

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»
«Левобережный»
Невского района Санкт-Петербурга

Принята решением
Педагогического совета
протокол №1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО
Приказом №303 от 30.08.2024
Директор
В.Н. Васильева



Дополнительная общеразвивающая программа
«Компьютер. Шаг за шагом+»

Срок освоения: 1 год
Возраст учащихся: 7 - 9 лет

Разработчик:
Пантелеймонова Ольга Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность программы

Программа «Компьютер. Шаг за шагом+» является дополнительной общеразвивающей программой технической направленности.

Актуальность

Данная программа направлена на формирование у учащихся нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Актуальность ведения программы становится необходимостью, продиктованной временем. Интерес к изучению новых технологий появляется в настоящее время уже в раннем школьном возрасте. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Обучение по программе предполагает развитие образного и логического мышления, воображения, математической речи, формирование предметных умений и навыков, необходимых для успешного решения учебных и практических задач.

Адресат программы

Программа адресована учащимся младшего школьного возраста 7-9 лет.

Отличительные особенности программы

В процессе занятий по программе учащиеся получают теоретические знания и овладевают практическими навыками работы на компьютере. Каждое занятие направлено на развитие мыслительной деятельности учащихся, памяти, внимания, речи, совершенствование моторных навыков, способствует развитию исследовательских, конструкторских способностей учащихся. Использование компьютера и компьютерных технологий обеспечивает реализацию личностно-ориентированного подхода в организации учебной деятельности учащихся, что сказывается на перспективах роста возможностей социальной адаптации, коммуникации, доступа к образованию и расширении сферы будущей трудовой деятельности учащихся.

Уровень освоения

Уровень освоения общекультурный.

Объем программы

Количество часов в год	Общий объем курса обучения
144	144

Срок освоения программы – 1 год.

Цель программы – создание условий для развития личности учащихся через формирование их способностей к творческой деятельности посредством компьютерных технологий.

Задачи

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения и развития компьютера;
- научить правильной организации рабочего места, правилам использования при работе инструментов и приспособлений;
- обучить умениям и навыкам работы на компьютере, работе с графической программой Paint;
- познакомить с операционной системой Windows XP;

- обучить применять теоретические знания на практике;
- сформировать у учащихся способность к творчеству в создании авторских работ.

Развивающие:

- развивать у учащихся самостоятельность, ответственность, аккуратность;
- способствовать развитию у учащихся абстрактного и логического мышления, памяти, внимания, наблюдательности, творческого воображения;
- стимулировать умственную деятельность (обобщение, анализ, синтез, оценивание), элементы математического, технического и образного мышления;
- развивать моторные навыки;
- создать условия для саморазвития и самореализации учащихся.

Воспитательные:

- воспитывать настойчивость и терпеливость и самоконтроль в работе;
- способствовать формированию познавательного интереса, основ коммуникативного общения, уверенности в собственных силах;
- воспитывать общественно-активную личность, обладающую востребованными компетенциями.

Планируемые результаты

Личностные:

- сформируют познавательный интерес и основы коммуникативного общения, уверенность в собственных силах;
- приобретут навыки работы в коллективе.

Метапредметные:

- воспитают аккуратность, ответственность, самостоятельность, настойчивость, терпеливость, самокритичность в работе;
- сформируют способность к созданию авторских работ.

Предметные:

- познакомятся с историей возникновения и развития компьютера, с различными видами компьютерных программ;
- овладеют приемами работы на компьютере;
- приобретут интерес к изучению современных компьютерных технологий.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы

Государственный язык Российской Федерации - русский.

Формы обучения

Очная форма обучения.

Особенности реализации программы

Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Условия набора и формирования групп

На обучение принимаются все желающие, имеющие интерес к освоению компьютерных технологий. Группы формируются по возрастному принципу.

Наполняемость учебной группы – 15 человек.

Формы организации и проведения занятий

Формы организации образовательного процесса: аудиторные занятия по группам, и индивидуально.

Формы проведения занятий: учебное занятие, мастер-класс.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом – 10 мин. (144 часа в год). Продолжительность академического часа для детей школьного возраста – 45 минут.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач;
- коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно;
- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально-техническое оснащение

Для реализации программы необходимы:

- учебный кабинет для занятий;
- оборудование учебного кабинета: столы, стулья;
- техническое оснащение: компьютеры, проектор, экран;
- учебные материалы для самостоятельного приобретения: рабочая тетрадь, ручка.

Кадровое обеспечение

Дополнительный узкопрофильный специалист не требуется.

Учебный план

№	Разделы/темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	1		опрос
2.	Техника безопасности.	9	9		опрос
3.	Компьютерная азбука	69	10	59	наблюдение
4.	Графический редактор Paint	22	3	19	коллективное обсуждение работ.
5.	Мастер презентации	19	3	16	наблюдение
6.	Конструктор мультфильмов	20	3	17	коллективное обсуждение работ
7.	Промежуточная аттестация	2	-	2	опрос
8.	Итоговое занятие	2	-	2	игра
	Итого:	144	29	115	

Рабочая программа

Задачи

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения и развития компьютера;
 - научить правильной организации рабочего места, правилам использования при работе инструментов и приспособлений;
 - обучить умениям и навыкам работы на компьютере, работе с графической программой Paint;
 - познакомить с операционной системой Windows XP;
 - обучить применять теоретические знания на практике;
-
- сформировать у учащихся способность к творчеству в создании авторских работ.

Развивающие:

- развивать у учащихся самостоятельность, ответственность, аккуратность;
- способствовать развитию у учащихся абстрактного и логического мышления, памяти, внимания, наблюдательности, творческого воображения;
- стимулировать умственную деятельность (обобщение, анализ, синтез, оценивание), элементы математического, технического и образного мышления;
- развивать моторные навыки;
- создать условия для саморазвития и самореализации учащихся.

Воспитательные:

- воспитывать настойчивость и терпеливость и самоконтроль в работе;
- способствовать формированию познавательного интереса, основ коммуникативного общения, уверенности в собственных силах;
- воспитывать общественно-активную личность, обладающую востребованными компетенциями.

Содержание обучения

1. Вводное занятие.

Теория: Вводное занятие. Введение в программу. Знакомство с содержанием обучения и режимом занятий. Компьютер в жизни человека.

2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности в учебном учреждении и на занятиях.

3. Компьютерная азбука.

Теория: Знакомство с компьютером. Сказка «Компьютерная школа». Включение и выключение компьютера. Устройства, подключаемые к компьютеру. Компьютерная мышь и текстовый указатель – курсор. Клавиатура. Комбинации клавиш. Клавиатурный тренажер. Объекты рабочего стола. Действия с объектами. Создание, копирование. Действия с объектами. Перемещение, удаление, переименование объектов. Самостоятельные действия с объектами. Создание папки. Работа с папками. Компьютерное меню и пиктограмма. Работа с текстом. Шрифт. Использование шрифта. Правила ввода текста. Заглавная буква. Абзац. Редактирование текста. Выделение, копирование, удаление, перемещение текста.

Практика: Обсуждение сказки «Компьютерная школа». Практика по включению и выключению компьютера. Управление мышью. Приемы работы с мышью. Приёмы работы с клавиатурой. Работа с клавиатурой и мышью. Действия с объектами. Создание, копирование. Действия с объектами. Перемещение, удаление, переименование объектов. Самостоятельные действия с объектами. Создание папки. Работа с папками. Самостоятельная работа «Рабочий стол». Самостоятельная работа «Компьютерное меню»

Самостоятельная работа «Компьютерная азбука». Работа с текстом. Использование шрифта. Самостоятельная работа с текстом. Редактирование текста. Выделение, копирование, удаление, перемещение текста. Создание поздравительной открытки по образцу. Создание поздравительной открытки по образцу. Создание таблицы. Создание поздравительной новогодней открытки. Создание поздравительной открытки по выбору. Устранение недостатков. Выбор лучших работ.

4.Графический редактор Paint.

Теория: Вызов программы. Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов. Линии, орнамент, цвет.

Практика: Раскрашивание готовых образцов рисунков. Создание и раскрашивание рисунков. Самостоятельная работа «Нарисуй-ка сам». Устранение недостатков, выбор лучших работ. Создание работы «Моя семья». Создание работы «Букет для мамы». Создание работы «Букет для мамы». Самостоятельная работа по выбору.

5. Мастер презентации.

Теория: Знакомство с программой Power Point. Правила создания презентации. Добавление картинок и текста. Применение анимации.

Практика: Добавление картинок и текста. Применение анимации. Самостоятельная работа по созданию презентации «Весна-красна». Самостоятельная работа по созданию презентации на выбранную тему. Просмотр работ. Выбор лучшей презентации.

6. Конструктор мультфильмов.

Теория: Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Этапы создания мультфильма. Выбор актера. Коллекция действий актера. Выбор звука и музыкального сопровождения. Анимация актера. Смена действия актера. Одновременное действие актеров. Просмотр мультфильмов. Выбор лучших работ. Создание мультфильмов на выбранную тему.

Практика: Выбор актера. Коллекция действий актёра. Выбор звука и музыкального сопровождения. Анимация актёра. Смена действия актера. Одновременное действие актеров. Просмотр мультфильмов. Выбор лучших работ. Создание мультфильмов на выбранную тему.

7. Промежуточная аттестация.

Практика: Проведение промежуточной аттестации.

8. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов работы за учебный год. Игра «Компьютер «Шаг за шагом»».

Планируемые результаты

Личностные:

- приобретут личностные качества представления о чувствах гармонии, мере;
- сформируют личностные качества, стремление своим трудом дарить радость друзьям и близким.

Метапредметные:

- научатся выполнять работу старательно, аккуратно;
- смогут правильно организовать рабочее место и применять правила техники безопасности при работе на компьютере;
- повысят уровень развития творческих способностей и специальных качеств.

Предметные:

- изучат историю развития компьютера;
- овладеют устойчивыми техническими навыками работы с мышью и клавиатурой;
- приобретут первые навыки подбора нужного материала к соответствующей работе;
- изучат информационные процессы (передача, обработка, хранение информации);
- овладеют навыками работы с графическим редактором;
- изучат назначение основных компонентов компьютера.

Методические материалы

№	Разделы программы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие	Традиционное занятие, беседа	Методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный; индивидуально-фронтальный, коллективный, групповой Приемы: демонстрация лучших работ учащихся.	Дидактический материал: иллюстрации из истории компьютера, научная литература. Инструкции по охране труда Техническое оснащение: столы, стулья, блокнот для записи, карандаш, компьютер проектор, экран, принтер	опрос
2.	Техника безопасности	Традиционное занятие, беседа	Методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный; Приемы: демонстрация	Дидактический материал: инструкции по технике безопасности. Техническое оснащение: столы, стулья, блокнот для записи, карандаш, компьютер проектор, экран	опрос
3.	Компьютерная азбука	Традиционное занятие, практическое занятие, беседа	Методы: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, индивидуально-фронтальный, индивидуальный, коллективный, групповой. Приемы: демонстрация лучших работ, беседа	Дидактический материал: научная и специальная литература, фотографии, схемы. Техническое оснащение: столы, стулья, блокнот для записи, карандаш, компьютер, проектор, экран, принтер	коллективное обсуждение работ
4.	Графический редактор Paint	Традиционное занятие, практическое занятие, беседа	Методы: словесный, практический, объяснительно-иллюстративный, фронтальный, индивидуально-фронтальный, индивидуальный, коллективный, групповой. Приемы: демонстрация лучших работ	Дидактический материал: научная и специальная литература. Техническое оснащение: столы, стулья, блокнот для записи, карандаш, компьютер, проектор, экран, принтер	наблюдение

5.	Мастер презентации	Традиционное занятие, практическое занятие	Методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный; индивидуально-фронтальный. Приемы: демонстрация лучших работ	Дидактический материал: разработки к занятиям, презентации. Техническое оснащение: столы, стулья, блокнот для записи, компьютер, проектор, экран, принтер; программно-педагогические средства (Windows, Интернет-браузер MS Internet Explorer или Google Chrome)	коллективное обсуждение работ
6.	Конструктор мультфильмов	Традиционное занятие, практическое занятие	Методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный; индивидуально-фронтальный. Приемы: демонстрация лучших работ	Дидактический материал: разработки к занятиям; презентации. Техническое оснащение: столы, стулья, компьютер, проектор, экран, принтер. педагогические средства (Windows, Интернет-браузер MS Internet Explorer или Google Chrome)	коллективное обсуждение работ
7.	Промежуточная аттестация	Практическое занятия; игра	Методы: фронтальный, индивидуальный. Приемы: игры	Дидактический материал: карточки с индивидуальными тестовыми заданиями	опрос
8.	Итоговое занятие	Комбинированное занятие	Методы: словесный, наглядный; индивидуально-фронтальный, фронтальный, коллективный, групповой. Приемы: беседа, игра	Дидактический материал: научная и специальная литература, фотографии, схемы. Техническое оснащение: компьютер, проектор, экран, принтер	игра

**Методические материалы
реализации программы с применением электронного обучения и
дистанционных образовательных технологий**

№	Разделы программы	Электронные ресурсы	Дидактический материал	Содержание обучения	Формы контроля
1.	Вводное занятие.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Виртуальный опрос
2.	Техника безопасности	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Виртуальный опрос

3.	Компьютерная азбука.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, видео и фото материалы, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Контрольные примеры и задания
4.	Графический редактор Paint.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Контрольные задания
5.	Мастер презентации.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, видео и фото материалы, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Контрольные примеры и задания
6.	Конструктор мультфильмов.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Виртуальный опрос
7.	Промежуточная аттестация.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, видео и фото материалы, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Виртуальный опрос
8.	Итоговое занятие.	ВКонтакте, Zoom Power Point	Презентация, видео и фото материалы, демонстрационный материал	В соответствии с рабочей программой	Виртуальная игра

Информационные источники

Список литературы для педагога:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей. – Волгоград, 2012.
2. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду // Информатика. – 2006. – №19.
3. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград, 2011.
4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М.: Баласс, 2004.
5. Горячев А. В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Учебное пособие для дошкольников 5-6 лет. – М.: Баласс, 2004.
6. Дуванов А. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2012.
7. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. – М.: ВАКО, 2007.
8. Кобировы Р. И Е. Я учусь кодить: основы программирования для детей. – М: Феникс 2021
9. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. – М.: Мозаика-синтез, 2013.
10. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок + компьютер. – Волгоград, 2011.
11. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников // Информатика. – 2006. – №12.
12. Уитни Д. Программирование для детей. Учимся создавать сайты, приложения и игры с помощью HTML, CSS и JavaScript- Питер 2022
13. Щерба А. В. Программирование на Python. Первые шаги.- М: Лаборатория знаний 2022

Список литературы для учащихся:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей. – Волгоград, 2012.
2. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. – М.: Баласс, 2002.
3. Дуванов А. Изучаем компьютер – М.: Эксмо, 2012.
4. Жуков И. Компьютер с нуля. Самоучитель для тех, кто никогда не работал на компьютере – М: Ademar 2020
5. Лавров С. "Компьютер. Умный самоучитель для начинающих. Просто и понятно. – М: АСТ 2020
6. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок + компьютер. – Волгоград, 2011.
7. Уитни Д. Программирование для детей. Учимся создавать сайты, приложения и игры с помощью HTML, CSS и JavaScript - Питер 2022
8. Химаншу А. Компьютер. Детская энциклопедия о цифровых технологиях, технике, программировании и интернете для детей от 7 лет. –М: Росмэн 2022

Список литературы для родителей:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей. – Волгоград, 2012.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград, 2011.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М.: Баласс, 2004.
4. Дуванов А. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2012.
5. Жуков И. Компьютер с нуля. Самоучитель для тех, кто никогда не работал на компьютере – М: Ademar 2020
6. Лавров С. "Компьютер. Умный самоучитель для начинающих. Просто и понятно. –М: АСТ 2020
7. Химаншу А. Компьютер. Детская энциклопедия о цифровых технологиях, технике, программировании и интернете для детей от 7 лет. –М: Росмэн 2022
8. Щерба А. В. Программирование на Python. Первые шаги.- М: Лаборатория знаний 2022

Интернет-ресурсы

1. <http://pae-alina.narod.ru/> – Игровой детский сайт.
2. <http://children.kulichki.net/> – Игры для девочек и мальчиков, тесты, мультфильмы.
3. <http://www.osp.ru/pcworld> – Журнал «Мир ПК». Компьютерная пресса.
4. <http://pspo.it.ru/mod/resource/view.php?id=19> – Академия АИТИ. Учебный портал по поддержке внедрения и использования ПСПО в учебном процессе. Учебно-методические материалы.
5. <http://festival.1september.ru/subjects/11/> – Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». Преподавание информатики.
6. <http://school-collection.edu.ru> – Единая коллекция ЦОР.
7. <http://uchinfo.com.ua> – Уроки информатики. Авторский сайт учителя информатики Макаровой М.Е.
8. <http://festival.1september.ru/subjects/11/> – Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». Преподавание информатики.

Демонстрационные пособия

Тематические папки:

- «Графический редактор»,
- «Азбука презентаций»,
- «Компьютер»,
- «Мульти-пульти».

Оценочные материалы

Перечень и краткое описание форм контроля и их периодичность

Для подведения итогов реализации программы применяется промежуточная аттестация учащихся (декабрь, май). В ней используются следующие формы подведения итогов реализации программы: опрос, коллективное обсуждение работ, наблюдение, игра. При подведении итогов занятия применяется самоанализ работ.

Формы и методы отслеживания результатов

Данные фиксируются в диагностических листах оценки результативности освоения программы.

Формы фиксации, критерии оценивания

Диагностический лист

Коллектив

:Педагог:

№	Фамилия, имя	техника безопасности при работе с компьютером		владение мышью и клавиатурой		знание компьютерной азбуки.		умение работать в программе Paint.		Итого	
		1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие	1 полугодие	2 полугодие
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											

Приложение

Критерии и параметры диагностики для оценки результатов освоения программы

Техника безопасности при работе с компьютером (2-4)

Критерии	Количество баллов
Знает технику безопасности при работе на компьютере, организует рабочее место по правилам и содержит его в порядке.	4
Знает технику безопасности при работе на компьютере, организует рабочее место, но не содержит его в порядке.	3
Не соблюдает технику безопасности при работе на компьютере, рабочее место организует с посторонней помощью.	2

Владение мышью и клавиатурой (1-3)

Критерии	Количество баллов
Владеет компьютерной мышью и клавиатурой с множественными ошибками.	1
Работает компьютерной мышью и клавиатурой с разовой помощью педагога.	2
Свободно, правильно, без ошибок владеет компьютерной мышью и клавиатурой.	3

Знание компьютерной азбуки (1-2)

Критерии	Количество баллов
Знает компьютерную азбуку с разовыми поправками педагога.	1
Свободно, без ошибок знает компьютерную азбуку.	2

Умение работать в программе Paint (0-1)

Критерии	Количество баллов
В работе с программой Paint нуждается в помощи педагога.	0
Свободно, самостоятельно и без ошибок умеет работать в программе Paint.	1

Общий балл выводится суммированием баллов. Максимальный балл – 10.

План коллективного обсуждения работ:

1. Какая компьютерная технология была применена в задании.
2. Степень правильности исполнения задания, упражнения, самостоятельной работы.
3. Что было в задании сложным, что не получилось и почему.

Тест в загадках «Назови меня»

- | | |
|---|--|
| 1. На компьютерном столе
Помогает она мне.
Колёсиком и кнопкой
Я управляю ловко. | На английском и на русском
Можно, дети, с ней писать.
Пальцами стучу по ней.
Кто она? Скажи скорей! |
| 2. Что за чудо-агрегат?
Может делать все подряд:
Петь, играть, читать, считать,
Самым лучшим другом стать... | 5. Столбик черный, как-то странно,
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт... |
| 3. Пальцем тычок
В «мышкин» бочок. | 6. Чудо-юдо чемодан
Лампа, кнопка да карман.
Он окутан проводами
Словно город Амстердам. |
| 4. Много кнопок, цифры,
буквы, «Enter», «Shift», «F2», | |

Ответы: 1. Мышь. 2. Компьютер. 3. Клик. 4. Клавиатура. 5. Курсор. 6. Системный блок.

