (самостоятельная работа). Зачет по PowerPoint: создание презентации на свободную тему. Создание новогодней открытки в Publisher с использованием шаблона и собственного дизайна. Создание буклета на тему «Мой класс» или «Наш город». Зачет по Publisher.	**26**
3	**Раздел 3. Основы моделирования** **Теория:** Объект и его свойства. Действия объекта. Среда объекта. Понятие модели. Виды моделей (материальные и информационные). Моделирование как метод познания. Примеры моделей в разных сферах. **Практика:** Игра «Угадай объект по свойствам». Практическая работа «Описание объекта» (выбрать объект, описать его свойства, действия, среду). Лабораторная работа «Собери мозаику» (создание модели сборки изображения с использованием алгоритма или в специальной среде).	**6**
4	**Раздел 4. Алгоритмы и программирование** **Теория:** Понятие алгоритма. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением (условная конструкция). Циклические алгоритмы (повторение).	**20**

	Координатная плоскость: оси, координаты точки. Построение рисунков по координатам. Введение в язык программирования Pascal: история, назначение. Структура программы (заголовок, раздел описаний, тело программы). Графический экран. Основные графические операторы. **Практика:** Составление линейного алгоритма «Зарядка», алгоритма с ветвлением «Переход улицы», циклического алгоритма «Раскраска». Практическая работа «Рисунок на координатной плоскости». Составление программ в Pascal: «Квадрат», «Прямоугольник», «Круг». Работа с цветом: создание цветного рисунка. Практическая работа «Графические примитивы» (рисование фигур по образцу). Творческая работа «Весна» (создание рисунка в Pascal с использованием всех изученных операторов). Зачетная работа по теме «Рисование в Паскале».	
5	**Раздел 5. Повторение. Итоговая работа** **Теория:** Обобщение знаний по основным разделам программы: информационные технологии, моделирование, алгоритмизация и программирование. Систематизация знаний. **Практика:** Комплексная практическая работа по текстовому редактору Word и созданию презентаций. Повторение работы в Publisher (создание открытки). Повторение алгоритмов и программирования (решение задач). Итоговая работа: выполнение комплексного задания, включающего элементы работы в Word, PowerPoint, составление алгоритма и написание простой программы в Pascal. Анализ результатов итоговой работы и обсуждение достижений.	**12**
Итого часов		**72**

2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

2.1. Календарный учебный график

Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Календарных учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятия
1 сентября	30 мая	36	36	72	1 занятия по 2 часа в неделю

Точные даты и время проведения занятий определяются расписанием, утверждаемым директором ЦДО для каждой группы отдельно. Место проведения занятий — компьютерный класс.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

– Компьютерный класс из 10–16 рабочих станций с установленной операционной системой.

– Локальная сеть с доступом в сеть Интернет.

– Пакет офисных программ Microsoft Office (Word, PowerPoint, Publisher) или его функциональный аналог (LibreOffice).

– Среда программирования PascalABC.NET (или аналогичная).

– Мультимедийный проектор и интерактивная доска (или экран).

– Принтер и сканер (для распечатки и сканирования материалов).

– Набор ученических столов и стульев, соответствующих санитарным нормам.

Оснащение кабинета:

– компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);

– мультимедийный проектор;

– устойчивые столы для каждого учащегося или для небольших групп (если работа планируется в группах). Поверхность столов должна быть гладкой и легко очищаемой. Идеально подойдут регулируемые по высоте столы.

– удобные стулья с регулируемой высотой, чтобы обеспечить правильную посадку и снизить нагрузку на спину.

– удлинители и розетки: Для подключения оборудования.

Материалы и инструменты:

– клей: клей-карандаш, ПВА и другие виды клея для соединения элементов;

– цветные карандаши: для раскрашивания заданий в тетради;

– ластик, линейка: для точной разметки и построения элементов;

– рабочие тетради.

Методические материалы:

– дидактические материалы: (карточки с заданиями, тесты, кроссворды, ребусы, шаблоны);

– электронные образовательные ресурсы (ЭОР): (презентации, видеоуроки, интерактивные задания, тренажеры);

– интернет-ресурсы с методическими материалами для учителей информатики.

Видеоматериалы:

– Обучающие видеоролики по информатике.

– Видео-подсказки по работе с компьютерными программами.

Презентации:

– презентации по устройству компьютера;

– презентации по текстовому редактору;

– презентации по графическому редактору;

– презентации по PowerPoint;

– презентации по алгоритмам;

– презентации по исполнителям;

– презентации по введению в язык программирования.

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Занятия оцениваются согласно баллам рейтинг-плана. (Приложение 1)

Контроль за реализацией Программы проводится в разных формах: практическое занятие, контрольная работа, творческая работа.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является выполнение итоговой работы в конце обучения. Учащимся, успешно освоившим Программу выдается удостоверение об успешном окончании.

Оценочные материалы для итоговой аттестации

Итоговая работа проводится в конце обучения и включает 5 заданий (3

варианта), позволяющих оценить уровень освоения программы обучающимися.

Примеры оценочных материалов (тексты заданий для итоговой работы, критерии оценки, образцы для выполнения) представлены в Приложении 3.

Учащимся, успешно освоившим Программу выдается удостоверение об успешном окончании. (Приложение 4)

3. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Бешенков С.А., Ракитина Е.А., Миндзаева Э.В. Информатика. 3–4 классы. Методические рекомендации для учителя. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 128 с.

2. Выграненко Н.В. Алгоритмы и исполнители. Задачник для младших школьников. – М.: Интеллект-Центр, 2021. – 96 с.

3. Дуванов А.А., Дуванова С.О. Роботландия. Школа алгоритмики для 3–5 классов. Книга для учителя. – М.: Институт новых технологий, 2019. – 160 с.

4. Златопольский Д.М. Занимательная информатика. Сборник задач, упражнений и головоломок для начальной школы. – М.: Чистые пруды, 2017. – 112 с.

5. Кузнецов А.А., Паутова А.Г. Как научить младших школьников программировать. Практическое руководство для учителя. – СПб.: Питер, 2022. – 176 с.

6. Плаксин М.А., Михайлова Т.А. Первые шаги в программировании. Материалы для учителя по курсу «Информатика в играх и задачах». – М.: Просвещение (вне ФГОС-серии), 2018. – 144 с.

7. Сулейманов Р.Р. Методика раннего обучения программированию в дополнительном образовании. – Казань: Изд-во КФУ, 2021. – 120 с.

8. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Сборник творческих заданий по информатике для 3–4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 136 с.

Список литературы для обучающихся

1. Винницкий Ю.А. Компьютер для школьника. Понятно и без страха. – М.: Эксмо, 2019. – 96 с. (главы: «Как работает мышка», «Почему компьютер не боится ошибок»).

2. Смирнова, И.В. Создаем презентации и буклеты. Самоучитель для школьников / И.В. Смирнова. — М.: Интеллект-Центр, 2021. — 72 с.

Козлов, В.А. Программирование для начинающих. Pascal / В.А. Козлов. — СПб.: Питер, 2022. — 80 с.

3. Левина Л.Т. Как нарисовать мультик на компьютере. Первые проекты в графическом редакторе. – СПб.: Питер, 2022. – 64 с. (для возраста 9–12 лет)

4. Суворова Н.В. Рисуем на компьютере. Первые шаги в Paint. Альбом заданий. – М.: Планета, 2020. – 32 с.

5. Михеева Е.В., Титова О.В. Весёлые презентации в PowerPoint. Шаг за шагом. Книга для детей. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 56 с.

6. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Компьютер для начинающих. Детская версия. – М.: АСТ-Пресс, 2018. – 96 с.

Список литературы для родителей (законных представителей)

1. Барковская Н.Ф. Компьютер и ребёнок. Как помочь младшему школьнику освоить цифровой мир без страха и скуки. – М.: Пешком в историю, 2021. – 80 с. (о первых шагах: файлы, папки, клавиатура, простые программы).

2. Королёва Н.Ю. Ребёнок за компьютером: как сохранить здоровье и научить безопасности. Книга для родителей. – М.: Эксмо, 2019. – 128 с. (кибербезопасность для младших классов, правила поведения в сети без запугивания).

3. Матвеева Н.А., Сидорова Е.В. Компьютерные проекты с ребёнком. От рисунка в Paint до первой презентации. – М.: Солон-Пресс, 2022. – 112 с. (совместные задания: набрать текст, нарисовать открытку, сделать 3–4 слайда)

4. Соболева О.Б., Соболев А.Е. Зачем ребёнку алгоритмы? Развиваем логику и планирование дома без компьютера. – М.: Генезис, 2020. – 64 с. (настольные игры, инструкции, порядок действий в быту – для понимания алгоритмов без экрана)

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР)

1. Официальный сайт PascalABC.NET — https://pascalabc.net/
2. Обучающий портал «Урок цифры» — https://урокцифры.рф/
3. Сайт «Цифровой ликбез» (кибербезопасность) — https://digital-likbez.digital
4. Онлайн-тренажеры по программированию — https://code.org

Приложение 1

Рейтинг-план

Модуль	Контрольная точка	Кол-во баллов за 1 задание	Максимальный балл за контрольную точку	Максимальный балл за модуль
Введение в ИнфоМир: компьютер и информация (8 часов)	Техника безопасности. Клавиатурный тренажер	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 19 баллов	21	61
	Работа с файлами и папками	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Повторение. Обработка числовой и текстовой информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 19 баллов	21	
	Повторение. Обработка графической информации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 7 баллов	9	
Информационные технологии (26 ч)	Знакомство с редактором презентаций PowerPoint. Создание и разметка слайда. Набор и редактирование текста	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 8 баллов	10	
	Вставка декоративного текста в документ	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Вставка готовых фигур и рисунков в презентацию	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —10 баллов	12	170
	Послайдовая анимация	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 9 баллов	11	
	Анимация.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 6 баллов	8	
	Общие требования к презентации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 12 бал-лов	14	
	Проектная работа по теме Цирк	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 10 баллов	12	
	Проектная работа по теме Животный мир	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа 10 баллов	12	
	Зачет по теме Презентации	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 21 баллов	23	

	Знакомство с редактором Publisher	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 16 баллов	18	
	Publisher. Работа с шаблонами	Работа на занятии — 2 балла /Зачетная работа — 6 баллов	8	
	Практическая работа.. Создание открытки к Новому году	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 10 баллов	12	
	Зачетная работа по теме Publisher.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 20 баллов	22	
Основы моделирования (6 ч)	Представление об объектах окружающего мира. Действия объекта. Среда объекта.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 19 баллов	21	60
	Понятие модели. Моделирование.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 21 баллов	23	
	Лабораторная работа «Собери мозаику»	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 14 баллов	16	
Алгоритмы и программирование (20 ч)	Введение в язык программирования: вывод текста на экран	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 10 баллов	12	
	Формирование символьных рисунков (геометрические узоры и фигуры из знаков)	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 12 баллов	14	
	Линейный алгоритм	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 12 баллов	14	
	Алгоритм ветвления	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа — 9 баллов	11	
	Циклический алгоритм	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —8 баллов	10	
	Координатная плоскость. Практическая работа. Создание рисунка на координатной плоскости	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —8 баллов	10	
	Знакомство с яз.программирования Pascal. Понятие программы. Структура программы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —10 баллов	12	160
	Графический экран. Графические операторы	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —14 баллов	16	
	Работа с цветом. Оператор SetColor	Работа на занятии — 2 балла / Практическая ра-	17	

		бота —15 баллов		
	Практическая работа.: «Графические примитивы»	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —20 баллов	22	
	Творческая работа «Весна»	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —8 баллов	10	
	Зачет по теме: Рисование в Паскале	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —10 баллов	12	
Повторение. Итоговая работа (12 часов)	Повторение: информационные технологии.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —14 баллов	16	
	Повторение: информационные технологии.	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —14 баллов	16	
	Повторение: PowerPoint	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —14 баллов	16	154
	Повторение: Publisher	Работа на занятии — 2 балла / Практическая работа —14 баллов	16	
	Итоговая работа	Итоговая работа 90 баллов	90	
	Анализ результатов итоговой работы			
	всего			**605 (100%)**

Шкала перевода баллов в уровень освоения программы (от максимума 605 баллов):

Баллы	%	Уровень
0–302	0–50%	Низкий
303–453	51–75%	Средний
454–605	76–100%	Высокий

Приложение 2

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)	Дата
		Всего	Теория	Практика		
	Введение	***8***	***3***	***5***		
1-2	Техника безопасности. Клавиатурный тренажер	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя сентября
3-4	Повторение. Работа с файлами и папками	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя сентября
5-6	Повторение. Обработка числовой и текстовой информации	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя сентября
7-8	Повторение. Обработка графической информации	2	0	2	Практическая работа.	4 неделя сентября
	Информационные технологии	***26***	***7***	***19***		
9-10	Знакомство с редактором презентаций PowerPoint. Создание и разметка слайда. Набор и редактирование текста	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя октября
11-12	Вставка декоративного текста в документ	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя октября
13-14	Вставка готовых фигур и рисунков в презентацию	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя октября
15-16	Послайдовая анимация	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя октября
17-18	Анимация.	2	0	2	Практическая работа.	1 неделя ноября
19-20	Общие требования к презентации	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя ноября
21-22	Проектная работа по теме Цирк	2	0	2	Проектная работа.	3 неделя ноября
23-24	Проектная работа по теме Животный мир	2	0	2	Проектная работа.	4 неделя ноября
25-26	Зачет по теме Презентации	2	0	2	Зачёт	1 неделя декабря
27-28	Знакомство с редактором Publisher	2	0	2	Практическая работа	2 неделя декабря
29-30	Publisher. Работа с шаблонами	2	1	1	Практическая работа	3 неделя декабря
31-32	***Практическая работа.. Создание открытки к Новому году***	2	1	1	Проектная работа.	4 неделя декабря
33-34	Зачетная работа по теме Publisher.	2	0	2	Практическая работа.	3 неделя января
	Моделирование	***6***	***2***	***4***		
35-36	Представление об объектах окружающего мира. Действия объекта. Среда объекта.	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя января
37-38	Понятие модели. Моделирование.	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя февраля
39-40	***Лабораторная работа*** «Собери мозаику»	2	0	2	Лабораторная работа	
	Алгоритмы и программы	***20***	***7***	***13***		
41-42	Линейный алгоритм	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя февраля
43-44	Алгоритм ветвления	2	1	1	Практическая	3 неделя февра-

					работа.	ля
45-46	Циклический алгоритм	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя февраля
47-48	Координатная плоскость. Практическая работа.. Создание рисунка на координатной плоскости	2	1	1	Практическая работа.	1 неделя марта
49-50	Знакомство с яз.программирования Pascal. Понятие программы. Структура программы	2	1	1	Практическая работа.	2 неделя марта
51-52	Графический экран. Графические операторы	2	1	1	Практическая работа.	3 неделя марта
53-54	Работа с цветом. Оператор SetColor	2	1	1	Практическая работа.	4 неделя марта
55-56	***Практическая работа.: «Графические примитивы»***	2	0	2	Практическая работа.	1 неделя апреля
57-58	**Творческая работа** «Весна»	2	0	2	Проектная работа.	2 неделя апреля
59-60	**Зачет по теме:** Рисование в Паскале	2	0	2	зачет	3 неделя апреля
	Повторение	**12**	**3**	**9**		
61-62	Повторение: информационные технологии.	4	1	3	Практическая работа	4 неделя апреля
63-64						1 неделя мая
65-66	Повторение: PowerPoint	2	1	1	Практическая работа	2 неделя мая
67-68	Повторение: Publisher	2	0	2	Практическая работа	3 неделя мая
69-70	***Итоговая работа***	2	1	1	Итоговая работа.	4 неделя мая
71-72	***Анализ результатов итоговой работы***	***2***	***0***	***2***	Практическая работа	
	Итого	**72**	**22**	**50**		

Приложение 3

Примеры оценочных материалов для итоговой аттестации

Итоговая работа (максимум — 90 баллов)

Шкала перевода баллов в уровень освоения программы:

Сумма баллов	%	Уровень	Характеристика
0–45	0–50%	**Низкий**	Качества не проявляются или проявляются в малой степени
46–67	51–75%	**Средний**	Качества начинают проявляться, проявляются в большей степени
68–90	76–100%	**Высокий**	Качества проявляются устойчиво, учащийся владеет этими качествами

Итоговая работа состоит из 5 заданий. Время выполнения – 45 минут. (3 варианта)

1 вариант

Задание 1. Создание рисунка в графическом редакторе (10 баллов)

Формулировка задания:

Создайте модель ягод в графическом редакторе, используя инструмент «копирование фрагмента» по образцу. Сохраните файл в свою папку под именем «Рисунок».

Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Рисунок выполнен полностью по образцу	5
Использовано копирование фрагмента	3
Работа сохранена с правильным именем	2
Итого	**10**

Задание 2. Создание презентации (30 баллов)

Формулировка задания:

Создать презентацию «Бутерброд».

Материалы к презентации в папке «Для презентации». Сохранить презентацию в папке Итоговая работа.

Требования к презентации:

- В презентации должно быть 6 слайдов:
- Титульный слайд (Название, ФИ автора)
- Добавить заголовок на все слайды
- Вставить картинки
- Вставить текст
- Использовать Дизайн (Фон)
- Применить анимацию
- Применить автоматический переход слайдов

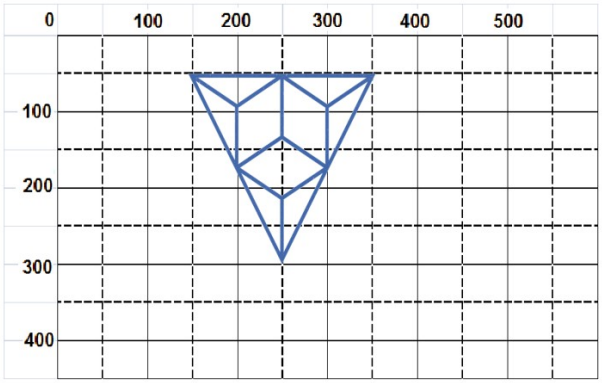
Критерии оценки:

№	Критерий	Баллы
1	Титульный слайд оформлен правильно (название, ФИ, группа)	**3**
2	Количество слайдов — ровно 6	**3**
3	Заголовки присутствуют на всех слайдах	**3**
4	Картинки вставлены на все слайды (минимум по 1 на слайд)	**4**
5	Текст размещён на всех слайдах, соответствует теме, грамотно оформлен	**4**
6	Дизайн (фон) применён ко всем слайдам, выдержан единый стиль	**3**
7	Анимация применена к объектам на слайдах	**4**
8	Автоматический переход слайдов настроен (смена без клика)	**3**
9	Сохранение файла в папку «Итоговая работа» с правильным именем	**3**
	ИТОГО	**30**

Задание 3. Создать программу на языке программирования Паскаль (30 баллов)

Формулировка задания:

Создать программу на языке программирования Паскаль, так чтобы получился рисунок по образцу:



Критерии оценки:

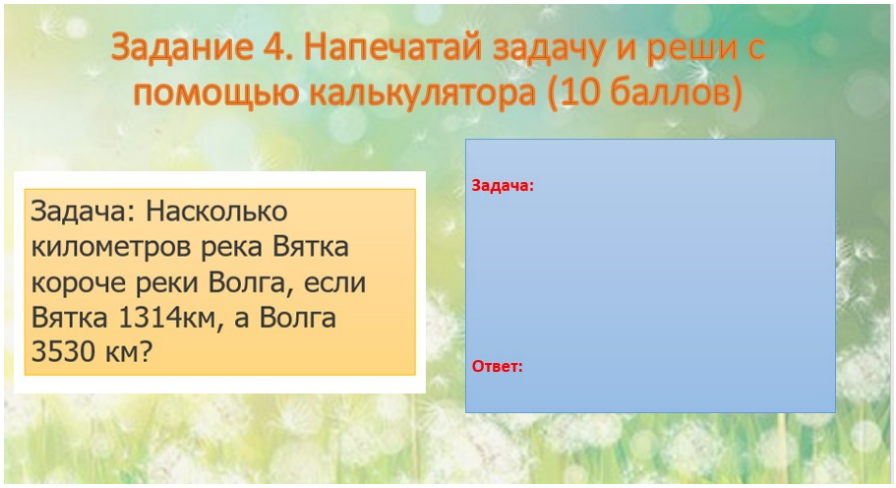
№	Критерий	Баллы
1	Программа запускается без ошибок	5
2	Использована правильная структура программы (begin, end)	5
3	Рисунок соответствует образцу по форме	8
4	Использованы графические операторы (Line, Rectangle, Circle и др.)	6
5	Использован оператор SetColor для работы с цветом	4
6	Программа сохранена с правильным именем	2
	ИТОГО	**30**

Задание 4. Работа с текстовым редактором (10 баллов)

Формулировка задания:

1. Напечатайте условие задачи в Power Point
2. Решите задачу с помощью калькулятора.
3. Откройте программу Word.
4. Скопируйте в Word условие задачи и ответ.
5. Сохраните файл в свою папку под именем «ЗАДАЧА».

Слайд в Power Point



Критерии оценки:

Критерий	Баллы
Условие задачи напечатано верно	1
Задача решена правильно (решение записано)	1
Задача скопирована в Word	1
Файл сохранён с именем «ЗАДАЧА» в свою папку	2
Итого	**5**

Задание 5. Решение примеров с помощью калькулятора 10 (баллов)

Откройте программу «Калькулятор». Решите примеры, запишите в текстовый файл. Сохрани под именем «Примеры»

Пример	Ответ
8480 : 16 =	
810000 : 60 =	
712 + 274 =	
7920 : 88 =	
228 + 604 =	
20200 : 200 =	
410 * 40 =	
67200 : 840 =	
567*45=	
5677*34=	

Критерии оценки: 1 балл за каждый правильный ответ.

Приложение 4

Образец удостоверения об успешном окончании обучения

Удостоверение
Лицензия № Л035-01277-66/00195303

Настоящее удостоверение выдано

_____

_____

в том, что он(а) в 2026/2027 учебном году обучался(ась) в

Муниципальном автономном учреждении дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»

и окончил(а) обучения по программе

"ИНФОМИР от теории к практике"

_____
за время обучения изучил(а) следующие разделы по учебному плану:

6.	Введение в ИнфоМир: компьютер и информация	8 ч.
7.	Информационные технологии	26 ч.
8.	Основы моделирования	6 ч.
9.	Алгоритмы и программирование	20 ч.
10.	Повторение. Итоговая работа	12 ч.
	Итого:	72 ч.

Рейтинг _____общий балл _____

Директор МАУ ДО «Центр дополнительного образования»

_____Войтюшенко Г. Ф.

г. Каменск-Уральский «31» мая 2027 г.

Регистрационный номер №