

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 10» г. УХТЫ**

Согласовано

Педагогическим советом
МОУ «СОШ № 10» г. Ухты

Протокол от 20.03.2023 № 1

Утверждено

приказом директора
МОУ «СОШ № 10» г.
Ухты

от 21.03.2023 № 01-13/ 79

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Знакомство с компьютером»
(базовый уровень)

Направленность: техническая
Адресат программы: учащиеся от 11 до 12 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Озерова Е.А., педагог
дополнительного
образования

Ухта
2023

Оглавление

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей программы.....	3
Пояснительная записка	3
Новизна программы:	5
Актуальность программы	5
Объем и сроки освоения Программы	5
Особенности организации образовательного процесса:	6
Цель программы:	6
Задачи:	6
Учебный план	8
Первый год (68 часов)	8
Второй год (68 часов).....	10
Содержание учебного плана	12
Первый год	12
Второй год	13
Планируемые результаты освоения программы	14
II. Комплекс организационно-педагогических условий	16
Методическое обеспечение программы	17
Список используемой литературы. Литература для педагогов.....	19
Приложения.....	21
Приложение 1 «Контрольные задания. Промежуточная аттестация»	21
Приложение 2 «Протокол результатов освоения дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программы: «Знакомство с компьютером».	31
Приложение 3 «Критерии оценивания Scratch –проекта. Итоговая аттестация»	32
Приложение 4 Протокол результатов презентации Scratch –проекта по дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программе: «Знакомство с компьютером».	34

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей программы.

Пояснительная записка

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Знакомство с компьютером» разработана на основе:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р;

3. СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28;

4. Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденного приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 г.;

5. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242);

6. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми (Письмо Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27.01.2016 №07-27/45)

7. Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, утвержденных приказом Министерством образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 01.06.2018 №214-п;

8. Рекомендаций «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые и модульные программы)

ГАУДО

«РЦДО».

Знание персонального компьютера и умение им пользоваться сегодня, как никогда, актуально. Компьютер пришел в науку, культуру, экономику и образование. И сегодня уже трудно представить себе хоть одну сферу деятельности человека, в которой не было бы компьютерных технологий.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитии логическом мышлении.

Оптимальным для освоения и изучения компьютера и информационных технологий как науки с присущими ей понятиями и специфической терминологией является возраст 9-12 лет. В этом возрасте ребенок уже может освоить азы компьютерной грамотности как науки с присущими ей понятиями и специфической терминологией. Учащиеся данного возраста отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем.

Учащиеся научатся различать информацию в зависимости от способа ее представления на материальном носителе; освоят правила поведения в компьютерном классе и элементарные действия с компьютером; познакомятся с названиями составных частей компьютера; научатся работать в программах: Калькулятор, Блокнот, WordPad, Paint, MSWord, MSPowerPoint, MSExcel, Scratch.

Мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования.

Новизна программы:

Заключается в реализации поливариантного подхода к организации образовательного процесса, использовании системы взаимосвязанных занятий, выстроенных в логической последовательности и направленных на активизацию познавательных и творческих способностей учащихся посредством применения разнообразных компьютерных технологий и форм работы, интегрирующих разные виды деятельности на основе единой темы. Новизна программы заключается в том, что ее реализация будет осуществляться с помощью оборудования школьного Кванториума, обеспечивающего развитие у обучающихся современных компетенций и навыков, в том числе естественно-научной, математической, информационной грамотности, формирования критического и креативного мышления, а также повышения качества образования.

Актуальность программы

Заключается в том, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Адресат программы: возраст учащихся – 11-12 лет. Наполняемость групп обучения составляет 8 – 12 человек. Набор детей в группы свободный.

Объем и сроки освоения Программы

Год обучения	Продолжительность годов обучения в часах	Режим занятий	
		Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю
1 год	68	2	1
2 год	68	2	1
Итого		136	

Форма обучения – очная.

Режим занятий

Расписание составляется в соответствии с требованиями СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г №28 (далее СП 2.4.3648-20). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа с

перерывом на отдых и проветривание помещения, всего 68 часов в год. Занятия сочетают в себе теоретическую и практическую части.

Особенности организации образовательного процесса:

- состав группы - постоянный,
- виды занятий по организационной структуре - групповые.

Цель программы:

Формирование базовых знаний и практических умений при работе на компьютере, обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности учащегося.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с компьютером как эффективным средством создания, обработки и хранения различных видов информации;
- сформировать представление об информации: свойствах информации, способах получения и передачи информации, об организации хранения информации;
- обучить основным инструментам, возможностям компьютерных программ Paint, MSWord, MSPowerPoint, MSExcel, MSPublisher, Windows Movie Maker, Scratch;
- сформировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей учащихся, познавательных интересов, развитию индивидуальности и самореализации.
- развивать информационное видение окружающего мира.
- развивать навыки планирования, организации и самоконтроля и самооценки своей деятельности и ее результата.
- формировать коммуникативные универсальные учебные действия: разрешение конфликтов, умение выражать свои мысли, умение договариваться, слушать и вступать в диалог.
- развивать познавательные способности учащихся память, внимание, пространственное и алгоритмическое мышление.
- развивать гибкие (soft) компетенции (4К: критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация).
- развивать навыки проектно-исследовательской деятельности.
- развивать навыки презентации проектов.
- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся

посредством включения их в различные виды соревновательной и конкурсной деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся целеустремленность, ответственность, трудолюбие, самоорганизацию.

- воспитывать умение продуктивной работы в коллективе, команде, сотрудничество, коммуникативность, взаимопомощь.

- воспитывать настойчивость в достижении поставленной цели, самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, аккуратность.

Программа учитывает физиологические и психологические особенности возраста школьника и грамотно сочетает умственные нагрузки с творческим началом, теоретические изыскания и практическую реализацию.

**Учебный план
Первый год (68 часов)**

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации \контроля
		Всего	Теория	Практика	
		68	14	54	
1	Вводное занятие	1	1		
1.1	Техника безопасности	1	1		
2	Компьютер – инструмент для обработки информации	7	4	3	
2.1	Информация вокруг нас. Компьютер и его устройства. Клавиатура.	2	2		
2.2	Программное обеспечение.	2	1	1	
2.3	Операционная система.	2	1	1	Практическое задание
3	Компьютерная графика.	11	4	7	
3.1	Компьютерная графика.	1	1		
3.2	Графический редактор Paint.	3	1	2	
3.3	Растровая графика Inkscapе	3	1	2	Практическое задание
3.4	Векторная графика - Corel Draw.	3	1	2	Практическое задание
4	Технологии работы с текстовой информацией.	16	1	15	
4.1	Текстовый процессор MicrosoftWord.	2	1	1	
4.2	Редактирование текста. Комбинация клавиш	2		2	
4.3	Таблицы в MicrosoftWord.	3		3	
4.4	Графика в MicrosoftWord	3		3	
4.5	Списки в MicrosoftWord	2		2	
4.6	Формулы в MicrosoftWord	2		2	
4.7	Промежуточная аттестация	2	1	1	Тест, выполнение практического задания
5	Программа подготовки презентаций MS PowerPoint	18	2	16	
5.1	Интерфейс программы MS PowerPoint.	2	1	1	
5.2	Графические объекты в MS PowerPoint.	3		3	
5.3	Настройка анимации в MS PowerPoint.	2		1	
5.4	Гиперссылки в MS PowerPoint.	2		2	

5.5	Добавление звуков и видеоклипов в презентацию	2		2	
5.6	Вставка графических элементов SmartArt, фигур.	1		1	
5.7	Создание мультимедийной презентации.	4		4	Практическое задание
6	Табличный процессор Microsoft Excel.	15	2	13	
6.1	Табличный процессор MS Excel.	2	1	1	
6.2	Создание и редактирование таблиц	2		2	
6.3	Автоматическое заполнение ячеек листа данными	2		2	
6.4	Создание и редактирование формул.	2		2	
6.5	Использование разных видов ссылок в расчетах.	2		2	
6.6	Встроенные функции MS Excel.	2		2	
6.7	Построение диаграмм.	3	1	2	
7	Заключительное занятие	2		2	Итоговая аттестация

Второй год (68 часов)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теория	Практика	
		68	21	47	
1	Вводное занятие	1	1		
1.1	Техника безопасности	1	1		
2	Технологии работы в программе Windows Movie Maker	8	1	7	
2.1	Основные функции видеоредактора	2	1	1	
2.2	Монтаж видеоряда	1		1	
2.3	Создание надписей и титров	1		1	
2.4	Создание видеоролика в программе Movie Maker	4		4	
3	Основы работы в Интернете	10	3	7	
3.1	Основы работы в Интернет (основные понятия)	2	2		
3.2	Работа с браузером	3	1	2	
3.3	Поиск в Интернете	2		2	
3.4	Электронная почта	4		3	
4	Технологии работы в программе MS Publisher	15	3	12	
4.1	основы работы с программой MS Publisher	4	1	3	
4.2	Создание информационных буклетов	4	1	3	
4.3	Шаблоны. Работа с изображениями	4	1	3	
4.4	Творческий проект "Создание буклета"	3		3	Тест, выполнение практического задания
5	Программирование в Scratch.	32	13	19	
5.1	Обзор среды Scratch 3.0	1	1		
5.2	Создание простейших анимаций движения	2	1	1	
5.3	Работа с внешним видом	3	1	2	
5.4	Работа со звуком	2	1	1	
5.5	Работа с событиями	3	1	2	
5.6	Работа с управлением	3	1	2	
5.7	Работа с сенсорами	4	2	2	Практическое задание
5.8	Операторы	4	2	2	
5.9	Переменные	3	1	2	
5.10	Перо и музыка	5	2	3	

5.11	Итоговая работа в среде Scratch 3.0	2		2	Практическое задание
6	Заключительное занятие	2		2	Итоговая аттестация

Содержание учебного плана

Первый год

Раздел 1. Вводное занятие

Тема 1.1 Техника безопасности. Теория (1 ч.)

Раздел 2. Компьютер – инструмент для обработки информации

Тема 2.1 Информация вокруг нас. Компьютер и его устройства. Клавиатура. Теория (2 ч.)

Тема 2.2 Программное обеспечение Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 2.3 Операционная система Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Раздел 3. Компьютерная графика.

Тема 3.1 Компьютерная графика. Теория (1 ч.)

Тема 3.2 Графический редактор Paint. Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 3.3 Растровая графика Inkscape Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 3.4 Растровая графика Corel Draw Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Раздел 4. Технологии работы с текстовой информацией.

Тема 4.1 Текстовый процессор MicrosoftWord. Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 4.2 Редактирование текста. Комбинация клавиш Практика (2 ч.)

Тема 4.3 Таблицы в MicrosoftWord. Практика (3 ч.)

Тема 4.4 Графика в MicrosoftWord Практика (3 ч.)

Тема 4.5 Списки в MicrosoftWord Практика (2 ч.)

Тема 4.6 Формулы в MicrosoftWord Практика (2 ч.)

Тема 4.7 Отработка навыков работы в текстовом редакторе Практика (2 ч.)

Раздел 5. Программа подготовки презентаций MS PowerPoint

Тема 5.1 Интерфейс программы MS PowerPoint. Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 5.2 Графические объекты в MS PowerPoint Практика (3 ч.)

Тема 5.3 Настройка анимации в MS PowerPoint. Практика (2 ч.)

Тема 5.4 Гиперссылки в MS PowerPoint. Практика (2 ч.)

Тема 5.5 Добавление звуков и видеоклипов в презентацию Практика (2 ч.)

Тема 5.6 Вставка графических элементов SmartArt, фигур. Практика (1 ч.)

Тема 5.7 Создание мультимедийной презентации. Практика (4 ч.)

Тема 5.8 Промежуточная аттестация Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Раздел 6. Табличный процессор MicrosoftExcel.

Тема 6.1 Табличный процессор MS Excel. Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 6.2 Создание и редактирование таблиц Практика (2 ч.)

Тема 6.3 Автоматическое заполнение ячеек листа данными Практика (2 ч.)

Тема 6.4 Создание и редактирование формул. Практика (2 ч.)

Тема 6.5 Использование разных видов ссылок в расчетах. Практика (2 ч.)

Тема 6.6 Встроенные функции MS Excel. Практика (2 ч.)

Тема 6.7 Построение диаграмм. Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Раздел 7. Заключительное занятие

Тема 7.1 Заключительное занятие (выполнение проекта). Практика (2 ч.)

Второй год

Раздел 1. Вводное занятие

Тема 1.1 Техника безопасности. Теория (1 ч.)

Раздел 2. Технологии работы в программе Windows Movie Maker

Тема 2.1 Основные функции видеоредактора Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 2.2 Монтаж видеоряда Практика (1 ч.)

Тема 2.3 Создание надписей и титров Практика (1 ч.)

Тема 2.4 Создание видеоролика в программе Movie Maker Практика (4 ч.)

Раздел 3. Основы работы в Интернете

Тема 3.1 Основы работы в Интернет (основные понятия) Теория (2 ч.)

Тема 3.2 Работа с браузером Теория (1 ч.). Практика (2 ч.)

Тема 3.3 Поиск в Интернете Практика (2 ч.)

Тема 3.4 Электронная почта Практика (3 ч.)

Раздел 4. Технологии работы в программе MS Publisher

Тема 4.1 Основы работы с программой MS Publisher Теория (1 ч.) Практика (3 ч.)

Тема 4.2 Создание информационных буклетов Теория (1 ч.) Практика (3 ч.)

Тема 4.3 Шаблоны. Работа с изображениями Теория (1 ч.) Практика (3 ч.)

Тема 4.4 Творческий проект "Создание буклета" Практика (3 ч.)

Раздел 5. Программирование в Scratch.

Тема 5.1 Обзор среды Scratch 3.0 Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 5.2 Создание простейших анимаций движения Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 5.3 Работа с внешним видом Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.4 Работа со звуком Теория (1 ч.) Практика (1 ч.)

Тема 5.5 Работа с событиями Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.6 Работа с управлением Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.7 Работа с сенсорами Теория (2 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.8 Операторы Теория (2 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.9 Переменные Теория (1 ч.) Практика (2 ч.)

Тема 5.10 Перо и музыка Теория (2 ч.) Практика (3 ч.)

Тема 5.11 Итоговая работа в среде Scratch 3.0 Практика (2 ч.)

Раздел 6. Заключительное занятие

Тема 6.1 Заключительное занятие (выполнение проекта). Практика (2 ч.)

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

В процессе обучения по данной программе учащиеся достигнут следующие результаты:

Учащиеся знают

- устройства компьютера,
- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- текстовые редакторы и процессоры;
- правила создания и представления мультимедийной презентации;
- интерфейсы приложений MS Office, среды программирования Scratch

Учащиеся умеют

- применять текстовый редактор, процессор для набора, редактирования и форматирования текстов;
- умеет применять графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знает осознанно выполняет требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- умеет различать виды информации;
- имеет представление об алгоритмических конструкциях;
- умеет разрабатывать план действий для решения определенных задач;
- знает основные конструкции языка программирования Scratch.

Учащиеся получают развитие общеучебные умения и личностные качества:

- умение организовывать и содержать в порядке рабочее место;
- трудолюбие, самостоятельность, уверенность в своих силах.

Метапредметные результаты:

- умеет формулировать проблему, самостоятельно находить способы решения проблем;
- умеет осуществлять поиск информации с использованием ресурсов библиотек, медиатек и глобальной сети Интернета;

Личностные результаты:

- умеет сотрудничать для достижения индивидуального и совместного результатов;

- имеет представление об осознанном и ответственном отношении к собственным поступкам при работе с информацией.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

- Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс на 15 рабочих мест;
- 15 ноутбуков
- Тележка для зарядки и хранения ноутбуков
- наличие программного обеспечения (операционная система Windows, стандартные программы, пакет программ MSOffice, Scratch, клавиатурный тренажер, логические развивающие программы);
- дополнительные периферийные устройства (принтер, сканер, мультимедийный проектор).

- Учебно-методическое обеспечение:

- литература по информатике и информационным технологиям;
- наглядные пособия.

Оценочные материалы

Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Вид аттестации
Проверка усвоения материала и выявление пробелов в знаниях учащихся.	Опрос, наблюдение, практические задания	Знание основных понятий. Умение самостоятельно работать с компьютерными программами.	Теоретический и практический материал	Подробно представлены в контрольных (приложение №1)	Промежуточная
Проверка знаний и практических навыков по освоению программы.	Проект	Базовые знания по аппаратному, программному обеспечению компьютера. Умение самостоятельно работать с компьютерными программами.	Теоретический и практический материал	Подробно представлены в контрольных (приложение №3)	Итоговая

Результативное участие в конкурсах, олимпиадах различного уровня предусматривает автоматическое получение «зачета» по курсу программы.

Методическое обеспечение программы

Методологической основой программы является идея личностно-ориентированного обучения, способствующего самоопределению и самореализации личности на основе принципов ее деятельностного развития, которая реализуется в учебно-воспитательном процессе посредством применения следующих педагогических технологий:

- *информационные технологии*: спектр различных программных и технических средств для достижения наилучшего образовательного эффекта: мультимедиа презентации, видеоресурсы (видеотека документальных и художественных фильмов), ресурсы Интернет-сайтов, электронных библиотек.

Технология проектного обучения: эффективность применения проектной деятельности в дополнительном образовании заключается в том, что:

- происходит развитие творческого мышления;
- качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность;
- вводятся элементы исследовательской деятельности;
- формируются личностные качества воспитанников, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально;
- происходит включение воспитанников в «добывание знаний» и их логическое применение (формируются личностные качества — способность к рефлексии и самооценке, умение делать выбор и осмысливать как последствия данного выбора, так и результаты собственной деятельности).

- *здоровьесберегающие и здоровьесформирующие технологии*: система мер, направленных на воспитание у учащихся культуры здоровья, личностных качеств, способствующих его сохранению и укреплению, формирование представления о здоровье как ценности, мотивации на ведение здорового образа жизни (беседы о профилактике заболеваний, роли физических упражнений в сохранении и укреплении здоровья, выполнение правил личной гигиены в процессе занятий);

- *информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)*: совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей.

Данная программа строится на следующих принципах:

- принцип научности и доступности: соответствие учебного материала индивидуальным и возрастным особенностям детей;
- принцип комплексности, системности и последовательности: учебная деятельность связывается со всеми сторонами воспитательной работы, овладение новыми знаниями, умениями и навыками опирается на то, что уже усвоено;
- принцип целостности, неразрывности, преемственности в знаниях, умениях, навыках обосновывает подход к построению и прохождению программы по разделам;
- принцип вариативности заданий обосновывает необходимость предоставления множества вариантов объектов и способов выполнения задания и свободы их выбора;
- принцип резервности заданий обосновывает необходимость предоставления ряда педагогических эскизов с разной степенью сложности выполнения одного и того же задания;
- принцип индивидуальности позволяет раскрыть способности каждого учащегося;
- принцип гуманности реализуется через создание оптимальной среды для воспитания и образования детей.

Основной формой работы с детьми в объединении являются групповые практические занятия, на которых ребята имеют возможность проявить свою активность, творческую инициативу, уровень самоподготовки и уровень знания персонального компьютера.

На занятиях используются такие **методы работы** как беседа, рассказ, консультация, демонстрация приемов работы, наглядных пособий, схем.

В ходе проведения занятий планируется работа по воспитанию настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, умения работать в минигруппе, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

Список используемой литературы

Литература для педагогов

Психолого-педагогическая литература:

1. Бородин М.Н., Информатика. Программы для образовательных организаций. 2-11 классы / сост. М.Н. Бородин. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 576 с.

Литература по предмету

1. Аверкин Ю.А., Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе / Ю.А. Аверкин, Н.В. Матвеева, Т.А. Рудченко, А.Л. Семенов. – М. : «Бином. Лаборатория знаний», 2008

2. Босова Л.Л., Подготовка младших школьников в области информатики и ИКТ: опыт, современное состояние и перспективы / Л.Л. Босова. – 2-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 271 с.

3. Голиков Д.В., Голиков А.Д. Программирование на Scratch, подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком, 2014. – 295 с.

4. Никольская И.Л., Гимнастика для ума: книга для учащихся начальных классов / И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова. – 4-е изд., стереотип. – М. : Экзамен, 2009. – 208 с.

5. Сорокина Т.Е. «Пропедевтика программирования со Scratch» поурочные разработки для 5 класса, 2015. – 45 с.

6. Ухтина Е.Н. Модуль «Программирование на языке Scratch» конспект занятий, 2017 .

7. Шапошникова С. Введение в Scratch, 2011. – 42 с.

8. Шумилин, В.К. Пособие по безопасной работе на персональных компьютерах – М. : ЭНАС, 2011. -28 с.

Литература для учащихся и родителей

1. Борович П.С., Бутко Е.Ю. Среда программирования Scratch: учебное пособие. – 28 с.

2. Голиков Д.В., Голиков А.Д. Программирование на Scratch, подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком, 2014. – 295 с.

3. Никольская И.Л., Гимнастика для ума: книга для учащихся начальных классов / И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова. – 4-е изд., стереотип. – М. : Экзамен, 2009. – 208 с.

Электронные ресурсы удаленного доступа.

1. Сайт сообщества Scratch [Электронный ресурс] – URL: <https://scratch.mit.edu>

2. Азбука воспитания [Электронный ресурс]. – URL: <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>

3. Бреннан К., Болкх К., Чунг М., Креативное программирование [Электронный ресурс]. – URL: <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/download.html>

4. Разумейкин. Сайт-игра для интеллектуального развития детей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.razumeykin.ru/publikatsii/razvitie-logiki>
5. Сайт сообщества Scratch [Электронный ресурс] – URL: <https://scratch.mit.edu>
6. Упражнения для глаз при работе на компьютере для детей [Электронный ресурс] – URL: <http://kladraz.ru/metodika/uprazhnenija-dlja-glaz-pri-rabote-na-kompyutere-dlja-detei.html>

Приложения
Приложение 1 «Контрольные задания. Промежуточная аттестация»
Техническая направленность
«Основы компьютерных технологий»

Контрольные задания
Билет №1 Теоретическое
задание.

1. Какой комбинацией клавиш осуществляется перезагрузка операционной системы?

- 1) Ctrl + Alt + Shift
- 2) Ctrl + Alt + Delete
- 3) Ctrl + Alt + Num Lock
- 4) Ctrl + Alt + Caps Lock
- 5) Ctrl + Num Lock + Caps Lock

2. Для перехода в режим заглавных букв используется клавиша:

- 1) NumLock
- 2) Ctrl
- 3) Alt
- 4) CapsLock
- 5) ScrollLock

3. В каких единицах измеряется информация:

- 1) В мегагерцах
- 2) В байтах
- 3) В ваттах
- 4) В символах

4. Сканер - это устройство для:

- 1) Обработки информации.
- 2) Накопления информации.
- 3) Ввода звуковой информации.
- 4) Ввода графической и текстовой информации.
- 5) Вывода информации.

5. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

6. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) документ
- 5) Нет правильного ответа

7. Информация в компьютере представляется в виде:

- 1) Текст.
- 2) Видео.
- 3) Двоичный код.
- 4) Трехмерные образы.
- 5) Четверостишья.

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

другой белый,
два веселых гуся.

Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуси —
Один серый,
другой белый,
Гуси, мои, гуси!»

Выходили гуси,
Кланялись бабуся —
Один серый,
Другой белый,
Два веселых гуся.

Жили у бабуся
Два веселых гуся:
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.

Вытянули шея,
У кого длиннее —
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.
Мыли гуся лапки
В луже у канавки —
Один серый,

Правильные ответы

Критерия оценки уровня освоения теоретического материала программы: 30-35 баллов оптимальный уровень, 15-20 баллов допустимый, до 20 баллов недостаточный.

1)2, 2)4, 3)2, 4)4, 5)3-5, б)1, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)

**Критерия оценки уровня освоения практического материала программы:
Задание №1 - 20 минут – 5 баллов**

Билет №2
Теоретический материал

- 1. Любая информация при обработке на компьютере преобразуется в:**
 - 1) Звуковую
 - 2) Текстовую
 - 3) Числовую (цифровую)
 - 4) Графическую
 - 5) Все выше перечисленные
- 2. Укажите типы окон.**
 - 1) Диалоговое
 - 2) Свернутое
 - 3) Распахнутое
 - 4) Окно документа
 - 5) Нет правильного ответа
- 3. Редактор Paint служит для создания:**
 - 1) теста
 - 2) рисунков
 - 3) таблиц
 - 4) объявлений
 - 5) музыки
 - 6) Нет правильного ответа
- 4. Какой комбинацией клавиш осуществляется перезагрузка операционной системы?**
 - 1) Ctrl + Alt + Shift
 - 2) Ctrl + Alt + Delete
 - 3) Ctrl + Alt + NumLock
 - 4) Ctrl + Alt + Caps Lock
 - 5) Ctrl + NumLock + Caps Lock
- 5. Для перехода в режим заглавных букв используется клавиша:**
 - 1) NumLock
 - 2) Ctrl
 - 3) Alt
 - 4) Caps Lock
 - 5) Scroll Lock
- 6. Что такое бит?**
 - 1) Бит может принимать любое значение.
 - 2) Бит - это двоичное число 0.
 - 3) Бит - это двоичное число 1.
 - 4) Бит - это восьмеричное число 2.
 - 5) Бит - это элементарная единица измерения информации. Значением бита является 0 или 1.
- 7. Как ввести с клавиатуры одну заглавную букву?**
 - 1) Alt + эта буква.
 - 2) Ctrl + эта буква.
 - 3) Shift + эта буква.
 - 4) Ctrl + Alt + эта буква.
 - 5) Shift + Ctrl + эта буква.

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла:
Картошку, Капусту, Морковку, Горох,
Петрушку и свеклу. Ох!

Вот овощи спор завели на столе —
Кто лучше, вкусней и нужней на земле:
Картошка, Капуста, Морковка, Горох,
Петрушка или свекла? Ох!

Хозяйка тем временем ножик взяла И ножиком этим
крошить начала:

Картошку, Капусту, Морковку, Горох,
Петрушку и свеклу. Ох!

Накрытые крышкой, в душном горшке Кипели,
кипели в крутом кипятке: Картошка,
Капуста, Морковка, Горох,
Петрушка и свекла. Ох!

И суп овощной оказался неплох!

Ю. Тувим

Правильные материалы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы: 30-35 баллов оптимальный уровень, 15-20 баллов допустимый, до 20 баллов критический.

1)3, 2)1-4, 3)2, 4)2, 5)4, 6)5, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)

**Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:
Задание №1 - 20 минут – 5 баллов**

Билет №3

Теоретическое задание.

1. Информация бывает:

- 1) Ложная
- 2) Собираетельная
- 3) Текстовая
- 4) Передаваемая
- 5) Звуковая

2. Укажите элементы окна.

- 1) Главное меню
- 2) Горизонтальное меню
- 3) Кнопка “Свернуть”
- 4) Кнопка “Пуск”
- 5) Строка заголовка
- 6) Нет правильного ответа

3. Пункт “Программы” Главного меню содержит:

- 1) Картинки
- 2) Приложения
- 3) документы
- 4) Ярлыки документов
- 5) Нет правильного ответа

4. Любая информация при обработке на компьютере преобразовывается в:

- 1) Звуковую
- 2) Текстовую
- 3) Числовую (цифровую)
- 4) Графическую
- 5) Все выше перечисленные

5. Укажите типы окон.

- 1) Диалоговое
- 2) Свернутое
- 3) Распахнутое
- 4) Окно документа
- 5) Нет правильного ответа

6. Чему равен 1 байт?

- 1) 1 байт = 16 бит.
- 2) 1 байт = 8 бит.
- 3) 1 байт = 8 Кбайт.
- 4) 1 байт = 8 Мбайт.
- 5) 1 байт = 8 МГц.

7. Для измерения больших объемов информации используют такие единицы как Килобайт, Мегабайт, Гигабайт. Чему равен Килобайт?

- 1) 1 Килобайт = 1000 байт или 103 байт
- 2) 1 Килобайт = 1000000 байт или 106 байт
- 3) 1 Килобайт = 1024 байт или байт
- 4) 1 Килобайт = 1048576 байт или байт
- 5) 1 Килобайт = 100 байт или 102 байт

Практическое задание.
Задание №1
Набрать по образцу следующий текст:

*Шел по улице отряд — сорок мальчиков подряд: раз,
два, три, четыре,
и четыре на четыре, и четырежды четыре, и еще
потом четыре.*

**В переулке шел отряд — сорок девочек подряд:
раз,
два, три, четыре,
и четыре на четыре, и четырежды четыре, и еще
потом четыре.**

Да как встретился вдруг,
стало восемьдесят вдруг! раз,
два, три, четыре,
и четыре на четыре.

и четырежды четыре, и еще потом четыре.

А на площадь повернули,
а на площади стоит не Компания,
не рота, не толпа,
не батальон, и не сорок, и не сотня, а почти что
МИЛЛИОН!

**Раз, два, три, четыре,
и четыре на четыре, сто четыре на четыре,
полтора на четыре,
двести тысяч на четыре, и еще потом четыре!
ВСЕ!**

Д. Хармс

Правильные ответы

**Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы: 30-35 баллов оптимальный уровень, 15-20 баллов допустимый, до 20 баллов критический.
1)1-3-5, 2)1-3, 3)4, 4)3, 5)1-4, 6)2, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)**

**Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:
Задание №1 - 20 минут – 5 баллов**

Билет №4

Теоретическое задание.

1. Информацию можно

- 1) Создавать
- 2) Скручивать
- 3) Ломать
- 4) Формализовать
- 5) Разрушать

2. Укажите операции, производимые с окнами

- 1) Открыть
- 2) Скопировать
- 3) Свернуть
- 4) Сохранить
- 5) Распахнуть
- 6) Нет правильного ответа

3. Информация бывает:

- 1) Ложная
- 2) Собираетельная
- 3) Текстовая
- 4) Передаваемая
- 5) Звуковая

4. Укажите элементы окна.

- 1) Главное меню
- 2) Горизонтальное меню
- 3) Кнопка “Свернуть”
- 4) Кнопка “Пуск”
- 5) Строка заголовка
- 6) Нет правильного ответа

5. Что такое компьютер?

- 1) Это устройство или система, способная выполнять заданную, четко отработанную последовательность операций по обработке информации.
- 2) Это устройство, которое можно использовать только вместо калькулятора.
- 3) Это устройство или система, способная выполнить любую задачу, поставленную перед пользователем.
- 4) Это устройство или система, не способная выполнять задачу, четко отработанную последовательность операций по обработке информации.

6. Какие из перечисленных устройств относятся к устройствам ввода информации:

- 1) Клавиатура, принтер, сканер
- 2) Сканер, принтер, монитор
- 3) Клавиатура, сканер, мышь
- 4) дисковод, клавиатура, мышь
- 5) Нет правильного ответа

7. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) Документ
- 5) Нет правильного ответа

Практическое задание.
Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

~~Жили у бабуси~~
~~Два веселых гуся~~
~~Один серый,~~
~~другой белый,~~
~~два веселых гуся.~~

Вытянули шеи,
У кого длиннее —
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.
Мыли гуся лапки
В луже у канавки —
Один серый,

*другой белый, два
веселых гуся.*

Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуся —
Один серый,
другой белый,
Гуся, мои, гуся!»

**Выходили гуся, Кланялись
бабусе —Один серый,
Другой белый, Два веселых
гуся.**

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы: 30-35 баллов оптимальный уровень, 15-20 баллов допустимый, до 20 баллов критический.

1)4, 2)1-3-5, 3)1-3-5, 4)1-3-5, 5)1, 6)3, 7)1. (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:

Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

Билет №5
Теоретическое задание

1. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

2. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) Документ
- 5) Нет правильного ответа

3. Информацию можно

- 1) Создавать
- 2) Скручивать
- 3) Ломать
- 4) Формализовать
- 5) Разрушать

4. Укажите операции, производимые с окнами

- 1) Открыть
- 2) Скопировать
- 3) Свернуть
- 4) Сохранить
- 5) Распахнуть
- 6) Нет правильного ответа

5. Основные блоки компьютера это:

- 1) Монитор.
- 2) Мышь.
- 3) Клавиатура.
- 4) Системный блок.
- 5) Принтер.

6. Компьютер - это универсальное устройство для:

- 1) Ввода информации
- 2) Проведения вычислений
- 3) Обработки информации

7. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

Практическое задание.
Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Никого в тереме нет. Залезла мышка в теремок, стала жить-поживать — песни распевать.

<p>Стоит в поле теремок-теремок, Он не низок не высок, не высок. Как по полю, полю мышка бежит. У дверей остановилась и тишит: Кто, кто в теремочке живет? Кто, кто в невысоком живет? Кто в тереме живет?</p>	<p>Стоит в поле теремок-теремок, Он не низок не высок, не высок. Уж как по полю лягушка бежит, У дверей остановилась и кричит: <u>Кто, кто в теремочке живет?</u> <u>Кто, кто в невысоком живет?</u> <u>Кто в тереме Живет?</u> - <u>Я, мышка - норушка А ты кто?</u> - <u>Я лягушка-квакушка!</u> <u>Иди ко мне жить!</u></p>
---	---

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы: 30-35 баллов оптимальный уровень, 15-20 баллов допустимый, до 20 баллов критический.
1)3-5, 2)1, 3)4, 4)1-3-5, 5)1-4, 6)3, 7)3-5. (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:
Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

*Приложение 2 «Протокол результатов освоения дополнительной общеобразовательной –
дополнительной общеразвивающей программы: «Знакомство с компьютером».*

Дата проведения:

Год обучения ____, № группы ____

№ п/п	Ф.И. учащегося полностью	Теоретический материал (количество баллов)	Практический материал (количество баллов)	Итого (количество баллов);	Общий уровень учебных достижений (Оптимальный, Допустимый, Критический, Недопустимый)
1.					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
...					

ИТОГО: общий уровень учебных достижений в группе:

«О» - ____ чел., ____ %,

«Д» - ____ чел., ____ %,

«К» - ____ чел. ____ %

«Н» - ____ чел., ____ %.

Подпись педагога дополнительного образования

Озерова Е.А.

Приложение 3 «Критерии оценивания Scratch –проекта. Итоговая аттестация»

№п/п	Критерии	Оценки (в баллах).
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес(интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи.	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи.	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения.
4	Практическое значение результатов работы.	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности.	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов ; 1 - присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта; 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающее понять или дополняющее содержание (мелодия, созданная в музыкальном редакторе, звуковой файл, записанный через микрофон, музыкальный файл, присоединенный к проекту); 1 – присутствует мультипликация.
6	Наличие скриптов (программ).	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты.

7	Уровень проработанности решения задачи.	<p>2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов</p> <p>1 – недостаточный уровень проработанности решения</p> <p>0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное.</p>
8	Красочность оформления работы.	<p>2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков</p> <p>1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы</p> <p>0 – фон тусклый, не отражает содержание работы.</p>
9	Качество оформления работы.	<p>3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы</p> <p>2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно</p> <p>1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно.</p>
	Максимальное количество баллов.	24 баллов.

Приложение 4 Протокол результатов презентации Scratch –проекта по дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программе: «Знакомство с компьютером».

Дата проведения:

Год обучения ____, № группы ____

№ п/п	Ф.И. учащегося полностью	критерии									Итого (количество баллов);	Общий уровень учебных достижений (О, Д, К, Н)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
...												

ИТОГО: общий уровень учебных достижений в группе:

«О» - __чел., ____%,

«Д» - __чел., ____%,

«К» - __чел., ____%.

«Н» - __чел., ____%.

Подпись педагога дополнительного образования

Озерова Е.А.