

Департамент образования администрации Кстовского муниципального района
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №6 с кадетскими классами»

Рассмотрено и рекомендовано
методическим советом
протокол № 5 от 18.08.2023 г.

Утверждено
приказом № 105
от 21.08.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
кружка «Мой компьютер»
возраст обучающихся: 11-12 лет
срок реализации: 1 год

Составитель:
Гуляева Т.Н.,
Заместитель директора

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

Ф.И.О.: педагога	Гуляева Татьяна Николаевна
Вид:	общеразвивающая
Тип:	модифицированная
Образовательная область	естествознание
Направленность деятельности	техническая
Уровень освоения:	базовый
Уровень реализации:	начальное общее образование
Форма реализации:	групповая
Продолжительность реализации программы:	1 год

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой компьютер» носит **техническую** направленность.

Актуальность программы «Мой компьютер» состоит в том, чтобы уделить основное внимание обучающихся формированию практических навыков работы на компьютере, умения применять возможности компьютера при решении различных практических задач. Данная программа стимулирует познавательный интерес школьников к компьютерной грамотности, способствует обогащению общего багажа знаний у учащихся, развитию их интеллекта. В результате последовательного освоения данной программы ученик получает основные знания, умения и навыки: умение работать в графическом редакторе. В этом выражается **новизна** программы, а также её **отличительные особенности** от уже существующих программ по информатике.

Нормативно-правовые документы

1. Конвенция о правах ребенка (Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года).
2. Конституция Российской Федерации от 12.12.1993 (с изменениями от 01.07.2020г.).
3. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 – ФЗ (ред. от 11.06.2022 N 154-ФЗ.).
4. Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ (ред. от 11.06.2021 N 170-ФЗ) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
5. Национальный проект "Образование" // Протокол от 03.09.2018 №10 Президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам
6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" от 07 декабря 2018 г. № 3);
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования" (с изменениями от 18.07.2022г. № 568, зарегистрирован 17.08.2022 № 69675);

8. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (Утв. постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642. С изменениями и дополнениями от 29.03.2019 г.).

9. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

10. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»

11. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (ред.30.09.2020г. №533)

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

14. Постановление правительства Нижегородской области от 30.04.2014 года № 301 «Об утверждении государственной программы "Развитие образования Нижегородской области"» (с изменениями на 04.02 2019 г. №48)

15. Письмо Министерства просвещения РФ от 20 февраля 2019 г. № ТС-551/07 "О сопровождении образования, обучающихся с ОВЗ и инвалидностью"

16. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)

17. Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»)

18. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных

программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»)

19. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"

20. Программа инновационного развития МАОУ СШ №6 «Наше завтра – духовность, образование, гражданственность» на 2020-2025 гг.

21. Рабочая программа воспитания МАОУ СШ №6.

Цель и задачи программы

Цель программы – формирование у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления. Назначение курса – познакомить с основными возможностями компьютера, научить ими пользоваться в повседневной жизни, способствовать развитию информационной культуры.

Задачи образовательной программы:

- выявление и развитие способностей детей, включая творческие способности к разным видам деятельности;
- расширение теоретических знаний по данному направлению;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;
- участие школьников в различных мероприятиях и научно-практической работе;

Программа адресована для обучающихся 5-6 классов.

Возраст детей – 11-12 лет.

Объем программы – 36 часов

Формы обучения и виды занятий - существенно зависят от возможности доступа обучающегося к компьютерам. Наилучшие результаты дает машинный вариант

преподавания. Весь курс проходит с использованием элементов игры, межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения и т. д.

Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

Отличительной особенностью программы является её опора на принципиально новые способы и содержание деятельности учащихся.

В программе предусмотрена возможность использования как проприетарных ПО (Windows, MS Office и т.д.), так и ПО, распространяющегося под свободной лицензией GNU/Linux.

Срок освоения программы – 1год

Режим занятий

Этап обучения	Продолжительность	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
1 год обучения	1 час	1 раз	1 час	36 часов

Образовательная программа «Мой компьютер» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большими объемами информации; научиться общаться с компьютером.

Программа направлена на создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, умения ориентироваться в современном обществе, формирует мышление человека, основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий.

На занятиях учащиеся узнают, что они живут среди множества объектов, вокруг постоянно происходят какие-то процессы, на одни человек может влиять, другие человеку не подвластны. Для того чтобы принимать продуманные, а не скоропалительные решения, надо научиться анализировать все, что происходит вокруг, и делать выводы. Это возможно только при условии, что человек умеет работать с информацией об объектах, явлениях и процессах окружающего мира, привлекая, если надо, современные технические средства, в том числе и компьютер.

В первую очередь обучающиеся изучают, что такое объект, и изучают способы описания его свойств на языке, понятном компьютеру. Любой реальный объект можно описать, пользуясь имеющейся о нем информацией, а затем на этой основе создается упрощенный объект, называемый моделью. С такой моделью ученики могут проводить различные компьютерные эксперименты. Это необходимо для того, чтобы лучше узнать свойства реального объекта и научиться воздействовать на него, улучшать, приспособлять для своих нужд, то есть управлять реальным объектом.

На занятиях ученики узнают о том, как человек воспринимает информацию об объектах, как он ее преобразовывает, какие устройства ему в этом помогают, какую роль играет при этом компьютер.

Овладение компьютером и основными компьютерными программами развивает у обучающихся полезные качества, которые помогут им и в учебе, и в дальнейшей профессиональной деятельности:

- 1) четкость и строгость мышления и делового общения;
- 2) умение раскладывать поставленную задачу на подзадачи;
- 3) осознание неизбежности расплаты за малейшую допущенную ошибку, неточность или обман;
- 4) самое главное — умение четко планировать свои действия и последовательно достигать результата по разработанному плану.

Следующие два качества являются элементами специального развития ребенка с помощью предмета информатики:

- 5) понимание принципов обработки информации в компьютере и принципов управления работой компьютера;
- 6) умение пользоваться компьютером и периферией в будущей профессиональной деятельности и в быту.

Всем очевидно, что чрезмерная индивидуализация обучения отрицательно сказывается на нравственных качествах ученика. Эффективным противовесом здесь служит коллективное творчество. Умение работать в группе, этика и организация коллективного труда воспитываются работой над совместными проектами, которыми может завершаться изучение очередной большой темы. Под контролем учителя ребята разбивают общий проект на подзадачи, и каждый из них отвечает за какую-нибудь подзадачу. Учитель назначает руководителя проекта, который координирует работу других ребят и отвечает за весь проект. Если подзадачи распределены между школьниками правильно, то даже самые слабые ребята получают достаточный стимул для работы и моральное удовлетворение.

Одним из методов обучения является *метод проектов*. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся.

Кроме разработки проектов под руководством учителя учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Ожидаемые результаты:

- Научатся выполнять различные творческие работы и задания;
- Научатся проектной и исследовательской деятельности;
- Примут участие на олимпиадах и конкурсах различных уровней по технической направленности.

Учебный план

№	Тема занятия	Количество часов			Форма занятий	Форма контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Компьютер	6	3	3	Беседа Практика	Опрос, самостоятельная работа, работа по карточкам, практическая работа.
2.	Занимательная информатика	11	4	7	Беседа Практика	Опрос, самостоятельная работа, работа по карточкам, практическая работа
3.	Графика	9	4	5	Беседа Практика	Опрос, самостоятельная работа, работа по карточкам, практическая работа
4.	Текстовый редактор	10	5	5	Беседа Практика	Опрос, самостоятельная работа, работа по

						карточкам, практическая работа
	ИТОГО	36	16	20		

Содержание учебного плана

I. Компьютер (6 часов).

Основные вопросы: Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера. Устройства ввода, вывода. Компьютерная помощница мышь. Меню: возможность выбора. Окно в компьютерный мир. Клавиатура – инструмент писателя. Группы клавиш Основная позиция пальцев на клавиатуре. Процессор. Память.

Практические работы. Изучение правил техники безопасности. Клавиатурный тренажер. Знакомство с устройством манипулятора типа мышь. Назначение левой и правой кнопки мыши. Приемы работы с мышью. Клавиатурный тренажер. Знакомство с клавиатурой. Назначение клавиш. Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

- знать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- понимать понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу;
- работать с манипулятором мышь;
- освоить работу клавиатуры

II. Занимательная информатика (11 часов)

Знакомство с понятиями: компьютерная игра, конструирование. Суждение: истинное и ложное. Элементы логики. Сопоставление. Множество. Обобщение. Отношение между множествами. План и правило. Исполнитель. Пример исполнителя. Модели. Алгоритм. Приемы конструирования и сопоставления. Правила и приемы компьютерной игры.

Практические работы: «Мир информатики» (Конструирование. Сопоставление. Множества.) Элементы логики. Головоломки.

Кроссворды. Компьютерные игры. Развивающие и обучающие программы. Игры «Обучение с приключением», «НЕ серьезные уроки».

Требования к знаниям и умениям:

- Уметь производить конструирование, сопоставление;
- Понимать понятия «множество», «суждение», «истинное и ложное суждение»;
- Использовать элементы логики при решении задач;
- Сопоставлять, обобщать объекты;
- Уметь строить план своих действий, использовать правило;
- Создавать головоломки и кроссворды;
- Применять модели при решении задач;
- Записывать и выполнять алгоритмы различных задач;
- Использовать различные правила и приемы в компьютерных играх.

III. Графика. (9 часов)

Графический редактор Paint. Понятие компьютерной графики. Окно программы и его активация. Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра. Использование графических примитивов.

- **Практические работы:** Графика. Собрать картинку. Раскрашивание компьютерных рисунков. Освоение режимов работы графического редактора. Конструирование. Создание и редактирование рисунков.

Требования к знаниям и умениям:

- Уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- Применять инструменты графического редактора для создания и редактирования рисунков;
- Создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять;
- Выполнять основные технологические операции над графическими объектами;
- Уметь выполнять конструирование рисунков;
- Различать рисунки растровой и векторной графики;

- Выбирать наиболее подходящие среды для работы с компьютерной графикой.

IV. Текстовый редактор. (10 часов)

Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. Структура макета текстового документа. Окно программы. Работа в текстовом редакторе. Навыки набора и редактирования текстового документа.

Практические работы: Выполнение заданий клавиатурного тренажера. Работа в текстовом редакторе. Освоение приемов создания и редактирования текстовых документов. Основные операции над объектами текстового документа.

Требования к знаниям и умениям:

- Знать назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров;
- Создавать, редактировать и форматировать текстовый документ;
- Выполнять различные действия над объектами текстового документа(символами, абзацами, фрагментами);
- Создавать списки, колонтитулы, многоколоночный текст;
- Создавать таблицы и графические объекты в тексте;
- Внедрять в текстовый документ объекты, созданные в других средах.

Планируемые результаты освоения программы

Ожидаемые **предметные** результаты:

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные понятия информатики
- основные устройства ПК;
- правила работы на ПК;
- назначение и возможности графического редактора Paint;
- назначение и возможности текстового редактора Word;
- назначение и возможности программы PowerPoint;
- назначение и возможности сети Internet.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности при работе на ПК;

- включать и выключать ПК;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- работать в графическом редакторе Paint;
- работать в текстовом редакторе Word;
- работать в программе PowerPoint;
- работать в сети Internet;
- составлять творческие мини-проекты.

Метапредметные

Ожидаемые **метапредметные** результаты:

Познавательные

должны знать:

- способы обработки информации в графическом редакторе Paint;
- способы форматирования и редактирования текстовой информации;
- способы работы со слайдами в программе PowerPoint;

должны уметь:

- обрабатывать графическую информацию;
- набирать, форматировать и редактировать текстовую информацию;
- создавать презентации;
- работать в сети Internet;
- передавать информацию различными способами;
- анализировать информацию;
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.

Регулятивные

должны знать:

- способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях.

должны уметь:

- формулировать и удерживать учебную задачу;
- выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

- адекватно воспринимать предложения педагога по исправлению допущенных ошибок.

Коммуникативные

должны знать:

- о существовании различных точек зрения и права каждого человека иметь собственную.

должны уметь:

- аргументировать свою точку зрения;
- работать в группе, учитывая мнение партнеров;
- слушать собеседника и вести диалог;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Личностные

Ожидаемые **личностные** результаты:

должны знать:

- о ценности семьи и общества;
- о существовании профессий, связанных с использованием ИКТ.

должны уметь:

- сотрудничать в различных ситуациях;
- ответственно относиться к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- давать объективную оценку творческому продукту;
- принимать участие в выставках, конкурсах, проводимых на уровне ОУ, города, района, области.

Формы аттестации

Время проведения	Цель проведения	Формы проведения
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года - сентябрь	Определение уровня развития детей, их творческих способностей.	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование.
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа.
Промежуточная аттестация		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия - декабрь	Определения степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Зачет, творческая работа, самостоятельная работа, анкетирование, опрос, презентация.
В конце учебного года или курса обучения		
В конце учебного года или курса обучения - май	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на	Зачет, творческая работа, самостоятельная работа, анкетирование, опрос, презентация, итоговое занятие. Защита проекта.

	дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	
--	---	--

Календарный учебный график

№	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля	Кол-во часов
1	Техника безопасности в компьютерном классе. Основные компоненты компьютера.	Кабинет информатики	Опрос	1
2	П/р. Изучение правил техники безопасности. Клавиатурный тренажер.	Кабинет информатики	Игра	1
3	Устройства ввода, вывода. Компьютерная помощница мышь.	Кабинет информатики	Опрос	1
4	Меню: возможность выбора. Окно в компьютерный мир. Назначение левой и правой кнопки мыши. Приемы работы с мышью.	Кабинет информатики	Опрос	1
5	Клавиатура – инструмент писателя. Клавиатурный тренажер.	Кабинет информатики	Опрос	1
6	Группы клавиш Основная позиция пальцев на клавиатуре.	Кабинет информатики	Опрос	1

7	Процессор. Память. Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.	Кабинет информатики	Опрос	1
8	Знакомство с понятиями: компьютерная игра, конструирование.	Кабинет информатики	Опрос	1
9	Элементы логики. Сопоставление. Множество. Обобщение. Отношение между множествами.	Кабинет информатики	Опрос	1
10	Пример исполнителя. Модели. Алгоритм.	Кабинет информатики	Опрос	1
11	Приемы конструирования и сопоставления.	Кабинет информатики	Опрос	1
12	Правила и приемы компьютерной игры.	Кабинет информатики	Работа по карточкам	1
13	П/р. Головоломки.	Кабинет информатики	Игра	1
14	П/р. Конструирование.	Кабинет информатики	Игра	1
15	П/р. Кроссворды.	Кабинет информатики	Игра	1

16	П/р. Компьютерные игры.	Кабинет информатики	Игра	1
17	П/р. Развивающие и обучающие программы.	Кабинет информатики	Творческая работа	1
18	Графический редактор Paint.	Кабинет информатики	Работа по карточкам	1
19	Понятие компьютерной графики. П/р. Собрать картинку.	Кабинет информатики	Опрос	1
20	Окно программы и его активация. П/р. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Кабинет информатики	Опрос	1
21	Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра.	Кабинет информатики	Опрос	1
22	П/р. Освоение режимов работы графического редактора.	Кабинет информатики	Самостоятельная работа	1
23	П/р. Конструирование.	Кабинет информатики	Игра	1
24	П/р. Создание и редактирование рисунков.	Кабинет информатики	Игра	1

25	Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. П/р. Выполнение заданий клавиатурного тренажера.	Кабинет информатики	Опрос	1
26	Структура макета текстового документа.	Кабинет информатики	Опрос	1
27-28	П/р. Работа в текстовом редакторе.	Кабинет информатики	Работа по карточкам	2
29	Окно программы. П/р. Освоение приемов создания и редактирования текстовых документов.	Кабинет информатики	Опрос	1
30-31	Работа в текстовом редакторе.	Кабинет информатики	Опрос	2
32	П/р. Выполнение заданий клавиатурного тренажера.	Кабинет информатики	Игра	1
33-34	Навыки набора и редактирования текстового документа.	Кабинет информатики	Опрос	2
35-36	П/р. Основные операции над объектами текстового документа.	Кабинет информатики	Самостоятельная работа	2
Итого				36 ч

Условия реализации программы

Условия реализации программы (*материально-техническое обеспечение*)

- Компьютеры/ноутбуки с установленными программами
- Принтеры
- Экран
- Мультимедиа проектор

Методические материалы

Методическое обеспечение учебного процесса

1. А. Н. Жигарев, Н.В. Макарова Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.
2. Занимательное программирование Visual Basic. С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. М: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Издательство «Развитие», 2004.
3. Информатика и информационно - коммуникационные технологии: Элективные курсы в предпрофильной подготовке/ Сост. В.Г.Хлебостроев, Л.А.Обухова; Под ред. Л.А.Обуховой.- М.: За знания, 2005.
4. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.
5. Л.Л. Босова. Волшебные координаты. Методические рекомендации для проведения занятий по информатике в 5-6 классе. // Информатика и образование. 1997. №№1,4,7,8.
6. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: БХВ-Петербург, 2002
7. Угринович Н.Д. и др. “Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
8. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.
9. Электронные пособия:
 - Увлекательная информатика.
 - Не серьезные уроки
 - Дракоша и занимательная информатика

Программное обеспечение:

- Среда программирования ЛогоМиры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (для учащихся)

1. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова Занимательные задачи по информатике.- 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

2. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.

Занимательное программирование Visual Basic. С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. М: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Издательство «Развитие», 2004.