

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №2 имени Героя Советского Союза В.П.Чкалова
г.Николаевска-на-Амуре Хабаровского края

РАССМОТРЕНА

На заседании педагогического совета
Протокол №1 от «29» августа 2025г.

УТВЕРЖДЕНА

Директором МБОУ СОШ №2

А.В.Писаревская



Дополнительная общеобразовательная программа
технической направленности
«Я и компьютер»

Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 7-8 лет

Составитель: Загibalова А.А.,
учитель физики

2025г.

Содержание.

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	5
1.3 Планируемые результаты.....	5
1.4 Содержание программы.....	6

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график.....	8
2.2 Условия реализации.....	12
2.3 Формы аттестации (контроля).....	13
2.4 Контрольно-измерительные материалы.....	14
2.5 Методические материалы.....	17
2.6 Список литературы.....	21

I. Комплекс основных характеристик программы

1.2 Пояснительная записка.

Нормативно-правовые основы разработки программы:

Дополнительная общеобразовательная программа составлена с учетом требований следующих документов:

1. Федерального Закона от 28.12.2012г. № 273-ФЗ «об образовании в РФ».
2. Федеральный Закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р).
4. Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утв. Главным государственным санитарным врачом РФ от 28.09.2020 г. № 28).
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Стратегические приоритеты в сфере реализации государственной программы Российской Федерации "Развитие образования" до 2030 года (в ред. Постановления Правительства РФ от 07.10.2021 № 1701).
7. Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной постановлением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.
8. Устав МБОУ СОШ №2

Введение.

Научно-технический прогресс в мире каждый день интенсивно порождает новые технические, информационные, технологические достижения. Наша задача дать такие технологические ИТ-навыки для ребят 7-8 лет, что они смогут подготовиться к различным видам преобразующей деятельности и сформировать свою высокую технологическую культуру.

Быстрая смена технологий уже сегодня требует соответствующей перестройки направлений деятельности трудящегося населения. В современном мире в течение своей трудовой жизни люди 4–5 раз меняют сферу деятельности, получая высокую квалификацию для реализации новых высоких технологий. Отсюда вытекает необходимость непрерывного технологического образования людей от дошкольного возраста до взрослой жизни.

Наши занятия формируют у ребят высокую технологическую культуру, дают им представления и умения анализа и творческого решения возникающих практических проблем, знания и умения в области технического и цифрового творчества, представления о мире компьютерных наук, высоких технологий и техносферы, влиянии технологий на общество, о сферах человеческой деятельности и производства, о мире профессий и путях самооценки своих возможностей.

Программа «Я и компьютер» является дополнительной общеобразовательной программой **технической направленности**.

Актуальность программы определяется:

- потребностью общества в специалистах, владеющих профессионально информационными технологиями и языками программирования;
- определением и выбором учащимися дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей;
- более лёгкой адаптацией «во взрослой» жизни;
- запросом со стороны детей и их родителей на программы технического развития школьников, материально-технические условия для реализации которого имеются на базе нашего центра.

Новизной программы - использование новой образовательной технологии STEM. STEM обучение — это инновационная методика, которая позволяет выйти на новый уровень совершенствования навыков у наших детей. С ее помощью мы сможем сформировать прогрессивную кадровую базу, которая позволит нам стать экономически независимой и конкурентно способной страной.

Преимущества STEM-образования:

- Интегрированное обучение по темам, а не по предметам.
- Применение научно-технических знаний в реальной жизни.
- Развитие навыков критического мышления и разрешения проблем.
- Формирование уверенности в своих силах.
- Активная коммуникация и командная работа.
- Развитие интереса к техническим дисциплинам.
- Креативные и инновационные подходы к проектам.
- Развитие мотивации к техническому творчеству через детские виды деятельности с учётом возрастных и индивидуальных особенностей каждого ребёнка.
- Ранняя профессиональная ориентация.
- Подготовка детей к технологическим инновациям жизни.

Отличительная особенность программы. Обучаясь по программе «Я и компьютер» дети овладевают начальными знаниями в технологических IT-навыках. После окончания освоения данной программы, для получения базового уровня знаний, дети могут продолжить обучение по программе «Создаем компьютерную игру».

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что открывает детям путь к творчеству, развивает их технические способности. Выбраны оптимальные методики развития интеллектуальных способностей через использование информационных систем и изучение визуальных языков программирования. Предполагается развитие ребенка в самых различных направлениях: алгоритмическое мышление, математические способности, художественно-эстетический вкус, образное и пространственное мышление. Все это необходимо современному человеку, чтобы осознать себя гармонично развитой личностью.

Объем и срок освоения программы

Адресат программы – обучающиеся 7-8 лет, предполагается, что зачисляются на данную программу дети прошедшие обучение по программе Центра «IT-знайка», но могут быть зачислены и другие дети по желанию. По завершению обучения по данной программе дети переходят для обучения на следующую программу «Создаем компьютерную игру».

Форма обучения – очная.

Количество часов -72ч.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (время занятия включает два занятия по 35 минут учебного времени и обязательный 10 минутный перерыв).

В процессе обучения используются различные **формы обучения**:

- фронтальная - подача учебного материала всему коллективу;
- индивидуальная - самостоятельная работа детей (с оказанием помощи педагога);
- групповая - обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Беседа

Лекция

Объяснение материала

Метод демонстрации

Конспектирование основного теоретического материала

Комбинированные теоретически-практические занятия

Самостоятельная практическая работа за компьютером.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: формирование и развитие у обучающихся основ программирования с помощью компьютерных технологий.

Задачи:

Образовательные:

- научить работать в текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint, создавать презентации в PowerPoint, работать в программе ПервоЛого.
- овладение навыками составления алгоритмов;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- способствовать формированию устойчивого интереса к деятельности, связанной с информационными технологиями.

Воспитательные:

- воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой.

Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения обучающиеся

будут уметь:

- работать в текстовом редакторе Word и графическом редакторе Paint, создавать презентации в PowerPoint, в интегрированной среде ПервоЛого;

будет развито:

- критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышления;
 - интерес к деятельности, связанной с информационными технологиями;
- будет сформировано:**
- положительное отношение к информатике и ИКТ;
 - самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;
 - ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой.

Учебно-тематический план

Наименование темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
	Всего	Теория	Практика	
Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения	2	1	1	Наблюдение
Основные компоненты компьютера.	4	2	2	Тест
Текстовый редактор Word	12	1	11	Тест
Графический редактор Paint	10	1	9	Анализ выполнения практической работы. Тест
Создание презентаций в PowerPoint	18	1	17	Анализ выполнения практической работы
Интегрированная среда ПервоЛого.	24	1	23	Анализ выполнения практической работы
Итоговое занятие	2		2	Конкурс
Всего:	72	7	65	

Содержание программы

Раздел 1. Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения.

Теория. Общие сведения о компьютерах. История появления компьютеров. Роль компьютера в жизни современного человека. Возможности компьютера, его достоинства и уникальность. Техника безопасности и правила поведения.

Практика. Составные части ПК, возможности дополнительного оборудования.

Раздел 2. Основные компоненты компьютера.

Теория. Человек и компьютер. Знакомство с возможностями компьютера. Рабочий стол. Понятие и назначение курсора. Компьютерная помощница – мышь. Управление мышью. Кнопка «Пуск». Запуск стандартных программ.

Практика. Управление мышью. Запуск стандартных программ.

Раздел 3. Текстовый редактор Word

Теория. Назначение и возможности текстового редактора Word. Обзор функций горизонтального меню. Панели инструментов. Режимы отображения документов. Основные этапы работы с документами. Правила ввода и оформления текста.

Практика. Запуск и завершение Word. Создание, загрузка и сохранение файлов документов. Работа с документами: создание нового документа, открытие существующего документа, сохранение документа на диске, переключение между документами. Редактирование и форматирование текстовых документов. Обработка текста: разметка страницы, ввод текста, правила набора, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, работа с блоками текста, команды «Отменить» и «Вернуть», проверка орфографии, исправления в тексте. Форматирование текста. Автофигуры. Объекты WordArt.

Раздел 5. Графический редактор Paint

Теория. Знакомство с графической программой paint. Создание фигур. Редактирование изображений.

Практика. Создание и редактирование изображений.

Раздел 5. Создание презентаций в PowerPoint

Теория. Общие сведения о Power Point. Создание и редактирование презентации. Общие операции со слайдами. Выбор макета и оформления слайда. Правила оформления титульного слайда.

Практика. Создание и оформление презентации. Пересечение, удаление, вставка, дублирование слайдов. Настройка анимации текста, объектов.

Раздел 6. Интегрированная среда ПервоЛого.

Теория. Знакомство с программой «ПервоЛого» и ее компонентами. Основные возможности по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Интерфейс программы и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Общее представление об основных командах программы. Изучение правила выполнения команд и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Команды

Практика. Создание собственных проектов. Знакомство с flash-проектами. Проект «Город». Самостоятельный проект на темы Проект «Сад». Проект «Летние каникулы».

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			Беседа, викторина	2	Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения. (Приложение № 6)		Анализ опроса
2			новый материал комбинированное	2	Информация и ее виды. Кодирование информации в компьютере		Наблюдение
3			Новый материал комбинированное	2	Основы файловой системы. Операционная система Windows		Наблюдение
4			Новый материал комбинированное	2	Знакомство с программой Word		Наблюдение
5			Практическая работа	2	Набор и редактирование текста. Изменение параметров текста (шрифт, размер, цвет шрифта, подчеркивание, полужирный, наклонный).		Анализ выполнения практической работы
6			Практическая работа	2	Создание рамок и фигур в документе.		Анализ выполнения практической работы

					Набор и редактирование текста.		
7			Практическая работа	2	Ошибки в тексте. Нахождение ошибок в готовом тексте.		Наблюдение
8			Практическая работа	2	Используем элементы рисования: объект WordArt.		Наблюдение
9			Практическая работа	2	Поздравительная открытка «С днем матери».		Наблюдение
10			Практическая работа	2	Графический редактор. Знакомство с программой paint.		Наблюдение
11			Практическая работа	2	Создание фигур.		Наблюдение
12			Практическая работа	2	Создание, заливка фигур.		Наблюдение
13			Практическая работа	2	Создание рисунка из фигур. Добавление текста.		Наблюдение
14			Практическая работа	2	Создание поздравительной открытки.		Анализ выполнения практической работы
15			Беседа.	2	Знакомство с понятием презентация. Знакомство с программой Power Point. Знакомство с понятием слайд.		Наблюдение

16			Практическая работа	2	Создание и редактирование презентации.		Анализ выполнения практической работы
17			Занятие игра	2	Дизайн слайда. Работа с текстом.		Наблюдение
18			Практическая работа	2	Создание и дизайн слайда, работа с текстом.		Анализ опросов
19			Самостоятельная работа	2	Вставка рисунков		Анализ опросов
20			Практическая работа	2	Знакомство с понятием анимация.		Анализ выполнения практической работы
21			Практическая работа	2	Создание анимации.		Анализ выполнения практической работы
22			Практическая работа	2	Оформление презентации. Правила оформления.		Анализ выполнения практической работы
23			Мини-проект	2	Оформление презентации “Времена года”		Анализ выполненной работы
24			Беседа	2	Знакомство с Интегрированной средой ПервоЛого. Функции правой части окна программы (закладки)		Практическая работа.
25			Практическая работа	2	Набор команд. Использование клеток из набора. Оглавление		Анализ выполнения практической работы

					(добавить новый лист).		
26			Практическая работа	2	Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись».		Анализ выполнения самостоятельной работы
27			Практическая работа	2	Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок».		Анализ выполнения самостоятельной работы
28			Практическая работа	2	Изучение правила выполнения команд «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд.		Анализ выполнения практической работы
29			Практическая работа	2	Оформление проекта «Подводный мир».		Анализ выполнения практической работы
30			Практическая работа	2	Оформление проекта «Космос»		наблюдение
31			Практическая работа	2	Оформление проекта «Космос»		Анализ проектной деятельности
32			Практическая работа	2	Оформление проекта «Зоопарк»		Наблюдение

33			Практическая работа	2	Оформление проекта «Зоопарк»		Анализ выполнения практической работы
34			Самостоятельная работа	2	Оформление собственного проекта		Анализ выполнения практической работы
35			Самостоятельная работа	2	Оформление собственного проекта		Анализ выполнения практической работы
36			Конкурс	2	Итоговое занятие.		Анализ выполнения практической работы
			Итого	72			

2.2 Условия реализации

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Для успешной реализации программы необходимо просторное, светлое помещение, отвечающее санитарно - гигиеническим требованиям и нормам. Учебное оборудование кабинета должно включать комплект мебели, инструменты и приспособления, необходимые для организации занятий, хранения материалов, литературы и наглядных пособий.

Кабинет, в котором проводятся занятия, обеспечен современными персональными компьютерами, с выходом в Интернет, обеспечивающими возможность записи и трансляции по сети видеоизображения и звука.

Средством наглядности служит оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер и медиа проектор).

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- компьютерные колонки,
- персональные компьютеры (минимальные системные требования: операционная система Microsoft Windows 10,
- Интегрированная среда ПервоЛого.

Информационное обеспечение

Сборник дидактических материалов: разработка внеклассных мероприятий; открытые занятия; родительские собрания; технологические карты; творческие тесты; методические разработки. Аудио-, видео-, фото-, интернет источники

Уровень образования педагога	Высшее педагогическое
Профессиональная категория педагога	Нет требований

2.3 Формы аттестации (контроля)

Мониторинг освоения образовательной программы

Формы аттестации

Формы и методы контроля реализации программы: выбираются педагогом в зависимости от цели контроля и возможностей детей. В ходе мониторинга программы применяются различные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, тесты, практические работы, самостоятельные работы, собеседование.

При подведении итогов также используются: устные опросы, анализ результатов деятельности, контрольные задания, которые проводятся три раза в год (предварительный контроль, промежуточный, итоговый). Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Система оценивания включает в себя следующие показатели:

- сформированность знаний обучающихся;
- уровень развития творческой активности;
- уровень культуры общения с компьютером и совершенствование практических навыков;
- уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей;
- уровень воспитанности.

Мониторинг результативности освоения обучающимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

Мониторинг результативности освоения обучающимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

Виды контроля:

Начальный (входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Основной задачей мониторинга на этом этапе - было установление исходного уровня личностного развития каждого ребенка:

- мотивация;
- наличие базовой подготовки;
- социализация;

Текущий контроль. На этом этапе обучения одной из задач мониторинга было отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а так же по наиболее важным параметрам личностного развития.

Итоговый контроль. Главной задачей мониторинга на завершающем этапе (*итоговый контроль*) подготовки обучающихся явилось изучение степени готовности детей к дальнейшей проектной деятельности в ИКТ.

Формы подведения итогов

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- показы созданных проектов на городских мероприятиях;
- мастер классы для сверстников;
- открытые занятия для родителей.

По окончании курса обучающиеся представляют творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Способы определения результативности

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях.

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

Педагогическая диагностика программы «Я и компьютер» разработана в соответствии с системой мониторинга Центра «Эдельвейс».

Для эффективности воспитательного и образовательного процесса необходимо:

Периодическое выявление знаний обучающихся в предметной области.

Диагностика взаимоотношений в детском коллективе.

Адаптация содержания учебного материала к возможностям обучающихся.

2.4. Контрольно-измерительные материалы

Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)		
Основные компоненты компьютера.	Высокий уровень (3 балла) от 7 до 9 баллов Средний уровень (2 балла) от 4 до 6 баллов Низкий уровень (1 балла) от 0 до 3 баллов.	-Тест Приложение 1
Текстовый редактор Word	Высокий уровень (3 балла) от 12 до 17 баллов Средний уровень(2 балла) от 6 до 11 баллов Низкий уровень (1 балл) от 0 до 5 баллов.	-Тест Приложение № 2
Графический редактор Paint	Высокий уровень (3 балла) от 8 до 11 баллов Средний уровень(2 балла) от 4 до 7 баллов Низкий уровень (1 балл) от 0 до 3 баллов.	- Тест Приложение № 4
Создание презентаций в PowerPoint	Высокий уровень (3 балла) от 6 до 8 баллов Средний уровень (2 балла) от 3 до 5 баллов Низкий уровень(1 балл) от 0 до 2 баллов.	- Тест Приложение № 6
Интегрированная среда ПервоЛого.	Высокий уровень (3 балла) от 8 до 10 баллов Средний уровень (2 балла) от 4 до 7 баллов Низкий уровень (1 балла) от 0 до 3 баллов.	- Тест Приложение № 8
2.Практические умения и навыки		

Создание, редактирование, форматирование документа в текстовом редакторе Word	Высокий уровень (3 балла): самостоятельно создает, редактирует, форматирует текст. Средний уровень(2 бала): создает, редактирует, форматирует текст совместно с педагогом Низкий уровень (1 балл): не может создавать, редактировать, форматировать текст.	-Контрольное задание; Приложение № 3
Работа в программе Paint	Высокий уровень (3 балла): самостоятельно работает в программе Paint. Средний уровень(2 бала): работает в программе Paint совместно с педагогом Низкий уровень (1 балл): не может работает в программе Paint.	Контрольное задание Приложение № 5
Создание и редактирование презентации в PowerPoint	Высокий уровень(3 балла): самостоятельно создает и редактирует презентации в PowerPoint Средний уровень (2 балла): создает и редактирует презентации в PowerPoint при подсказке педагога. Низкий уровень (1 балл):не может создавать и редактировать презентации в PowerPoint без помощи педагога	Контрольное задание; Приложение № 7
Работа в интегрированной среде ПервоЛого.	Высокий уровень (3 балла): самостоятельно ориентируется в среде ПервоЛого, создает проект Средний уровень (2 балла): требуется периодическое напоминание о том, как работать в среде ПервоЛого. Низкий уровень (1 балл): требуется контроль педагога за выполнением работы в среде ПервоЛого.	Контрольное задание; Приложение № 9
Умение анализировать	Высокий уровень (3 балла): Умеет самостоятельно выполнять анализ проделанной работы Средний уровень (2 балла): выполняет анализ проделанной работы при помощи педагога Низкий уровень (1 балл): не умеет анализировать	-Наблюдение;
Развитие познавательных способностей: воображения, памяти, внимания	Высокий уровень (3 балла): точность, полнота восприятия учебного материала, обладает творческим воображением, развито устойчивое внимание. Средний уровень (2 балла): воспринимает четко учебный материал, репродуктивное воображение с элементами творчества, не всегда может сконцентрировать внимание. Низкий уровень (1 балл): неполное восприятие материала, воображение репродуктивное.	-Наблюдение;

3.Личностное развитие ребенка		
Терпение	Высокий уровень (3 балла): терпения хватает на все занятие. Средний уровень (2 балла): терпения хватает более чем на ½ занятия. Низкий уровень (1 балл): терпения хватает меньше чем на ½ занятия.	-Наблюдение;
Воля	Высокий уровень (3 балла): волевые усилия побуждаются всегда - самим ребенком. Средний уровень (2 балла): волевые усилия побуждаются иногда – самим ребенком. Низкий уровень (1 балл): волевые усилия ребенка побуждаются педагогом.	-Наблюдение;
Самоконтроль	Высокий уровень (3 балла): постоянно контролирует себя сам. Средний уровень (2 балла): периодически контролирует себя сам. Низкий уровень (1 балл): ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне.	-Наблюдение;
Интерес к занятиям	Высокий уровень (3 балла): интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно. Средний уровень (2 балла): интерес периодически поддерживается самим ребенком. Низкий уровень (1 балл): интерес к занятиям продиктован ребенку извне.	-Наблюдение;
Конфликтность	Высокий уровень (3 балла): пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты. Средний уровень (2 балла): сам в конфликтах не участвует, старается их избежать. Низкий уровень (1 балл): периодически провоцирует конфликты.	-Наблюдение;
Тип сотрудничества	Высокий уровень (3 балла): инициативен в общих делах. Средний уровень (2 балла): участвует при побуждении извне. Низкий уровень (1 балл): избегает участия в общих делах.	-Наблюдение;
Забота о здоровье.	Высокий уровень (3 балла): ребенок с определенной долей ответственности выполняет физ. минутки, гимнастику, следит за своим физическим состоянием.	-Наблюдение;

	Средний уровень (2 балла): следит за своим физическим состоянием, но физ. минутки, гимнастику выполняет не ответственно. Низкий уровень (1 балл): выполняет физ. минутку, гимнастику только по указанию педагога.	
--	---	--

2.5 Методические материалы

Особенности образовательного процесса

Программа «Я и компьютер» реализуется с учетом особенностей детей младшего школьного возраста, помогает закрепить, дополнить, расширить знания и умения учащихся, полученные в школе.

На занятиях используются следующие **формы**:

1. демонстрационная – педагог объясняет материал текущего занятия, демонстрируя свои действия с использованием мультимедийного проектора, а учащиеся наблюдают. Для объяснения теоретического материала используется заранее подготовленная презентация по теме, а для объяснения практического выполнения задания – свободная форма объяснения. Педагог старается, чтобы учащиеся фиксировали новый материал в тетрадях в форме тезисов или записывали алгоритм выполнения практического задания.

2. фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога

3. самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или только части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся, помогает, в случае затруднения при выполнении, проверяет правильность выполнения.

4. творческая – выполнение работы индивидуально или в малых группах на протяжении нескольких занятий и презентация своих результатов.

Алгоритм учебного занятия включает несколько «этапов»:

- установка на занятие;
- основная часть, предусматривающая объяснение нового материала;
- специально организованная работа за компьютером;
- релаксация и подведения итогов.

Время, отведенное на каждый этап, условно и может варьироваться педагогом в зависимости от темы занятия.

Организация учебного процесса строится таким образом, чтобы освоение знаний, умений и навыков шло в интересной, увлекательной форме. Каждое занятие может быть условно разделено на несколько смысловых частей.

Примерная структура одного занятия:

1. Организационный момент – 1 мин.
2. Повторение пройденного материала – 4 мин.
3. Объяснение нового материала с элементами промежуточного контроля – 10 мин.
4. Закрепление материала – 15 мин.
5. Комплекс упражнений для снятия усталости – 2 мин.
6. Подведение итогов – 3 мин.

Программа «Я и компьютер» ориентирована на выполнение практических работ с использованием компьютера. Объяснение нового материала происходит в простой и доступной форме. Сообщая новую информацию, используются методы беседы с элементами диалога педагога с детьми, демонстрации. В процессе знакомства с новой темой и закрепления полученных знаний обучающиеся выполняют практические и самостоятельные работы различной степени сложности.

На занятиях используются разнообразные приемы развития творческих способностей: выделение противоположностей, постановка вопросов, поиск аналогии, ассоциации, умение находить связи и зависимости и другие.

Создание презентаций по заранее выбранной теме и представление перед сверстниками является прекрасным умением структурировать информацию, выделять главное, формулировать ее кратко, в форме тезисов, а также оформлять, используя разнообразные эффекты анимации, которые так привлекают детей этого возраста.

Возможность представить для других обучающихся группы самостоятельно подготовленную презентацию является прекрасным опытом публичного выступления, которое принесет огромный опыт и поможет в дальнейшей жизни. Важную роль для проверки и закрепления знаний играет выполнение тестовых, самостоятельных, контрольных заданий.

Учебный процесс и особенно практические занятия контролируются педагогом с точки зрения правил техники безопасности и сохранения здоровья учащихся. В частности, на занятиях педагогом ведется наблюдение за правильной посадкой обучающегося на рабочем месте, предлагается комплекс упражнений для снятия напряжения глаз, заботится о соответствии кабинета санитарно-гигиеническим требованиям. По окончании основной части проводится физкультурная пауза, которая повышает двигательную активность, снимает общее утомление, повышает умственную работоспособность.

Задача педагога – создание такого образовательного пространства, где ребенок мог бы чувствовать себя комфортно, был бы успешен в своей деятельности. Внимание и доброжелательное отношение педагога позволяет поддерживать и развивать интерес к творческим заданиям. Выполнение заданий в электронном виде, когда каждый обучающийся выбирает свой темп для его выполнения, возможность педагога оказать индивидуальную помощь каждому обучающемуся помогает создать ситуацию успеха.

Участие в образовательных акциях позволяет обучающимся проверить уровень собственных знаний и познакомиться с новыми образовательными направлениями в сфере информатики и информационных технологий.

2.6 Список литературы

1. Б а з а н о в а Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие к учебнику Информатика: [Текст]: задачник-практикум/ под ред. И.Г. Семакина. – Хабаровск, 2008.
2. Гончарова М.А., Кочурова Е.Э., Пышкало А.М. Учись размышлять: развитие математического представления и мышления у детей. – М.: Антал, 1995. – 112 с.
3. Есипова Н.Д. Творческие работы учащихся в курсе информатики. // Информатика и образование. - 1997. - № 7.- С. 59-62.
4. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист», автор-составитель Глебова М. М., Новокузнецкий городской округ, 2019г.
5. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
6. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азы компьютерной грамотности», автор-составитель Капустина И.Б., г. Ярославль, 2019г.
7. Тонких А.П., Кравцова Т.П., Лысенко Е.А., Стогова Д.А., Голощапова С.В. Логические игры и задачи на уроках математики. - Ярославль: Академия развития, 1997. – 240 с.

Перечень Интернет-ресурсов и других электронных информационных источников

1. Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: http://пролого.рф/pervo_logo_30/.
2. Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. – URL: <http://int-edu.ru/logo/>.
3. <https://moluch.ru/archive/65/10822/> – Методы и приемы формирования коммуникативных универсальных учебных действий на уроках информатики. - режим доступа 23.05.2019.
4. <http://pedsovet.su/publ/44-1-0-4056> – Особенности обучения младших школьников программированию - режим доступа 23.05.2019.

«Основные компоненты компьютера».

1. Это устройство может перенести изображение или текст с бумаги в компьютер:
 - сканер
 - монитор
 - принтер
2. В нем обрабатывается все, что мы вводим в компьютер:
 - монитор
 - системный блок
 - процессор
3. Что нельзя делать, работая за компьютером?



4. Напиши название детали компьютера



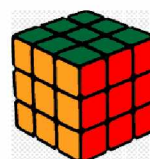
5. Какое устройство имеет микрокомпьютер



6. Расположи картинки в правильной последовательности



7. Выбери предметы, которые имеют отношение к компьютеру



Итоговое тестирование по разделу «Текстовый редактор Word»

Кроссворд.

Цель: определить уровень знаний в текстовом редактор Word.

Решите кроссворд

Вопросы:

1. Команда для внедрения объекта (вставка).
2. Элемент окна Microsoft Word (меню).
3. Пользователь общается с компьютером путем сообщения ему различных... (команд).
4. Наименьший элемент, с которым оперирует текстовый редактор (символ).
5. Расстояние от края документа до текста (отступ).
6. Процесс нахождения требуемой информации по образцу (поиск)
7. Название текста (заголовок).
8. Операция, после которой объект становится белым на чёрном фоне (выделение).
9. Определенное количество информации, имеющее имя (файл)
10. Графический объект в текстовом документе (рисунок)
11. Что печатают в программе Word? (текст)
12. Тип файла текстового редактора (документ).
13. Параметр символа (размер)
14. Папка, в которую временно попадают удаленные объекты (корзина).
15. Разные виды текста (шрифт).
16. Готовый документ, на основании которого можно создавать другой документ (шаблон) .
17. Вертикальная мерцающая черта в документе (курсор).

1.	в	с	Т	а	в	к	а
2.		м	Е	н	ю		

						3.	К	о	м	а	н	д			
						4.	С	и	м	в	о	л			
				5.	о	Т	с	т	у	п					
				6.	п	О	и	с	к						
7.	з	а	е	о	л	о	В	о	к						
					8.	в	Ы	д	е	л	е	н	и	е	
					ф	а	Й	л							
9.															
							10.	Р	и	с	у	н	о	к	
						11.	т	Е	к	с	т				
							12.	Д	о	к	у	м	е	н	т
						13.	р	А	з	м	е	р			
							14.	К	о	р	з	и	н	а	
	15.	ш	р	и	ф	Т									
	16.	ш	а	б	л	О	н								
			17.	к	у	Р	с	о	р						

Результативность ставится из расчета количества правильных ответов.

Высокий результат от 12 до 17 баллов

Средний уровень от 6 до 11 баллов

Низкий уровень от 0 до 5 баллов.

Приложение 3

Практическое задание

1. Наберите текст

Это вот – клавиатура.
 Вот где пальцам физкультура
 И гимнастика нужны!
 А вот это принтер, братцы.
 Тут нам надо разобраться.
 Для чего же этот ящик?
 Он в себя бумагу втащит
 И сейчас же буквы, точки,
 Запятые – строчка к строчке –
 Напечатает в момент!
 Очень нужный инструмент.

Произведите в тексте следующие изменения:

- Выберите шрифт Georgia, 15, Ч;
- Слово ящик напечатайте курсивом;
- Слово ПРИНТЕР в тексте выделите красным цветом;
- Добавьте рамку в документ.

Высокий уровень (3 балла): самостоятельно создает, редактирует, форматирует текст.

Средний уровень(2 бала): создает, редактирует, форматирует текст совместно с педагогом

Низкий уровень (1 балл): не может создавать, редактировать, форматировать текст.

Тест <https://forms.gle/vmZ5m5coqybeY8sc9>

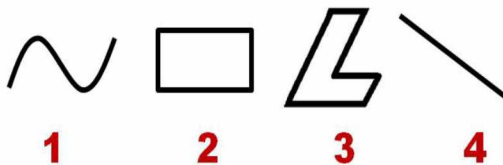
1. В какой программе можно создать растровое графическое изображение?

- WordPad
- PowerPoint
- Paint
- Блокнот

2. Выберите иконку программы Paint.



3. Укажите инструмент для рисования прямой линии.

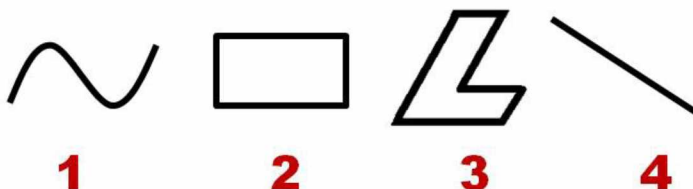


4. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке?



- строка состояния
- изображение
- палитра
- заливка

5. Укажите инструмент для рисования кривой линии.



6. Каким инструментом нарисован данный рисунок?



- Линия
- распылитель
- карандаш
- треугольник

7. Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- Заливка
- Валик
- Кисть
- Карандаш

8. Какое действие было произведено с рисунком после копирования?



- наклон
- отражение по вертикали
- отражение по горизонтали
- поворот

9. Какое действие было произведено с рисунком после копирования?



- растяжение
- обрезка
- уменьшение размеров
- наклон

10. Какое действие было произведено с рисунком?



- наклон
- поворот
- копирование
- обрезка

11. Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?



- для написания буквы А
- для вставки текста в изображение
- для задания атрибутов рисунка
- для редактирования текста

Высокий уровень от 8 до 11 баллов

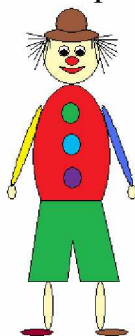
Средний уровень от 4 до 7 баллов

Низкий уровень от 0 до 3 баллов.

Приложение 5

Практическое задание.

1. Открыть программу Paint.
2. Повторить рисунок.



3. Сохраняем рисунок под названием «Клоун».
4. Закрывать программу Paint.

Высокий уровень (3 балла): самостоятельно работает в программе Paint.

Средний уровень(2 бала): работает в программе Paint совместно с педагогом.

Низкий уровень (1 балл): не может работает в программе Paint.

Итоговое тестирование по разделу «Создание презентаций в PowerPoint».

Приложение 6

Тест

1. Что такое Power Point?

- прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
- прикладная программа для обработки кодовых таблиц
- устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
- системная программа, управляющая ресурсами компьютера

2. Что такое презентация PowerPoint?

- прикладная программа для обработки электронных таблиц
- устройство компьютера, управляющее демонстрацией слайдов
- текстовый документ, содержащий набор рисунков, фотографий, диаграмм
- демонстрационный набор слайдов, подготовленных на компьютере

3. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...

- лист
- кадр
- слайд
- рисунок

4. Шаблоны в программе Power Point предназначены для...

- вставки электронных таблиц
- облегчения операций по оформлению слайдов
- вставки графических изображений
- создания нетипичных слайдов

5. Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют...

- показ
- презентацию
- кадры
- рисунки

6. Выполнение команды *Начать показ слайдов* презентации программы Power Point осуществляет клавиша ...

- F5
- F4
- F3
- F7

7. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы Power Point?

- Enter
- Del
- Tab
- Esc

8. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд

...

- Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point
- Пуск – Главное меню – Найти – Microsoft Power Point
- Панели задач – Настройка – Панель управления – Microsoft Power Point
- Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point

Высокий результат от 6 до 8 баллов

Средний уровень от 3 до 5 баллов

Низкий уровень от 0 до 2 баллов.

Приложение 7

Практическое задание

1. Открыть программу Microsoft Power Point.
2. С помощью программы создать слайд-шоу для демонстрации рисунков созданных с начала учебного года.
3. Сохранить презентацию под своим именем.
- 4.Закрыть программу.

Высокий уровень(3 балла): самостоятельно создает и редактирует презентации в PowerPoint
Средний уровень (2 балла): создает и редактирует презентации в PowerPoint при подсказке педагога.

Низкий уровень (1 балл): не может создавать и редактировать презентации в PowerPoint без помощи педагога.

Итоговое тестирование по разделу «Интегрированная среда ПервоЛого».

Приложение 8

Тест <https://forms.gle/B4bHhtwzoSzfFZBH6>

1. Информатика - это...

- а) умение обращаться с компьютером
- б) наука об информации и способах ее хранения, обработки и передачи с помощью компьютера
- в) умение составлять компьютерные программы

2. С помощью рисунков или значков применяют следующий способ кодирования информации:

- а) числовой
- б) графический
- в) символьный

3. Какой программы логотип:



- а) ЛогоМиры
- б) NeoOffice
- в) ПервоЛого

4. При сохранении файла в ПервоЛого, используется меню:

- а) Редактор
- б) Вид
- в) Альбом

5. Какой главный объект в программе ПервоЛого:

- а) Кисть



- б) Черепашка



- в) Заливка



6. Для чего предназначен инструмент на панели Графика/Рисование?



- а) Прямоугольник
- б) Прямоугольное выделение

в) Заливка

7. Как называется инструмент на панели Графика/Рисование?



а) Прямоугольник

б) Ручка

в) Карандаш

8. Для чего используется значок ?



а) Открытие панели Графика/Рисование

б) Открытие Форм

в) Создание текстового поля.

9. Для чего используется значок в программе ПервоЛого?



а) создание кнопки

б) взять копию

в) включить Рисовалку

10. Как называется инструмент на панели Рисовалка?



а) Пипетка

б) Ручка

в) Карандаш

Оценка результатов.

Высокий результат от 8 до 10 баллов

Средний уровень от 4 до 7 баллов

Низкий уровень от 0 до 3 баллов.

Приложение 9

Практическое задание

1. Открыть программу ПервоЛого.

2. С помощью программы создать собственный проект по выбору обучающихся.

3. Презентовать проект

4. Сохранить проект.

5.Закреть программу.

Оценка результатов.

Высокий уровень (3 балла): самостоятельно ориентируется в среде ПервоЛого, создает проект

Средний уровень (2 балла): требуется периодическое напоминание о том, как работать в среде ПервоЛого.

Низкий уровень (1 балл): требуется контроль педагога за выполнением работы в среде ПервоЛого.

Итоговое занятие по программе.

Квест-игра «Я с компьютером дружу».

Цель: обобщить и закрепить знания и умения, полученные при изучении программы «Я и компьютер»;

Задачи: формировать навыки коллективной работы; повысить интерес к предмету «информатика».

Подготовка:

1. Организация 2-х команд (6-7 человек), выбор капитанов команд, названия для команды.
2. Повторить материал по изученному модулю.

Ход игры

(сопровождается показом презентации):

Представление команд

Команды во главе с капитаном представляют команду, капитана, её название, возможен девиз.

1 конкурс «Разминка»

Командам по очереди задаются вопросы. Если команда не дала ответа на вопрос, то у соперников есть возможность ответить и заработать балл.

Вопросы 1 команде

1. Наука, изучающая информацию.
2. Устройство для вывода текстовой и графической информации.
3. Элемент компьютерного текста, который отделяется от остальных пробелами
4. Как называются программы, которые помогают пользователю в решении информационных задач.
5. Какая клавиша позволяет набрать заглавную букву?

Вопросы 2 команде

1. Раздел информатики, занимающийся рисованием.

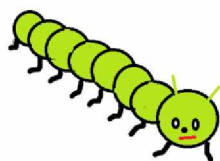
2. Устройство для управления курсором на экране.
3. Самый маленький элемент изображения.
4. Программа, для обучения быстрому набору текста.
5. Назовите клавишу для создания нового абзаца.

Правильный ответ – 1 балл.

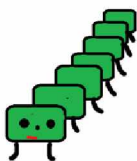
2 конкурс «Художник»

Команда выбирает 2-х представителей для конкурса рисования.

Художники должны за 5 минут создать рисунок в Paint, изображающий



1). гусеница



2). гусеница

При создании использовать инструменты: прямоугольник/эллипс, заливка, выделение, копирование, вставка, перемещение, ластик.

Выполненное задание – максимум 5 баллов.

Пока художники заняты, члены команды выполняют задание:

«Заменить одну букву и получить слово из информатики»

Вопросы командам	Ответы на вопросы
1. Свет	Цвет
2. Риск	Диск
3. Профессор	Процессор
4. Мент	Меню
5. Злак	Знак

6. Правда	Правка
7. Олово	Слово
8. Болонка	Колонка (звуковая)

Поясните каждое полученное слово. За слово с пояснением – 1 балл, без пояснения – 0,5 балла.

3 конкурс «Исправь ошибку»

Каждый член команды по очереди подходит к компьютеру и в открытом файле исправляет ошибки только в одной строке фрагмента стихотворения А.С. Пушкина «У Лукоморья ...».

*У лукоморья дуб очень старый, но еще зеленый;
Златая тяжелая цепь на дубе том:
И днем и ночью, утром и вечером кот ученый
Всё ходит по цепи круг за кругом;
Идет направо — песнь тоскливую заводит,
Налево — страшную сказку говорит.
Там чудеса чудесные: там добрый леший бродит,
Русалка распрекрасная там на ветвях сидит...*

Максимум – 8 баллов, по одному баллу за полностью правильную строку (8 строк)

4 Конкурс капитанов «Компьютерные слова»

Записать как можно больше слов, связанных с **компьютером**.

Пока капитаны записывают слова, команда в это время тоже их записывает. Во время ответа капитанов, если у них закончились слова, команда может помочь с ответом.

Команда, назвавшая слово последней, получает 5 баллов.

5 конкурс «Изобразите устройство компьютера»

Устройства 1 команде:

1. Клавиатура.
2. Колонки.

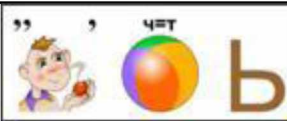
Устройства 2 команде:

1. Монитор.
2. Фотоаппарат.

Команде по 1 баллу за отгаданное устройство.

6. конкурс «Ребусы»

Каждая команда разгадывает 3 ребуса в течение 3 минут.

Ребусы 1 команде	Ребусы 2 команде
1. 	1. 
2. 	2. 
3. 	3. 

За правильно отгаданный ребус – 1 балл.

Ответы:

1. программист, монитор, интернет.
2. клавиатура, память, графика.

Итоги игры, награждение

Команда, набравшая большее количество баллов получает грамоту победителя. Вторая команда получает грамоту участника.

Примерный комплекс упражнений для глаз

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведения физкультминутки. Регулярно проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете

Требования безопасности перед началом работы:

1. Запрещено входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, с громоздкими предметами и едой
2. Запрещено входить в кабинет в грязной обуви без сменной обуви
3. Запрещается шуметь, громко разговаривать и отвлекать других учащихся
4. Запрещено бегать и прыгать, самовольно передвигаться по кабинету
5. Перед началом занятий все личные мобильные устройства учащихся (телефон, плеер и т.п.) должны быть выключены
6. Разрешается работать только на том компьютере, который выделен на занятие
7. Перед началом работы учащийся обязан осмотреть рабочее место и свой компьютер на предмет отсутствия видимых повреждений оборудования
8. Запрещается выключать или включать оборудование без разрешения преподавателя
9. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем

Требования безопасности во время работы:

1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры
2. При возникновении неполадок: появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю
3. Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно
4. Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит преподаватель
5. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку
6. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея
7. В случае возникновения нештатных ситуаций сохранять спокойствие и чётко следовать указаниям преподавателя.

Запрещается:

1. Эксплуатировать неисправную технику
2. При включённом напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера
3. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера
4. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры
5. Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации
6. Во время работы касаться труб, батарей
7. Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры
8. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары

9. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши
10. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят
11. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями
12. Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера
13. Брать с собой в класс верхнюю одежду и загромождать ею кабинет
14. Быстро передвигаться по кабинету
15. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.
16. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде
17. Работать при недостаточном освещении
18. Работать за дисплеем дольше положенного времени

Запрещается без разрешения преподавателя:

1. Включать и выключать компьютер, дисплей и другое оборудование
2. Использовать различные носители информации (дискеты, диски, флешки)
3. Подключать кабели, разъёмы и другую аппаратуру к компьютеру
4. Брать со стола преподавателя дискеты, аппаратуру, документацию и другие предметы
5. Пользоваться преподавательским компьютером.

Требования безопасности по окончании работы:

1. По окончании работы дожидаться пока преподаватель подойдёт и проверит состояние оборудования, сдать работу, если она выполнялась
2. Медленно встать, собрать свои вещи и тихо выйти из класса, чтобы не мешать другим учащимся

Ответственность за нарушение правил техники безопасности:

При нарушении техники безопасности учащемуся будет объявлен выговор, взыскание вплоть до отстранения от работы за оборудованием.