

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы»

Рассмотрена на заседании
методического совета ЦВР
Протокол № 6 от 07.12.2021

Утверждена
приказом ЦВР
№ 605 от 13.12.2021

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«КОМПЬЮША»**

Возраст учащихся: 6-10 лет
Срок реализации: 6 месяцев

Автор-составитель:
Федорова Антонина
Владимировна,
педагог дополнительного
образования

г. Оленегорск

2021 год

Пояснительная записка

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – стартовый.

Актуальность

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

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

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на его яркую подачу, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьюша» (далее – программа) способствует развитию творческих способностей и навыков ребенка путем освоения графического, текстового редакторов и редактора презентаций.

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»), примерными требованиями к программе дополнительного образования детей (Письмо Министерства Образования и науки Российской Федерации, Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11 декабря 2006 года № 06-1844), «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (письмо Министерства и

науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242), «Концепцией развития дополнительного образования детей» (распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р), «Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р), Проектом Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, требованиями и нормами СанПиН 2.4.3648-20, 1.2.3685-21 и другими законодательными актами Российской Федерации.

Программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный мир», автор Котова Н.В., г. Москва, 2018 г., является модифицированной.

Цель программы - формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации).

Задачи:

обучающие:

- формировать общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);

- познакомить учащихся с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности;

- дать учащимся первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;

- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.

развивающие:

- развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;

- приобщить к проектно-творческой деятельности.

воспитательные:

- формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Категория учащихся по программе: возраст учащихся 6-10 лет.

Наполняемость групп - 8-10 человек.

Срок реализации программы: программа рассчитана на 46 часов в течение 6 месяцев (2 часа в неделю).

Формы и режим занятий:

Формы обучения:

- очная;

- групповая.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Формы и методы обучения

Теоретические материалы, представленные интерактивными анимациями, позволяют детям 6-10 лет получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения, научиться ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления звуковой, графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам.

Упражнения представляют собой интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед учащимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках.

Игры, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, учащийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером.

Тренажеры предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка за компьютером. Для тренажеров характерна случайная генерация условий. Образовательная составляющая в них минимизирована, что делает возможным «измерять» степень развитости навыков ребенка на основе измерения среднего времени реакции ученика, четкости его действий, быстроты достижения цели. Тренажер не всегда предполагает какое-либо объективное условие достижения цели: при работе с тренажером важен процесс, а не результат.

Все учебные объекты разработаны с учетом санитарных ограничений на время активной работы учащихся начальной школы за компьютером. *(См. Приложение 1)*

В программе применяются:

- методы организации и осуществления учебной деятельности:
 - словесные, наглядные, практические, репродуктивные и проблемные, индуктивные и дедуктивные, самостоятельной работы и работы под руководством педагога;
- методы стимулирования и мотивации учения: методы формирования интереса - познавательные игры, анализ жизненных ситуаций, создание ситуаций успеха;
- методы контроля и самоконтроля: устный контроль, практические работы, текущий и итоговый;
- методы обучения: объяснительно-иллюстративный метод, репродуктивный метод, метод проблемного изложения, частично-поисковый или эвристический метод, исследовательский метод.

Ожидаемые результаты реализации программы

Предметные результаты:

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINТ; - возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей.

Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Word, Paint, Power Point;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Личностные результаты:

- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- подведение под понятие;

- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Учебный план

№ п/п	Названия разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение	2	2	-	
1.1	Правила техники безопасности при работе на компьютере	1	1	-	наблюдение, беседа, краткий опрос
1.2	Устройство компьютера	1	1	-	
2.	Проект 1. Расписание занятий	13	7	6	наблюдение, беседа, краткий опрос
2.1.	Создание заготовки	2	1	1	
2.2	Работа с объектами WordArt	2	1	1	
2.3	Ввод и редактирование текста	2	1	1	
2.4	Работа с нумерованными списками	2	1	1	
2.5	Вставка в документ клипа, рисунка	2	1	1	
2.6	Добавление границы страницы	2	1	1	
2.7	Защита проекта	1	1	-	защита проекта
3.	Проект 2. Режим дня	11	5	6	наблюдение, беседа, краткий опрос
3.1.	Разработка макета «Режим дня»	2	1	1	
3.2.	Оформление заголовка	2	1	1	
3.3	Вставка готовых фигур	2	1	1	защита проекта
3.4	Заливка фигур	2	1	1	
3.5	Ввод и редактирование, форматирование	2	-	2	

	текста				
3.6	Защита проекта	1	1	-	
4.	Проект 3. Закладка для книг	9	4	5	наблюдение, беседа, краткий опрос
4.1	Разработка макета закладки для книг в среде графического редактора Paint	3	1	2	
4.2	Интеграция макета закладки с рисунком «Школьная жизнь» и таблицей умножения	3	1	2	
4.3	Печать документа	2	1	1	защита проекта
4.4	Защита проекта	1	1	-	
5.	Проект 4. Моя семья	10	2	8	наблюдение, беседа, краткий опрос
5.1	Разработка макета «Семейное древо» с помощью объектов SmartArt	3	1	2	
5.2	Ввод, редактирование и форматирование текста «Моя семья Семейные традиции»	2	-	2	
5.3	Создание рисунка-иллюстрации к тексту «Моя семья. Семейные традиции»	2	-	2	
5.4	Объединение текста и рисунка в один документ	2	-	2	защита проекта
5.5	Защита проекта	1	1	-	
6	Итоговое занятие	1	-	1	
6.1	Подведение итогов	1	-	1	
Итого:		46	20	26	

Раздел 1. Введение (2 часа)

Тема 1.1. Правила техники безопасности при работе на компьютере (1 час)

Теория: Изучение правил техники безопасности при работе на компьютере.

Тема 1.2. Устройство компьютера (1 час)

Теория: Устройство компьютера.

Практика: Работа компьютерной мышью. Работа на клавиатуре (клавиатурный тренажер).

Раздел 2. Проект 1. Расписание занятий (13 часов)

Тема 2.1. Создание заготовки (2 часа)

Теория: Создание таблиц.

Практика: Создание заготовки таблицы «Расписание занятий».

Тема 2.2. Работа с объектами WordArt (2 часа)

Теория: Объекты WordArt.

Практика: Добавление объектов WordArt в документ.

Тема 2.3. Ввод и редактирование текста (2 часа)

Теория: Правила ввода и редактирования текста.

Практика: Заполнение таблицы «Расписание занятий».

Тема 2.4. Работа с нумерованными списками (2 часа)

Теория: Создание нумерованных списков.

Практика: Добавление нумерованных списков в документ.

Тема 2.5. Вставка в документ клипа, рисунка (2 часа)

Теория: Добавление готовых фигур, рисунков, клипов на страницу документа.

Практика: Добавление готовых фигур, рисунков, клипов на страницу документа.

Тема 2.6. Добавление границы страницы (2 часа)

Теория: Создание разметки и границ страниц.

Практика: Работа с разметкой страницы, добавление границ страницы.

Тема 2.7. Защита проекта (1 час)

Теория: Демонстрация и защита проекта.

Раздел 3. Проект 2. Режим дня (11 часов)

Тема 3.1. Разработка макета «Режим дня» (2 часа)

Теория: Создание эскиза.

Практика: Разработка макета «Режим дня». Создание эскиза работы.

Тема 3.2. Оформление заголовка (2 часа)

Теория: Создание заголовка и объектов WordArt.

Практика: Добавление заголовка в документ, работа с объектами WordArt.

Тема 3.3. Вставка готовых фигур (2 часа)

Теория: Изменение размера и цвета, вставленных фигур.

Практика: Добавление к документу готовых фигур, изменение их размера и цвета.

Тема 3.4. Заливка фигур (2 часа)

Теория: Создание градиентной заливки фигуры.

Практика: Изменение цвета фигуры, градиентная заливка фигур.

Тема 3.5. Ввод и редактирование, форматирование текста (2 часа)

Практика: Ввод текста «Режим дня» в таблицу, форматирование текста, оформление проекта.

Тема 3.6. Защита проекта (1 час)

Теория: Демонстрация и защита проекта.

Раздел 4. Проект 3. Закладка для книг (9 часов)

Тема 4.1 Разработка макета закладки для книг в среде графического редактора Paint (3 часа)

Теория: Знакомство с возможностями графического редактора Paint.

Практика: Создание эскиза и разработка макета закладки для книг в среде графического редактора Paint.

Тема 4.2. Интеграция макета закладки с рисунком «Школьная жизнь» и таблицей умножения (3 часа)

Теория: Объединение макета закладки с рисунком «Школьная жизнь» и таблицей умножения в один документ.

Практика: Объединение макета закладки с рисунком «Школьная жизнь» и таблицей умножения в один документ.

Тема 4.3. Печать документа (2 часа)

Теория: Знакомство с работой принтера.

Практика: Оформление проекта, печать документа.

Тема 4.4. Защита проекта (1 час)

Теория: Демонстрация и защита проекта

Раздел 5. Проект 4. Моя семья (10 часов)

Тема 5.1. Разработка макета «Семейное древо» с помощью объектов SmartArt (3 часа)

Теория: Создание эскиза «Семейное древо».

Практика: Создание эскиза проекта «Семейное древо», используя объекты SmartArt.

Тема 5.2. Ввод, редактирование и форматирование текста «Моя семья. Семейные традиции» (2 часа)

Практика: Создание, ввод, редактирование текста «Моя семья. Семейные традиции».

Тема 5.3. Создание рисунка-иллюстрации к тексту «Моя семья. Семейные традиции» (2 часа)

Практика: Создание рисунка-иллюстрации к тексту «Моя семья. Семейные традиции», поиск в интернет-ресурсах и использование готовых рисунков в проекте.

Тема 5.4. Объединение текста и рисунка в один документ (2 часа)

Практика: Объединение текста и рисунка в один документ, оформление проекта.

Тема 5.5. Защита проекта (1 час)

Теория: Демонстрация и защита проекта.

Раздел 6. Итоговое занятие (1 час)

Тема 6.1. Подведение итогов года.

Практика: Подведение итогов года.

Формы аттестации и оценочные материалы

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- создание проектов в программах Word, Paint;
- создание презентаций;
- защита проектов.

Формы подведения итогов реализации программы: представление проектов учащихся.

Методическое обеспечение

Для вспомогательной поддержки учебного процесса также предполагается использование следующих программных средств, имеющихся в наличии на CD- и DVD-дисках в компьютерном кабинете:

- ✓ Программно-методический комплекс «Академия младшего школьника: 1-4 класс»;
- ✓ Игры серии «ИСКАТЕЛЬНО»;
- ✓ Игры серии «Смешарики»;

✓ Игры серии «Дракоша».

Материально-техническое обеспечение

- учебный класс;
- комплект компьютерной техники;
- программное обеспечение;
- принтер;
- сканер.

Список литературы для педагога

1. Босова Л.Л. Практикум по компьютерной графике для младших школьников/ Л.Л. Босова // Информатика в школе. – 2009 - № 5. – 94 с., ил.
2. Гудзенко Д.Ю., Загидулин Р.Ш., Спиридонов О.В., Белов А.В. Базовая компьютерная подготовка. Курс лекций в МВТУ им. Баумана.
3. Домнина Л.И., Вдовин В.В. Подготовка пользователей персональных компьютеров IBM PC (Пособие для педагогов дополнительного образования и преподавателей информатики). Под редакцией М.Ю. Монахова. «Владимирская школа», Владимир, 1996.
4. Евсеев Г., Симонович С. Работа в Windows, АСТ Пресс, 2000.
5. Информатика и ИКТ. Учебник начального уровня/Под ред. профессора Н.В. Макаровой. - СПб.: Питер, 2008. – 158 с.
6. Кроуфорд Ш. Профессиональная работа в Windows, СПб, 1999.
7. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Общая информатика, учебное пособие. - АСТ Пресс, М., 2001.

Список литературы для учащихся

1. Горячев А.В. и др. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь. 2 кл. В 2 частях. - М.: Баласс, 2010-2012.
2. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс, 2005. - 240 с.
3. Путеводитель по компьютерному обучению для школьника/Авторы Т.А. Юркова., Д.М. Ушаков. - М. Олма-пресс, 2009.

Интернет-ресурсы

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов [Электронный ресурс]// Режим доступа: school-collection.edu.ru (Дата обращения: 06.09.2021).
2. <https://www.yandex.ru/>
3. <https://yandex.ru/images/>

Программу составила
педагог дополнительного образования
Центра внешкольной работы

А.В. Федорова

Приложение 1

Название объекта	Развиваемый навык
Игра «Спасение мяча»	Навык перемещения курсора к цели
Игра «Раскраска» Презентация «Кактус»	Навык работы с основной кнопкой мыши
Игра «Уборка комнаты»	
Игра «Раскраска с помощью контекстного меню»	Навык работы с контекстным меню
Игра «Пазл»	Навык перетаскивания графических объектов
Игра «Музыкальные кирпичи»	Навык перетаскивания условных объектов
Игра «Эволюция»	Навык перетаскивания графических объектов
Игра «Освобождение колобка»	Навык рисования линий
Игра «Нарисуй так же»	Навык рисования линий
Тренажер «Ловим пузырьки»	Навык клика на движущихся объектах
Тренажер «Двойной клик»	Навык двойного клика
Тренажер «Внешний вид»	Навык использования стандартных элементов
Тренажер «Охота за жемчугом»	Навык прокрутки
Игра «Подъемный кран»	Навык работы с колесом мыши
Тренажер «Ныряльщик»	Навык прокрутки с использованием колеса
Тренажер «Тренировка набора символов»	Навык набора текста
Упражнение «Классификация животных» (контекстная клавиша)	Навык использования контекстной клавиши Windows
Игра «Освобождение колобка-2»	Навык использования клавиш перемещения курсора
Упражнение «Отдели предложения»	Навык редактирования текста
Упражнение «Вставь пропущенные слова»	Навык редактирования текста
Упражнение «Выделение предметов по общим признакам»	Навык множественного выделения предметов с использованием клавиш «Ctrl» и «Shift»
Игра «Раздели поровну»	Навык произведения копирования и перемещения объектов разными способами
Упражнение «Диктант»	Навык набора текста под диктовку
Упражнение «Манипуляции с файлами»	Навык управления файловой системой