

03-05

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПАВЛОВСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПАВЛОВСКИЙ РАЙОН

МБОУ ДО ЦДТ МО ПАВЛОВСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
« 04 » 04 2023 г.
Протокол № 3



Утверждаю:
Директор МБОУ ДО ЦДТ
МО Павловский район
Л.В. Мальшева
2023 г.
Приказ от 04.04.2023 № 58/09

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год: 144 часа

Возрастная категория: от 8 до 10 лет

Состав группы: до 12 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: _____

Автор-составитель:
Раздымахо Ирина Владимировна,
заместитель директора

ст. Павловская, 2023

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» (далее - программа) относится к **технической направленности**.

Данная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами и методическими рекомендациями:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).

2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года N 678-р.

4. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Москва, 2015 г.).

7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Краснодар, 2020 г.).

8. Положение МБОУ ДО ЦДТ МО Павловский район «О дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе» (Приказ № 71-од от 09.04.2021 г.).

9. Устав МБОУ ДО ЦДТ МО Павловский район

Новизна. Программа знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение обучающимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Актуальность. Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере

своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

Отличительные особенности программы. Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Программа разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Программа составлена для обучающихся младшего школьного возраста на основе программы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург) разработанный по заказу министерства образования Свердловской области.

Педагогическая целесообразность. Данная программа реализует подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)

2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления, является развитие логического мышления.

Адресат программы. Программа рассчитана на 1 год обучения для обучающихся 8 - 10 лет на момент зачисления.

В младшем школьном возрасте интерес ребенка достаточно неустойчив. Наиболее интересны для детей занятия рисованием, лепкой, музыкой. В этом возрасте дети являются в большей степени индивидуалистами, достаточно эгоцентричными. Ощущение коллектива и командности придет позже. На этапе учебы закладываются дружеские взаимоотношения с одноклассниками. Но оценочное суждение о друге связано прежде всего с оценочным суждением педагога о личностных качествах обучающегося.

В 7 — 9 -летнем возрасте, в отличие от более младшего, дети острее переживают личные неудачи, замечания от педагога в присутствии других детей. Начинает проявляться потребность ребенка во внимании, уважении.

Способность делать что-то лучше других достаточно важна для обучающихся младших классов. Необходимо создать условия, при которых каждый ребенок будет чувствовать свою неповторимость и значимость. В этом возрасте ребенок оказывается перед выбором: быть как все, принадлежать к большинству или быть лучшим, получать похвалу.

Уровень программы, объём и сроки реализации.

Объём программы: 144 часа.

Срок реализации программы: 1 год.

Набор детей: свободный.

Форма обучения: очная, групповая.

Количество обучающихся в группе: до 12 человек.

Режим занятий: 4 академических часа в неделю (2 раза в неделю по 2 часа).

Продолжительность одного занятия 45 минут (академический час), перерыв между занятиями 15 минут.

Особенности организации образовательного процесса.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

Групповая форма обучения - основная форма проведения занятий.

Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

Индивидуальная форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

Предметные:

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК.

Личностные:

- повышать информационную культуру;
- воспитывать навыки самостоятельности, организованности, аккуратности;

- воспитывать навыки культуры общения, ведения диалога.

Метопредметные:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Из них		Форма аттестации, контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	1	1	Собеседование
2.	Компьютер	32	6	26	
2.1.	Компьютер и его основные устройства.	2	1	1	
2.2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4	1	3	
2.3.	Мышь. Работа с мышью.	6	1	5	
2.4.	Прогулка по столу.	4	1	3	
2.5.	Понятие об операционной системе.	2	1	1	
2.6.	Главное меню Windows.	4	1	3	
2.7.	Работа с объектами операционной системы.	10	0	10	
3.	Информационные технологии	44	5	39	
3.1.	Графика.	4	1	3	
3.2.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	4	0	4	
3.3.	Конструирование.	6	0	6	
3.4.	Гимнастика для рук.	2	0	2	
3.5.	Какие бывают программы.	4	1	3	
3.6.	Графический редактор Paint.	4	1	3	
3.7.	Создание рисунков. Работа с цветом.	6	0	6	
3.8.	Работа с рисунками.	6	0	6	
3.9.	Обучающие игры.	8	0	8	
4.	Текстовый редактор MS	8	0	8	

	PowerPoint (первое знакомство)				
5.	Информация	47	15	32	
5.1.	Информация вокруг нас.	2	1	1	
5.2.	Виды информации.	2	1	1	
5.3.	Как мы получаем информацию.	2	1	1	
5.4.	Способы представления и передачи информации.	2	1	1	
5.5.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6	2	4	
5.6.	Элементы логики. Сопоставление.	4	1	3	
5.7.	Множества.	10	2	8	
5.8.	План и правила.	3	1	2	
5.9.	Алгоритм.	8	2	6	
5.10	Исполнитель.	4	1	3	
5.11	Примеры исполнителя.	4	1	3	
6.	Контрольное занятие	2	0	2	Тестирование, практическая работа
7.	Профориентация	2	0	2	
8.	Итоговые занятия	2	0	2	Защита презентации
Всего:		144	24	120	

Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие

Теория: Введение в ДООП. Правила техники безопасности. Входной контроль.

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 2. Компьютер

Тема 2.1. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 2.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.

Практика: Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

Тема 2.3. Мышь. Работа с мышью.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.

Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши.

Тема 2.4. Прогулка по столу.

Теория: Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».

Практика: Знакомство с объектами рабочего стола.

Тема 2.5. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы.

Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.

Тема 2.5. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.

Тема 2.6. Работа с объектами операционной системы.

Практика: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем». Два варианта интерфейса – *командной* и *оконный*. Введение команд с помощью мыши – командный режим. Введение команд с помощью клавиатуры.

Раздел 3. Информационные технологии

Тема 3.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ.

Практика: Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы. Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 3.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Практика: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 3.3. Конструирование.

Практика: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.

Тема 3.4. Гимнастика для рук.

Практика: Правило работы за компьютером. Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 3.5. Какие бывают программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и

прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.

Тема 3.6. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 3.7. Создание рисунков. Работа с цветом.

Практика: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.

Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 3.8. Работа с рисунками.

Практика: Инструмент «Масштаб» в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям. Рисунок на компьютере по пикселям.

Тема 3.9. Обучающие игры.

Практика: Какие бывают обучающие игры? Развивающие игры на компьютере. Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

Раздел 4. Текстовый редактор MS PowerPoint (первое знакомство)

Практика: Знакомство с PowerPoint. Запуск программ. Главное окно. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации. Создание новой презентации. Просмотр и редактирование данных. Вставка рисунков из коллекции. Вставка автофигуры. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ. Создание тренировочной презентации по заданию педагога.

Раздел 5. Информация

Тема 5.1. Информация вокруг нас.

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

Тема 5.2. Виды информации.

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

Практика: Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация».

Тема 5.3. Как мы получаем информацию.

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот».

Тема 5.4. Способы представления и передачи информации.

Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы,

чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

Практика: Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере.

Тема 5.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.

Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

Тема 5.6. Элементы логики. Сопоставление.

Теория: Человек и обработка информации.

Практика: Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления. Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 5.7. Множества.

Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

Практика: Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.

Тема 5.8. План и правила.

Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.

Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.

Тема 5.9. Алгоритм.

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.

Практика: Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик». Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

Тема 5.10. Исполнитель.

Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.

Тема 5.11. Примеры исполнителя.

Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортёр. Система команд для транспортера.

Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.

Раздел 5. Контрольное занятие

Практика: Тест. Практическая работа.

Раздел 6. Профорientация

Интерактивная игра «Навигатум». Виртуальная экскурсия по «Атласу 100

новых профессий».

Раздел 7. Итоговое занятие.

Практика: Защита презентации.

1.5. Планируемые результаты

К концу обучения по программе у обучающихся

Предметные:

- сформируются первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформируются первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформируются умения и навыки работы с информацией;
- сформируются практические умения и навыки работы на ПК.

Личностные:

- повысится информационная культура;
- будут воспитаны навыки самостоятельности, организованности, аккуратности;
- будут воспитаны навыки культуры общения, ведения диалога.

Метопредметные:

- разовьется познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- разовьются память, внимание, наблюдательность;
- разовьются абстрактное и логическое мышление.

Раздел № 2 «Комплекс организационно – педагогических условий, включающих формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график

Номер занятия	Наименование раздела, темы	Дата проведения		Тема занятия	Количество часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
		план	корректировка					
1.	Вводное занятие			Введение в ДООП. Правила техники безопасности. Входной контроль.	1.00	Комбинированное занятие		Собеседование
2.				Правила работы за компьютером.	1.00	Практическое занятие		
Компьютер								
3.	Компьютер и его основные устройства			История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.	1.00	Комбинированное занятие		
4.				Компьютер и его основные устройства.	1.00	Практическое занятие		
5.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.			Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.	1.00	Комбинированное занятие		
6.				Обучающая игра на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
7.				Нажатие на клавиши правильными пальцами.	1.00	Практическое занятие		
8.				Руки солиста.	1.00	Практическое занятие		
9.	Мышь. Работа с мышью.			Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.	1.00	Комбинированное занятие		
10.				Игра на компьютере с использованием кликами мыши.	1.00	Практическое занятие		
11.				Игра на компьютере с использованием кликами мыши.	1.00	Практическое занятие		

12.				Игра на компьютере с использованием кликами мыши.	1.00	Практическое занятие		
13.				Игра на компьютере с использованием кликами мыши.	1.00	Практическое занятие		
14.				Игра на компьютере с использованием кликами мыши.	1.00	Практическое занятие		
15.	Прогулка по столу.			Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».	1.00	Комбинированное занятие		
16.				Знакомство с объектами рабочего стола.	1.00	Практическое занятие		
17.				Знакомство с объектами рабочего стола.	1.00	Практическое занятие		
18.				Знакомство с объектами рабочего стола.	1.00	Практическое занятие		
19.	Понятие об операционной системе.			Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.	1.00	Комбинированное занятие		
20.				Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.	1.00	Практическое занятие		
21.	Главное меню Windows.			Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.	1.00	Комбинированное занятие		
22.				Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.	1.00	Практическое занятие		

23.				Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.	1.00	Практическое занятие		
24.				Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.	1.00	Практическое занятие		
25.	Работа с объектами операционной системы.			Знакомство с историей операционной системы Windows.	1.00	Практическое занятие		
26.				«Классификация операционных систем».	1.00	Практическое занятие		
27.				Два варианта интерфейса – <i>командной и оконный</i> .	1.00	Практическое занятие		
28.				Два варианта интерфейса – <i>командной и оконный</i> .	1.00	Практическое занятие		
29.				Введение команд с помощью мыши – командный режим.	1.00	Практическое занятие		
30.				Введение команд с помощью мыши – командный режим.	1.00	Практическое занятие		
31.				Введение команд с помощью мыши – командный режим.	1.00	Практическое занятие		
32.				Введение команд с помощью клавиатуры.	1.00	Практическое занятие		
33.				Введение команд с помощью клавиатуры.	1.00	Практическое занятие		
34.				Введение команд с помощью клавиатуры.	1.00	Практическое занятие		
Информационные технологии								
35.	Графика.			Графика. Знакомство с видами программ.	1.00	Комбинированное занятие		
36.				Программы для работы с текстами. Графические,	1.00	Практическое занятие		

			музыкальные и звуковые редакторы.				
37.			Мультимедийные программы. Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.	1.00	Практическое занятие		
38.			Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».	1.00	Практическое занятие		
39.	Раскрашивание компьютерных рисунков.		Вкладки, команды графического редактора «Paint».	1.00	Практическое занятие		
40.			Работа графическом редакторе «Paint».	1.00	Практическое занятие		
41.			Работа графическом редакторе «Paint».	1.00	Практическое занятие		
42.			Вставка и раскраска геометрических фигур.	1.00	Практическое занятие		
43.		Конструирование.		Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ.	1.00	Практическое занятие	
44.			Набор различных деталей компьютерном конструкторе.	1.00	Практическое занятие		
45.			Работа на компьютере в программе «Paint»	1.00	Практическое занятие		
46.			Работа на компьютере в программе «Paint».	1.00	Практическое занятие		
47.			С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.	1.00	Практическое занятие		
48.			С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.	1.00	Практическое занятие		
49.	Гимнастика		Правило работы за	1.00	Практическое		

	для рук.			компьютером.		занятие		
50.				Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.	1.00	Практическое занятие		
51.	Какие бывают программы.			Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.	1.00	Комбинированное занятие		
52.				Работа за компьютером.	1.00	Практическое занятие		
53.				Запуск программы «Блокнот».	1.00	Практическое занятие		
54.				Создание и редактирование текста в Блокноте.	1.00	Практическое занятие		
55.	Графический редактор Paint.			Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.	1.00	Практическое занятие		
56.				Творческий рисунок в программе «Paint».	1.00	Практическое занятие		
57.				Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.	1.00	Практическое занятие		
58.				Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.	1.00	Практическое занятие		
59.	Создание рисунков. Работа с цветом.			Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе.	1.00	Практическое занятие		
60.				Последовательность создания рисунка.	1.00	Практическое занятие		
61.				Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».	1.00	Практическое занятие		
62.				Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».	1.00	Практическое занятие		
63.				Игра «Раскраска с помощью	1.00	Практическое		

			контекстного меню».		занятие		
64.			Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».	1.00	Практическое занятие		
65.	Работа с рисунками.		Инструмент «Масштаб» в графическом редакторе. (1.00	Практическое занятие		
66.			Последовательность работы по пикселям.	1.00	Практическое занятие		
67.			Рисунок на компьютере по пикселям.	1.00	Практическое занятие		
68.			Рисунок на компьютере по пикселям.	1.00	Практическое занятие		
69.			Рисунок на компьютере по пикселям.	1.00	Практическое занятие		
70.			Рисунок на компьютере по пикселям.	1.00	Практическое занятие		
71.	Контрольное занятие		Тест.	1.00	Тестирование		Тестирование
72.			Практическая работа.	1.00	Практическое занятие		Практическая работа
73.	Профориентация		Интерактивная игра «Навигатум».	1.00	Интерактивная игра		
74.	Обучающие игры.		Какие бывают обучающие игры?	1.00	Практическое занятие		
75.			Развивающие игры на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
76.			Развивающие игры на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
77.			Развивающие игры на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
78.			Развивающие игры на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
79.			Развивающие игры на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
80.			Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.	1.00	Практическое занятие		

81.				Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.	1.00	Практическое занятие		
82.	Текстовый редактор MS PowerPoint (первое знакомство)			Знакомство с PowerPoint.	1.00	Практическое занятие		
83.				Запуск программ. Главное окно.	1.00	Практическое занятие		
84.				Настройка панелей инструментов.	1.00	Практическое занятие		
85.				Настройка параметров презентации.	1.00	Практическое занятие		
86.				Создание новой презентации	1.00	Практическое занятие		
87.				Создание новой презентации	1.00	Практическое занятие		
88.				Просмотр и редактирование данных.	1.00	Практическое занятие		
89.				Вставка рисунков из коллекции.	1.00	Практическое занятие		
90.				Вставка автофигуры.	1.00	Практическое занятие		
91.				Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	1.00	Практическое занятие		
92.				Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	1.00	Практическое занятие		
93.				Создание тренировочной презентации по заданию педагога	1.00	Практическое занятие		
94.				Создание тренировочной презентации по заданию педагога	1.00	Практическое занятие		
Информация								
95.	Информация			Что такое информация? Как	1.00	Практическое		

	вокруг нас.			человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.		занятие		
96.				Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)	1.00	Практическое занятие		
97.	Виды информации.			Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.	1.00	Практическое занятие		
98.				Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация».	1.00	Практическое занятие		
99.	Как мы получаем информацию.			Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.	1.00	Практическое занятие		
100.				Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот».	1.00	Практическое занятие		
101.	Способы представления и передачи информации.			Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме.	1.00	Практическое занятие		

				Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник. Практическое занятие				
102.				Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере.	1.00	Практическое занятие		
103.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.			Человек и обработка информации. Логика – слова.	1.00	Комбинированное занятие		
104.				Результат получения информации.	1.00	Комбинированное занятие		
105.				Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.	1.00	Практическое занятие		
106.				Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.	1.00	Практическое занятие		
107.				Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.	1.00	Практическое занятие		
108.				Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.	1.00	Практическое занятие		
109.	Элементы логики.			Человек и обработка информации.	1.00	Комбинированное занятие		
110.	Сопоставление.			Элемент логики –	1.00	Практическое		

				сопоставление, как способ обработки информации.		занятие		
111.				Признаки и свойства предметов и явления.	1.00	Практическое занятие		
112.				Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».	1.00	Практическое занятие		
113.	Множества.			Множества. Подмножества.	1.00	Комбинированное занятие		
114.				Множества и операции с ними.	1.00	Комбинированное занятие		
115.				Игра «Всё наоборот».	1.00	Практическое занятие		
116.				Игра «Всё наоборот».	1.00	Практическое занятие		
117.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		
118.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		
119.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		
120.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		

121.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		
122.				Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.	1.00	Практическое занятие		
123.	План и правила.			Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения.	1.00	Комбинированное занятие		
124.				План - последовательность выполнения действий.	1.00	Комбинированное занятие		
125.				С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.	1.00	Практическое занятие		
126.	Алгоритм.			Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы.	1.00	Комбинированное занятие		
127.				Языки программирования.	1.00	Комбинированное занятие		
128.				Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».	1.00	Практическое занятие		
129.				Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».	1.00	Практическое занятие		
130.				Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».	1.00	Практическое занятие		
131.				Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.	1.00	Практическое занятие		

132.				Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.	1.00	Практическое занятие		
133.				Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.	1.00	Практическое занятие		
134.	Исполнитель.			Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель.	1.00	Комбинированное занятие		
135.				Система команд исполнителя.	1.00	Практическое занятие		
136.				Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.	1.00	Практическое занятие		
137.				Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.	1.00	Практическое занятие		
138.		Примеры исполнителя.			Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортер.	1.00	Комбинированное занятие	
139.				Система команд для транспортера.	1.00	Практическое занятие		
140.				Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.	1.00	Практическое занятие		
141.				Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.	1.00	Практическое занятие		
142.	Профоринтац			Виртуальная экскурсия по	1.00	Виртуальная		

	ия			«Атласу 100 новых профессий».		экскурсия		
143.	Итоговые занятия			Защита презентации.	1.00	Защита презентации.		Защита презентации.
144.				Защита презентации.	1.00	Защита презентации.		Защита презентации.
ИТОГО:					144			

2.2. Условия реализации программы

Материально — техническое обеспечение.

Помещение для занятий – просторный, хорошо проветриваемый кабинет, в соответствии с нормами СанПиН. Количество столов и стульев рассчитано на 12 человек.

Перечень оборудования, инструментов, материалов.

Компьютер — 1 шт.

Ноутбуки — 6 шт.

Принтер — 1 шт.

Сканер — 1 шт.

Мультимедийный проектор — 1 шт.

Экран — 1 шт.

Информационное обеспечение.

Microsoft Windows XP, Microsoft Paint, Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, PageMaker, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Micros Интернет браузер.

Кадровое обеспечение.

По данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации соответствующей профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику ОДО, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей.

2.3. Формы аттестации

Объективный и систематический контроль учебной работы обучающихся является важнейшим средством управления образовательным процессом, т.к. содействует повышению уровня преподавания, улучшению организации учебных занятий обучающихся и усилению их ответственности за качество своего труда.

Реализация программы предусматривает входной контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Входной контроль проводится на первом занятии в форме собеседования (уровень и объем знаний о компьютере и компьютерных технологиях, степень заинтересованности в занятиях).

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в конце 1 учебного полугодия.

Итоговая аттестация обучающихся проводится в конце учебного года по окончании освоения программы в форме защиты презентации. Презентации обучающиеся готовят в рамках самостоятельной работы. Педагог оказывает консультационную помощь. Тему презентации обучающийся выбирает сам.

2.4. Оценочные материалы

В рамках мониторинга управления качеством учебного процесса разработаны оценочные материалы.

Тест на 1 полугодие

1. Правила поведения в компьютерном классе:

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

3. Основное устройство компьютера:

- А) принтер, сканер; 12
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

6. Что означает название операционной системы Windows:

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:

- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

Критерии оценивания

За каждый правильный ответ обучающийся получает 1 балл.

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

Промежуточная аттестация

Карта наблюдений

за результатами освоения обучающимся дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы

«Занимательная информатика»

№ п/п	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Знакомств о с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Техническ и навыки сохранения я, удаления, копирования информации и т.п.	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот	Умение работать в среде графическ ого редактора «Paint»	Итоговое количество баллов

Высокий уровень - _____ чел. _____ %

Средний уровень - _____ чел. _____ %

Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

Темы	Показатели	Уровень	Баллы
Техника безопасности	Знает и всегда выполняет правила Техники безопасности	высокий	2
	Знает правила Техники безопасности, но выполняет при напоминании педагога	средний	1
	Не выполняет	низкий	0
Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Самостоятельно работает с различными источниками информации	высокий	2
	Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога	средний	1
	Слабо развиты умение работать с информацией	низкий	0

Технически навыки сохранения, удаления, копирования	Не испытывает особых трудностей при сохранении, копировании и удалении	высокий	2
	Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога	средний	1
	Нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	низкий	0
Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	высокий	2
	Объем усвоенный навыков составляет более половины	средний	1
	Слабо развиты указанные навыки	низкий	0
Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	высокий	2
	Объем усвоенный навыков составляет более половины	средний	1
	Слабо развиты указанные навыки	низкий	0

Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

Итоговая аттестация

Критерии оценивания презентаций

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Соответствие презентации заявленной теме задания Соответствие оформления презентации основным требованиям	
Наличие и обоснованность графического оформления	
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
Представление презентации	

На презентацию заполняется таблица, где по каждому из критериев

присваиваются баллы от 1 до 3, что соответствует степени освоения программы: 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень и, наконец, 3 балла – высокий уровень.

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 - 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15

2.5. Методические материалы

По темам программы планируются различные формы занятий:

- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

- *словесные* (устное изложение, беседа, рассказ);
- *наглядные* (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- *практические* (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

Учебно-методический комплекс

Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий.

Методические материалы

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

Методическое обеспечение:

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Беседа «Техника безопасности и в компьютерном классе»	Словесные, наглядные	Презентация «Техника безопасности и в компьютерном классе»	ПК, мультимедийный проектор, экран	Собеседование
Компьютер	ЭОР «Тренажеры»	Словесные, наглядные, практические	Практические занятия	Творческая работа	
Информационные технологии	Беседа «Роль текста в жизни человека», Игра «Презентация в жизни»	Словесные, наглядные, практические	Опыт «Форматирование и редактирование текста», Исследовательская работа «Презентация в современном мире»	Творческая работа	
Информация	Беседа «Сбор, ввод информации»	Словесные, наглядные, практические	Практические работы «Виды информации»	Творческая работа	
Профориентация	Интерактивная игра	Словесные, наглядные,		ПК, мультимедиа	

	«Навигатум». Виртуальная экскурсия по «Атласу 100 новых профессий».	практически		ый проектор, экран	
Контрольное	Тестирование	Словесные, наглядные, практически		ПК, мультимедийный проектор, экран	Тестирование, практическое задание
Итоговые занятия	Защита презентации	Словесные, наглядные, практически	Творческая работа	ПК, мультимедийный проектор, экран	Защита презентации

2.6. Список литературы

Для педагога

1. Рудченко Г.А., Семёнов А.Л.. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л.Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.

2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.

3. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.

4. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.

Для детей

1. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)

2. Журнал «Мой компьютер»