МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РАЙОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
МО «КЯХТИНСКИЙ РАЙОН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КЯХТИНСКИЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»
г. Кяхта, ул. Крупской, 32, тел: 8(30142)-91-4-27
сайт: cdo-kyahta.buryatschool.ru
e-mail: cdo-kyachta@mail.ru

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол №_____
от «___»_____20_____ г.

Утверждаю:
Директор МБУ ДО КЦДО:
_____/ФИО/
«___»_____20____ г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности**

# *«Волшебный компьютер»*

(техническая направленность)

Возраст детей: 6-12 лет

Срок реализации программы: 1 год(а)

Автор программы: Колодина Н.А
педагог дополнительного образования 1 категории,
Жанаева Т.З.
педагог дополнительного образования
высшей категории

г. Кяхта

2022 год

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебный компьютер» составлена на основе:

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

2.Приказа Министерства образования и науки РФ от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Концепции развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р;

4. Приказа Министерства просвещения РФ 11 декабря 2020 г. № 712 «О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся».

5. Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14);

6. Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))

7. Письма Министерства образования и науки Республики Бурятия от 20 января 2020 г. N 07-16/171 «Методические рекомендации по организации дополнительного образования детей с ограниченными возможностями и инвалидностью»

8. Устава МБУ ДО «Кяхтинский центр дополнительного образования».

10. Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кяхтинский ЦДО».

Разработанная программа усиливает вариативную составляющую общего образования: в содержании программы рассматриваются аспекты, которые предлагаются в рамках базового предмета «Информатика».

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

**Направленность** техническая.

**Новизна**

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

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Волшебный компьютер» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

**Актуальность**

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

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

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

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что

- ✓ программа обладает комплексными свойствами и является системообразующей (сочетает в себе ряд подходов – системный, функциональный, диалектический, психологический, лингвистический, дающих в совокупности возможность проводить обучение, как в рамках отдельного предмета, так и путем интеграции этих подходов со всеми другими предметами; в результате из самостоятельных предметов постепенно выстраивается целостная система на единой методологической основе);
- ✓ используемые на занятиях различные приемы и методы активно включают ребенка в процессы познания и социализации;
- ✓ в содержании программы используются межпредметные связи: информационные технологии пересекаются с базовыми понятиями.
- ✓ позволяет учащимся в форме познавательной деятельности развить необходимые в дальнейшей жизниприобретенные знания, умения и навыки;

**Цель** – познакомиться с начальными понятиями информатики, логикой, устройством персонального компьютера, научиться ориентироваться в глобальной сети и активно пользоваться сервисами Интернета.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- ✓ дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- ✓ научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- ✓ научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды;
- ✓ научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее;
- ✓ углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- ✓ развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- ✓ приобщить к проектно-творческой деятельности;

- ✓ активизировать мыслительную деятельность обучающихся;
- ✓ формировать навыки презентации результатов собственной деятельности.

**Развивающие:**

- ✓ развивать мотивацию к процессу получения знаний;
- ✓ развивать творческое, критическое мышление, расширение кругозора обучающихся;
- ✓ развивать образное и пространственное мышление, памяти, воображения, внимания;
- ✓ развивать коммуникативную компетентность в сотрудничестве (умение вести диалог, координировать свои действия при работе с самим собой и с партнерами по группе и классу, сопереживать, быть доброжелательными и чуткими, проявлять социальную адекватность в поведении);
- ✓ развивать умения, способствующие саморазвитию обучающихся: самовыражению, самопрезентации и рефлексии.

**Воспитательные:**

- ✓ формировать нравственные и эстетические представления, целостную систему взглядов на мир, способность следовать нормам поведения в обществе под девизом «Не навреди!»
- ✓ воспитывать целеустремленность, самостоятельность, инициативность, творческого отношения к делу;
- ✓ формировать у обучающихся потребности к целенаправленному самообразованию;
- ✓ воспитывать ответственности за результаты собственной деятельности;
- ✓ развитие внутренней свободы ребенка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она модифицированная – адаптирована к условиям образовательного процесса данного учреждения.

**Адресат программы**

Возраст воспитанников по программе - 6-12 лет. Возрастные особенности

обучающихся характеризуются становлением избирательности, целенаправленности восприятия, становлением устойчивого, произвольного внимания и логической памяти, время перехода от мышления, основанного на оперировании конкретными представлениями к мышлению теоретическому.

*Категория детей* – дети без предварительной подготовки.

**Сроки реализации программы** – 1 год.

**Организация учебной деятельности**:

*Режим занятий* - 1 занятие в неделю (45+10+45 мин.)

*Наполняемость групп* - 4 группы по 18 человек.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с ноутбуками в общеобразовательном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

**Прогнозируемые результаты**

*Предметные результаты*

Предметные результаты освоения программы «Волшебный компьютер» предполагают, что у обучающегося будут сформированы:

- ✓ представления о технической системе, об эволюции технических систем;
- ✓ представления о критериях изобретений;
- ✓ умения и навыки работы на компьютере в учебной, практической деятельности и повседневной жизни;
- ✓ умения строить причинно-следственные связи;
- ✓ умение искать, анализировать, систематизировать и оценивать информацию различных источников;
- ✓ умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT, POWER POINT.

*Метапредметные результаты:*

*Регулятивные универсальные действия*

Обучающийся научится:

- ✓ принимать учебную задачу в готовом виде, а также учиться определять цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- ✓ проговаривать последовательность действий на занятии, в ходе решения задачи; Обучающийся получит возможность научиться:
- ✓ высказывать своѐ предположение (версию);
- ✓ работать по предложенному плану;
- ✓ отличать верно, выполненное задание от неверного через сравнение цели и результата;
- ✓ совместно давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- ✓ в диалоге признавать свою ошибку или неудачу при выполнении задания.
- ✓ определять цель учебной деятельности с помощью учителя или самостоятельно;
- ✓ высказывать свою версию, пытаясь предлагать способы еѐ проверки;
- ✓ использовать необходимые технические средства, работая по предложенному плану;

Обучающийся получит возможность научиться:

- ✓ совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;
- ✓ обнаруживать и формулировать проблему, определять цель учебной деятельности, проекта (тему) с помощью учителя и самостоятельно;
- ✓ выдвигать версии решения проблемы, прогнозировать результат, самостоятельно искать средства достижения цели;
- ✓ планировать решение проблемы, учебной задачи, осуществление проекта совместно с учителем;
- ✓ самостоятельно определять причины своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха.

*Коммуникативные*

Обучающийся научится:

- ✓ высказывать свою мысль (в беседе, в ходе выполнения задания) в виде одного предложения или небольшого текста;
- ✓ учиться задавать с помощью учителя вопросы на понимание устного высказывания или составленного рассказа;
- ✓ воспринимать на слух информацию, данную в явном виде;
- ✓ замечать различия своей и иной точек зрения;
- ✓ выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- ✓ совместно договариваться о правилах в общения и поведения в группе и следовать им.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ✓ воспринимать на слух информацию, данную в НЕявном виде;
- ✓ аргументировать свою позицию и координировать еѐ с позициями партнѐров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.
- ✓ высказывать свою мысль (в беседе, в ходе выполнения задания) в виде одного предложения или небольшого текста;
- ✓ высказывать своѐ мнение (в монологе или диалоге) и обосновать его, приводя аргументы (разные средства, в т.ч. ИКТ);
- ✓ вести диалог с собеседником, выступая в функции «автора» и «понимающего»;
- ✓ принимать другую, не похожую на свою, точку зрения;
- ✓ предотвращать и преодолевать конфликты, в том числе уважительно относится к позиции другого человека

Обучающийся получит возможность научиться:

*Познавательные*

Обучающийся научится:

- ✓ извлекать информацию из текста, рисунка, схематического рисунка (пиктограммы);
- ✓ находить ответы на вопросы, используя свой небольшой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке;
- ✓ сравнивать и группировать предметы по одному основанию;
- ✓ находить закономерности в расположении фигур по значению одного

признака;

- ✓ называть последовательность простых знакомых действий при использовании алгоритма;
- ✓ сравнивать и группировать предметы по нескольким основаниям;
- ✓ анализировать, сравнивать, классифицировать, объединять факты, абстрактные понятия, относить объекты к известным понятиям;

*Личностные результаты:*

- ✓ осознание своей идентичности как гражданина страны, члена семьи, этнической и
- ✓ религиозной группы, локальной и региональной общности;
- ✓ освоение гуманистических традиций и ценностей современного общества, уважение
- ✓ прав и свобод человека;
- ✓ осмысление социально- нравственного опыта предшествующих поколений, способность к определению своей позиции и ответственному поведению в современном обществе;
- ✓ понимание культурного многообразия мира, уважение к культуре своего и других народов, толерантность.

***Способы определения результативности***.

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения учащимися содержанием программы:

– *педагогическое наблюдение:*

– *педагогический анализ результатов* (анкетирование, тестирование, участие воспитанников в выставках, конкурсах);

– *мониторинг* (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста и продвижения).

**Описание программы по годам обучения**

***Год обучения*** - 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

**Цель курса** – формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Курс ориентирован на развитие творческого неординарного мышления у детей младшего школьного возраста, формирование умений решать (проблемные) задачи, воспитание интереса к собственному творчеству, к поиску рациональных решений.

**Задачи**:

1. Обучающие – научить работать учащихся с программами WORD, PAINT, POWER POINT и выработать навыки превращения знаний в инструмент творческого освоения мира (активная жизненная позиция, опирающаяся на внутреннюю мотивацию обучения, интерес, чувство успеха, утверждение своих сил и способностей);

2. Развивающие - развить системно-диалектический стиль мышления креативность и воображение (проблемная подача учебного материала и осмысление учеником его ценности);

3. Воспитательные - способствовать формированию самоорганизующейся, творческой личности.

**Учащиеся должны знать:**

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ основные устройства ПК;
- ✓ правила работы за компьютером;
- ✓ виды информации и действия с ней;
- ✓ назначение и возможности графических редакторов PAINT;
- ✓ возможности текстового редактора WORD;
- ✓ назначение и работу программы Power Point;
- ✓ понятия локальных и глобальных сетей;
- ✓ основы Интернет;
- ✓ работу электронной почты;

- ✓ необходимость и возможность развития своих творческих способностей для формирования творческой личности при использования компьтера.

**Учащиеся должны уметь**:

- ✓ соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- ✓ включить, выключить компьютер;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- ✓ запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- ✓ работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- ✓ создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- ✓ составлять и защищать творческие мини-проекты.
- ✓ кодировать и шифровать информацию;
- ✓ решать логические задачи;
- ✓ работать с текстовым редактором, электронными таблицами и презентациями;
- ✓ находить нужную информацию в сети Интернет;
- ✓ пользоваться сервисами Google;
- ✓ пользоваться средствами интернет-коммуникаций (электронная почта, чат)

## Виды и формы контроля

| Время проведения | Цель проведения | Формы контроля |
|---|---|---|
| ***Начальный или входной контроль*** | | |
| Вначале учебного года | Определение уровня развития детей, их творческих способностей. | Беседа, опрос, тестирование, анкетирование. |
| ***Текущий контроль*** | | |
| В течение всего учебного года | Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. | Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа и др. |
| ***Промежуточный или рубежный контроль*** | | |

| | | |
|---|---|---|
| По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, четверти, полугодия. | Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения. | Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики». |
| ***Итоговый контроль*** | | |
| В конце учебного года. | Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения. | Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики». |

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

## 1 год обучения

| № | Название разделов, тем | Количество часов | | | Формы контроля |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Всего часов | теория | практика | |
| | **Вводное занятие** | **2** | **1** | **1** | |
| 1 | История создания компьютера. | 1 | 1 | | |
| 2 | Правила техники безопасности, правила поведения при работе с ноутбуком. | 1 | | 1 | Опрос |
| | **1. Работаем с информацией** | **8** | **4** | **4** | |
| 3-4 | Ищем черную кошку, а ты узнаешь, что такое информация | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| 5-6 | Составляем годовой круг, а ты знакомишься с информационными процессами | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| 7-8 | Цезарь входит в историю, а ты учишься кодировать и шифровать информацию | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
| 9-10 | «Чёрный ящик» преподносит фокусы, а ты учишься анализировать информацию | 2 | 1 | 1 | Проверка практических умений |
| | **2. Учимся рисовать** | **8** | **1** | **7** | |
| 11-12 | Графический редактор Paint. | 2 | 1 | 1 | практическое задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов | | | | |
| 13-14 | Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. | 2 | | 2 | Опрос<br>Проверка умений |
| 15-16 | Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков. | 2 | | 2 | Наблюдение, опрос. |
| 17-18 | Игра «Сказочное существо» | 2 | | 2 | Наблюдение, проверка умений |
| | **3. Создаем текст** | **14** | **1** | **13** | |
| 19-20 | Знакомство с программой WORD | 2 | 1 | 1 | Практическое задание |
| 21-22 | Шрифты. Цвет шрифта. Размер. | 2 | | 2 | Проверка практических умений |
| 23-24 | Набор и редактирование текста. | 2 | | 2 | Практическое задание |
| 25-26 | Работа с фрагментами текста. | 2 | | 2 | Творческое задание |
| 27-28 | Мини-проект « Оформление текста-объявления» | 2 | | 2 | сообщение |
| 29-30 | Создаем текст | 2 | | 2 | Наблюдение,опрос. |
| 31-32 | Шрифты. Цвет шрифта. Размер. | 2 | | 2 | Проверка практических умений |
| | **4. Презентация PowerPoint** | **8** | **3** | **5** | |
| 33-34 | Друзья идут в поход, а ты узнаёшь, что такое презентация PowerPoint | 2 | **1** | **1** | Проверка практических умений |
| 35-36 | Друзья идут в поход, а ты учишься работать с картинками PowerPoint | 2 | **1** | **1** | Проверка практических умений |
| 37-38 | Кто-то видит сны, а ты учишься работать с анимацией | 2 | **1** | **1** | Творческое задание |
| 39-40 | Кот Афоня готовит выступление, а ты учишься делать презентацию | 2 | | **2** | Творческое задание |
| | **5. Логика** | **12** | **4** | **8** | |
| 41-42 | Собаки становятся понятием, а ты знакомишься с логикой | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| 43-44 | Вини-Пух рассуждает, а ты знакомишься с логикой | 2 | 1 | 1 | Практическое задание |
| 45-46 | Кролики нарушают закономерности, а ты знакомишься с множествами | 2 | 1 | 1 | Практическое задание |
| 47-48 | Эйлер рисует круги, а ты учишься решать хитрые логические задачи | 2 | | 2 | Творческое задание |
| 19-50 | Дамы приглашают кавалеров, а ты решаешь логические задачи | 2 | | 2 | Сообщение |
| 51-52 | Кот Афоня ищет выход из лабиринта, а ты знакомишься с теорией графов | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| | **6. Устройство компьютера** | **4** | | | |
| 53-54 | Процессор отбивает такт, а ты повторяешь устройство компьютера | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 55-56 | Кот Афоня запутался в устройствах, а ты помогаешь ему собирать системный блок | 2 | 1 | 1 | Опрос, проверка умений |
| | **7. Работаем в сети Интернет** | **10** | **3** | **7** | |
| 57-58 | Кот Афоня заблудился в сетях Сети, а ты учишься искать информацию | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
| 59-60 | Высоко сижу, далеко гляжу, а ты учишься работать с картами в Google | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| 61-62 | Кот Афоня уезжает на каникулы, а ты | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | учишься писать ему письма | | | | опрос. |
| 63-64 | Кот Афоня разыскивает шпионов, а ты учишься выходить с ним на связь | 2 | | 2 | Наблюдение |
| 65-66 | По бушующим морям мы гуляем здесь и там, а ты отправляешься в путешествие с Google | 2 | | 2 | Проверка практических умений |
| | **8. Раз, два и готово!** | **6** | | **6** | |
| 67-68 | Разработка проекта | 2 | | 2 | Практическое задание |
| 69-70 | Защита проекта | 2 | | 2 | Творческое задание |
| 71-72 | Закрепление пройденного. | 2 | | 2 | Диагностическая карта |
| | **Мероприятия воспитывающего и познавательного характера** | | | | |
| 1 | Праздник Осени | 1 | | 1 | Презентация |
| 2 | День Матери | 1 | | 1 | Выставка |
| 3 | День Защитника Отечества | 1 | | 1 | Выставка |
| 4 | 8 Марта Международный женский день | 1 | | 1 | Праздник |
| 5 | 9 Мая – День Победы | 1 | | 1 | Выставка |

## СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Особенности реализации программы «Волшебный компьютер» заключаются в том, она состоит из вводных занятий и восьми разделов, каждый из которых предполагает организацию определѐнного вида внеурочной деятельности обучающихся и направлена на решение своих целей.

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **Вводное занятие** | **2** | **1** | **1** |
| 1 | История создания компьютера. | 1 | 1 | |
| 2 | Правила техники безопасности, правила поведения при работе с ноутбуком. | 1 | | 1 |

**Вводное занятие (2 часа)**

Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с ноутбуком. История создания компьютера. Возможности ноутбука. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней. Ноутбук и его основные устройства.

*Практическая и игровая деятельность:* Правила поведения при работе с ноутбуком. Уметь включать и выключать компьютер. Соблюдать гигиенические

требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз. Знать историю создания компьютера. Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.
Игра «Колобок». Наш помощник - клавиатура. Знакомимся с операционной системой.

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация*

**Раздел 1. Работаем с информацией**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **1. Работаем с информацией** | **8** | **4** | **4** |

Что такое информация, какими свойствами обладает информация, что такое источник и приёмник информации, какие бывают формы представления информации. Что такое информационный процесс, какие бывают носители информации, какие бывают процессы обработки информации. Кодирование, шифрование информации.

*Практическая и игровая деятельность:* Игра «Черный ящик», «Шифр, замены»

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация,*

**Раздел 2. Учимся рисовать**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **2. Учимся рисовать** | **8** | **1** | **7** |

Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов. Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

*Практическая и игровая деятельность:* Игра «Сказочное существо»

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация,*

**Раздел 3. Создаем текст**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **3. Создаем текст** | **14** | **1** | **13** |

Знакомство с программой WORD. Шрифты. Цвет шрифта. Размер. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков.

*Практическая и игровая деятельность:*

Мини-проект « Оформление текста-объявления»

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация*

**Раздел 4. Презентация PowerPoint**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **4. Презентация PowerPoint** | **8** | **3** | **5** |

Знакомство с Презентацией PowerPoint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов, работа с картинками, текстом, анимацией.

*Практическая и игровая деятельность:*

Мини-проект «Самопрезентация»

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация*

**Раздел 5. Логика**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **5. Логика** | **12** | **4** | **8** |

***Что такое понятие, объем понятия, основные понятия логики, истинное и ложное суждение, умозаключения, множество, круги Эйлера, граф, лабиринт.***

*Практическая и игровая деятельность:*

Решение логических задач табличным способом,

*Оборудование: проектор, ноутбук, презентация*

**Раздел 6. Устройство компьютера**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **6. Устройство компьютера** | **4** | **2** | **2** |

Какие бываю компьютеры, устройство ввода-вывода информации, виды памяти, что такое процессор, системный блок, системная плата.

*Практическая и игровая деятельность:*

Практическая работа «Устройство компьютера»

*Оборудование: проектор, ноутбук, ПК*

**Раздел 7. Работа в сети Интернет**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **7. Работа в сети Интернет** | **10** | **3** | **7** |

Что такое браузеры, поисковая система, оптимизация запросов к поисковой системе, что такое карты Google, что такое электронная почта, как написать письмо, создать аккаунт.

*Практическая и игровая деятельность:*

Игра «Письмо другу», «Путешествие с Google»

*Оборудование: проектор, ноутбук, ПК*

**Раздел 8. Раз, два и готово!**

| № | Название разделов, тем | Количество часов | Теория | Практика |
|---|---|---|---|---|
| | **8. Раз, два и готово!** | **6** | | **6** |

Закрепление пройденного, разработка творческого проекта, защита проекта

*Практическая и игровая деятельность:*

Защита проектов

*Оборудование: проектор, ноутбук, ПК*

## Расписание занятий

| Творческое объединение | ФИО педагога | Группа, год обучения | Школа/ кабинет | 2 занятие |
|---|---|---|---|---|
| Волшебный компьютер | Жанаева Татьяна Зоригтуевна | №1, первый | МБОУ «Хоронхойская СОШ», кабинет №7 | Среда 14.30-16.00 |
| | | №2 первый | | Среда 16.10-17.50 |
| | | №3 первый | | Четверг 14.30-16.00 |
| | | №4 первый | | Четверг 16.10-17.50 |
| Волшебный компьютер | Колодина Наталья Анатольевна | №1, первый | МБОУ «Хоронхойская СОШ», кабинет №5 | Среда 14.30-16.00 |
| | | №2 первый | | Среда 16.10-17.50 |
| | | №3 первый | | Четверг 14.30-16.00 |
| | | №4 первый | | Четверг 16.10-17.50 |

| № | Название модулей, тем | Сроки провед. занятия | Провед. занятия по факту | Место проведения | Примечание |
|---|---|---|---|---|---|
| | **Вводное занятие** | | | | |
| 1 | История создания компьютера. | 15/09 | | №5 | |
| 2 | Правила техники безопасности, правила поведения при работе с ноутбуком. | 15/09 | | №5 | |
| | **1. Работаем с информацией** | | | | |
| 3-4 | Ищем черную кошку, а ты узнаешь, что такое информация | 21/09<br>22/09 | | №5 | |
| 5-6 | Составляем годовой круг, а ты знакомишься с информационными процессами | 28/09<br>29/09 | | №5 | |
| 7-8 | Цезарь входит в историю, а ты учишься кодировать и шифровать информацию | 05/10<br>06/10 | | №5 | |
| 9-10 | «Чёрный ящик» преподносит фокусы, а ты учишься анализировать информацию<br><br>**Праздник Осени** | 12/10<br>13/10 | | №5 | |
| | **2. Учимся рисовать** | | | | |
| 11-12 | Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов | 19/10<br>20/10 | | №5 | |
| 13-14 | Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. | 26/10<br>27/10 | | №5 | |
| 15-16 | Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков. | 02/11<br>03/11 | | №5 | |
| 17-18 | Игра «Сказочное существо» | 09/11<br>10/11 | | №5 | |
| | **3. Создаем текст** | | | | |
| 19-20 | Знакомство с программой WORD | 16/11<br>17/11 | | №5 | |
| 21-22 | Шрифты. Цвет шрифта. Размер. | 23/11<br>24/11 | | №5 | |
| 23-24 | **День Матери**<br>Набор и редактирование текста. | 30/11<br>01/12 | | №5 | |
| 25-26 | Работа с фрагментами текста. | | | №5 | |
| 27-28 | Мини-проект « Оформление текста-объявления» | 07/12<br>08/12 | | №5 | |
| 29-30 | Создаем текст | 14/12<br>15/12 | | №5 | |
| 31-32 | Шрифты. Цвет шрифта. Размер. | 21/12<br>22/12 | | №5 | |
| | **4. Презентация PowerPoint** | | | | |
| 33-34 | Друзья идут в поход, а ты узнаёшь, что такое презентация PowerPoint | 11/01<br>12/01 | | №5 | |
| 35-36 | Друзья идут в поход, а ты учишься работать с картинками PowerPoint | 18/01<br>19/01 | | №5 | |
| 37-38 | Кто-то видит сны, а ты учишься работать с анимацией | 25/01<br>26/01 | | №5 | |
| 39- | Кот Афоня готовит выступление, а ты | 01/02 | | №5 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 | учишься делать презентацию | 02/02 | | | |
| | **5. Логика** | | | №5 | |
| 41-42 | Собаки становятся понятием, а ты знакомишься с логикой | 08/02<br>09/02 | | №5 | |
| 43-44 | Вини-Пух рассуждает, а ты знакомишься с логикой | 15/02<br>16/02 | | №5 | |
| 45-46 | **День Защитника Отечества** | 22/02<br>22/02 | | №5 | |
| 47-48 | Знакомишься с множествами. Эйлер рисует круги. | 01/03<br>02/03 | | №5 | |
| 19-50 | Дамы приглашают кавалеров, а ты решаешь логические задачи.<br><br>**Международный женский день** | 09/03<br><br>09/03 | | №5 | |
| 51-52 | Кот Афоня ищет выход из лабиринта, а ты знакомишься с теорией графов | 15/03<br>16/03 | | №5 | |
| | **6. Устройство компьютера** | | | | |
| 53-54 | Процессор отбивает такт, а ты повторяешь устройство компьютера | 22/03<br>23/03 | | №5 | |
| 55-56 | Кот Афоня запутался в устройствах, а ты помогаешь ему собирать системный блок | 29/03<br>30/03 | | №5 | |
| | **7. Работаем в сети Интернет** | | | | |
| 57-58 | Кот Афоня заблудился в сетях Сети, а ты учишься искать информацию | 05/04<br>06/04 | | №5 | |
| 59-60 | Высоко сижу, далеко гляжу, а ты учишься работать с картами в Google | 12/04<br>13/04 | | №5 | |
| 61-62 | Кот Афоня уезжает на каникулы, а ты учишься писать ему письма | 19/04<br>20/04 | | №5 | |
| 63-64 | Кот Афоня разыскивает шпионов, а ты учишься выходить с ним на связь | 29/04<br>27/04 | | №5 | |
| 65-66 | По бушующим морям мы гуляем здесь и там, а ты отправляешься в путешествие с Google | 03/05<br>04/05 | | №5 | |
| | **8. Раз, два и готово!** | | | | |
| 67-68 | **9 Мая – День Победы**<br><br>Разработка проекта | 10/05<br><br>11/05 | | №5 | |
| 69-70 | Защита проекта | 17/05<br>18/05 | | №5 | |
| 71-72 | Закрепление пройденного. | 24/05<br>25/05 | | №5 | |

## Методическое обеспечение программы

## Учебная деятельность

Программа курса соответствует стартовому и базовому уровню

Уровни по освоению предметного содержания образовательной программы (по уровням)

| Название уровня | СТАРТОВЫЙ | БАЗОВЫЙ |
|---|---|---|
| **Баллы** | **3** | **4** |
| **Способ выполнения деятельности** | Репродуктивный | Продуктивный |
| **Метод исполнения деятельности** | С подсказкой, по образцу, по опорной схеме. | По памяти, по аналогии |
| **Основные предметные умения и компетенции обучающегося** | Освоение и овладение основными знаниями, умениями. Применение полученных знаний в выполнении работы (умение работать с опорными схемами, технологическими картами и т.д.). | Умение самостоятельно подбирать, комбинировать, работать с литературой, технологическими картами и т.д. |
| **Деятельность учащегося** | Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими (педагогом, книгой). Произвольное и непроизвольное запоминание (в зависимости от характера задания). | Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов работы. Запоминание (в значительной степени непроизвольное). |
| **Деятельность педагога** | Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением. | Постановка проблемы и реализация ее по этапам. |

## Формы отслеживания результатов

- Систематический контроль усвоения материала: устный опрос, практические, проверочные и контрольно-диагностические работы.
- Проведение конкурсов творческих работ.
- Проведение игровых конкурсов, олимпиад.

## Принцип формирования учебных групп.

Программа адресована детям младшего школьного возраста от 6 до 12 лет. В младшем школьном возрасте дети располагают значительными резервами развития. В этот период происходит дальнейшее физическое и психофизиологическое развитие ребенка. Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становиться мышление. Интенсивно развиваются, перестраиваются сами

мыслительные процессы. От интеллекта зависит развитие остальных психических функций. Завершается переход от наглядно - образного к словесно - логическому мышлению. У ребенка появляются логически верные рассуждения.

**Формы организации учебного занятия:** кружковое занятие, урок-репортаж, выставка, урок-путешествие, экскурсия, заочная экскурсия, творческая мастерская, творческий отчет, урок-игра.

**Методы организации учебно-воспитательного процесса**

Методы соответствуют типу занятия, целям и задачам занятия, реальным возможностям воспитанников, имеющимся условиям и отведенному времени, возможностям педагога. В процессе занятий используется: метод мозгового штурма, синектика (сравнение и нахождение сходства в предметах и явлениях), морфологический анализ (выявление всех возможных способов решения), метод фокальных объектов (установление ассоциативных связей с различными объектами). В процессе занятии также широко используются: интерактивные, игровые, информационные методы и традиционные методы обучения и воспитания.

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве обучающихся и педагога. При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса. На различных его этапах ведущими методами выступают отдельные, приведенные ниже методы.

Методы обучения: словесные - беседа, рассказ, монолог, диалог; наглядные - демонстрация иллюстраций, рисунков, макетов, моделей, открыток, чертежей и т.д.; практические - решение творческих заданий, изготовление моделей, макетов и др.; репродуктивные - работа по шаблонам, калькам, чертежам; проблемно-поисковые - изготовление изделий по рисунку, по собственному замыслу, решение творческих задач, индивидуальные - задания в зависимости от достигнутого уровня развития учащегося; игровые.

Метод проектов используется на занятиях в течение всего периода обучения. Он способствует включению ребят в проектную культуру не только как ее наследников, но и творцов, формированию у обучающихся адекватной самооценки, поднятию их имиджа в социуме.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: творческие задания, комфортная структура занятия, познавательные и развивающие, иммитационные игры, экскурсии, коллективные обсуждения и т.д. Творческие мастерские.

Методы воспитания: беседы, метод примера, педагогическое требование, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение, наблюдение, анкетирование, анализ результатов.

Методы контроля - контрольные задания в виде творческих работ в конце каждой темы в процессе обучения, выставки, участие в конкурсах.

Выбор метода обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и опыта учащихся.

Основным методом проведения занятий является практическая работа. На занятиях по всем темам проводится инструктаж по технике безопасности при работе с различными инструментами и материалами.

Решению воспитательных задач, поставленных в программе, способствуют виртуальные экскурсии в музеи, где обучающиеся знакомятся с историей отечественной и зарубежной техники, с профессиями и др. Большое воспитательное воздействие оказывает также участие обучающихся в выставках, конкурсах, соревнованиях различного уровня.

Методические условия реализации программы обеспечиваются информационно-образовательной средой, включающей:

- совокупность технологических средств ИКТ: компьютеры, иное информационное оборудование, коммуникационные каналы;
- систему современных педагогических технологий, обеспечивающих обучение в современной информационно-образовательной среде (информационные технологии).

В процессе реализации программы используются **образовательные технологии:**

- ✓ информационные технологии;
- ✓ технология личностно-ориентированного развивающего обучения, обеспечивающая максимальное развитие индивидуальных познавательных

способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности;

- ✓ культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей;
- ✓ технология индивидуализации обучения (адаптивная), при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными;
- ✓ групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.
- ✓ технология коллективной творческой деятельности развивает творческие способности детей и приобщае их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.)
- ✓ Игровые технологии, которые обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся.

**Типы занятий:**

- ✓ первичного ознакомления с материалом;
- ✓ усвоение новых знаний;
- ✓ комбинированный;
- ✓ применение полученных знаний и умений на практике;
- ✓ закрепления, повторения;
- ✓ итоговое.

**Программу обеспечивает учебно-методический комплекс:**

- ✓ Рабочая тетрадь И.А. Воронкова «Волшебный компьютер», Томск, 2012.
- ✓ УМК для преподавателя (интерактивный электронный учебник)
- ✓ Дидактический материал по темам.

**Дидактический материал:**

- ✓ Чертежи, схемы, плакаты, иллюстрации.

- ✓ Видеофильмы открытых занятий, учебные научно-популярные фильмы.
- ✓ Образцы моделей, макетов, творческих работ обучающихся.
- ✓ Сборники задач по логике, математике, «хитрые» задачи.

**Воспитывающая деятельность**

В процессе кружковой работы, проведения воспитательных мероприятий у воспитанников вырабатываются определенная система отношений к окружающему миру и действительности, формируется собственное мнение на различные явления и факты, ребенок приобщается к работе и жизни в коллективе.

**Развивающая деятельность**

Информационная технология позволяет воспитывать и развивать ребенка под девизом «творчество всем», учитывая возрастные особенности развития детей. Ее целью является, с одной стороны, развитие таких качеств мышления как гибкость, подвижность, системность, а с другой стороны, развитие речи и творческого воображения, поисковой активности, стремления к новизне. Курс «Волшебный компьютер» дает возможность проявлять свою индивидуальность, учит детей нестандартному мышлению.

**Техническое обеспечение программы**

Материально-техническое обеспечение

| Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения | Примечание |
|---|---|
| Классная доска | 1 |
| Мультимедийный проектор | 1 |
| Экспозиционный экран | 1 |
| Компьютер | 1 |
| Ноутбуки | 15 |
| Принтер лазерный | 1 |
| Слайды, соответствующие тематике программы по математике | |
| Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы | |
| Ученические двухместные столы с комплектом стульев. | 15 |
| Стол учительский с тумбой | 1 |

| | |
|---|---|
| Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр. | 1 |

## Информационное обеспечение обучения

| Информационное обеспечение | Методическое обеспечение |
|---|---|
| 1. Словари<br>2. Энциклопедии<br>3. Видеофильмы<br>4. Записи аудио, видео, формат CD, MP3<br>5. Игры и тренинги<br>6. Электронные образовательные ресурсы<br>7. Методическая копилка https://nsportal.ru/user/187450/page/triz | 1.Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя Д.В. Григорьев, П.В. Степанов.-М.:Просвещение, 2011.(Стандарты второго поколения). 2.А.В.Кисляков, А.В.Щербаков, К.С.Задорин и др.; под редакцией А.В.Кислякова.<br>Содержание и технологии дополнительного образования детей в условиях реализации современной модели образования.<br>Челябинск: ЧИППКРО, 2015<br>2. http://school-collection.edu.ru/ сайт «Коллекция цифровых образовательных ресурсов» – ЦОР к занятиям. |

## Список литературы


1. Вольтов А.В. Модели основной образовательной программы образовательного учреждения: опыт регионов. Начальная школа. – М.: Просвещение, 2011. – 110 с.
2. Горячев А.В., Иглина Н.И. Всѐ узнаю, всѐ смогу. Пособие по проектной деятельностив начальной школе (2-4 классы). – М.: Баласс, 2010. – 64 с.
3. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010.- 223 с.
4. Димитрова Т.В. Сто фантазий в голове. Самара, 1996. – 131 с.
5. Нестеренко А.А. Страна загадок. Петрозаводск, 1994.
6. Родари Джанни Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй. М.: Прогресс, 1978.
7. Фельдштейн Д.И. Образовательная система «Школа 2100». Федеральный государственный образовательный стандарт. Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 1. Начальная школа. Дошкольное образование. – М.:

Баласс, 2011. – 192 с.

8. Флореску Р.С. Приѐмы фантазирования в ИЗО. // ТРИЗ № 2.2.91.

## Список литературы для учителя

1. Абатьянова Л.А., Иванова Т.А.. Развитие мышления и познавательных способностей младших школьников конспекты занятий, упражнения и задания. – Волгоград: Учитель, 2010. – 87 с.

2. Гин С.И. Мир фантазии: Методическое пособие для учителей начальной школы. Библиотека учителя начальной школы.- М.: Вита-Пресс, 2001.-128с.

3. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

4. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

## Список литературы для обучающихся

1. Леонов В.П. Персональный комьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.

2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.

3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.

4. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.