

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3
ИМЕНИ П.А.ЛЮБЧЕНКО СТАНИЦЫ КРЫЛОВСКОЙ МУНИЦИ-
ПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН**

СОГЛАСОВАНО

Управляющий совет

МБОУ СОШ № 3

Председатель Управляющего совета

 Г.А. Колотенко

«28» августа 2020 года

УТВЕРЖДЕНО

Решением Педагогического совета

МБОУ СОШ № 3

Протокол № 1 от 31 августа 2020 года

Приказ № 91 – осн. от 31 августа 2020 г.

и.о. Директора школы  Е.В. Коник



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Компьютерная азбука»**

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Возрастная категория: от 7 до 11 лет

Вид программы: модифицированная

ID номер программы в Навигаторе #23182

Автор – составитель:
Кузьменко Анна Сергеевна,
Учитель начальных классов

станция Крыловская
2020г.

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая *Программа «Компьютерная азбука»* является программой технической направленности.

Компьютерные технологии как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе. Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Актуальность настоящей Программы заключается в том, современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Новизна настоящей Программы заключается в том, что курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Педагогическая целесообразность настоящей программы объясняется тем, что с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой для учащихся школы – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что учащиеся просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Именно поэтому программа «Компьютерная азбука» направлена на расширение представлений, учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения

Программа «Компьютерная азбука» рассчитана на 1 год и предназначена для учащихся начального звена. Обучение детей по данному разделу программы готовит их к работе за компьютером как пользователей, обучая использованию прикладных программ.

Акцент делается на освоение компьютера, операционной системы и базового программного обеспечения; на ознакомлении с простейшими технологическими приемами создания различных информационных объектов (текст, список, таблица, рисунок и др.).

Отличительная особенность настоящей Программы состоит в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

Адресат Программы.

Настоящая программа адресована на детей в возрасте от 7 до 11 лет, их численность определяется в соответствии с локальным нормативным актом образовательной организации. Программа «Компьютерная азбука» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Прием в кружок осуществляется без ограничений к половой принадлежности, предполагаемый состав групп – одновозрастной. Принимаются все желающие, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

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.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Целью настоящей программа является формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей, обучающихся посредством современных компьютерных технологий. Реализация поставленной цели достигается путём решения следующих *задач*:

Предметные:

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

Личностные:

- создавать условия для гармоничного развития личности каждого ребенка, раскрытия его способностей к творчеству;

- развивать образное и пространственное мышление, внимание, память, воображение, настойчивость, устремленность, познавательный интерес, любознательность, мыслительную деятельность, положительные эмоции и исследовательские навыки;
- учить анализировать, выделять главное;
- формировать коммуникативные навыки при работе в парах, группе, консультантами.

Метапредметные:

- развивать мотивацию на качественное освоение компьютера;
- создавать творческую атмосферу и устанавливать контакт с воспитанниками, а также с их родителями;
- формировать умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- способствовать формированию умения уверенного общения с техникой, умения бережного отношения к технике;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения, классификации.

1.3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	1	1		опрос
2.	Состав компьютерной системы.	2	2		практические задания
3.	Операционная система Microsoft Windows.	5	2	3	практические задания
4.	Прикладные программы Microsoft Windows.	27		27	практические задания
5.	Заключительное занятие.	1	1		защита проекта
Итого		36	6	30	

1.4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1. Вводное занятие (1 час).

Теория (1 час).

Знакомство с детьми, с планом работы кружка. Правила поведения и ТБ. История создания ПК

2. Состав компьютерной системы (2 часа).

Теория (2 часа).

Компьютер и его основные устройства. Клавиатура. Мышь. Рабочий стол.

3. Операционная система Microsoft Windows (5 часов)

Теория (2 часа).

Назначение, классификация, развитие ОС. Назначение ОС Windows.

Практика 3 (часа).

Загрузка (запуск) Windows, перезагрузка, завершение работы. Выполнение действий на Рабочем столе. Основные операции с файлами. Основные операции с папками. Основные операции с ярлыками.

4. Прикладные программы Microsoft Windows (27 часов)

Практика (27 часа)

Графический редактор Paint3D. Запуск программы и основные операции. Сохранение файла. Графические примитивы: линии, основные фигуры, карандаш, кисть. Основы создания рисунка. Редактирование рисунка. Основные приемы с изображением: выделение, копирование, перемещение. Заливка фигуры. Текстовый редактор Word. Запуск программы. Ввод текста. Работа в Word. Панель инструментов. Шрифты. Цвет шрифта. Размер. Редактирование текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков. Сохранение и печать документа. Текстовый редактор PowerPoint. Запуск программы. Главное окно. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации. Создание новой презентации. Просмотр и редактирование данных. Вставка рисунков из коллекции. Вставка автофигуры. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ. Предварительный просмотр.

5. Заключительное занятие. (1 час)

Практическая работа. Защита творческого проекта по выбору «Мои достижения», «Моя семья», «Моя страница».

1.5. Планируемые результаты

Предметные результаты:

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

Личностные результаты:

- созданы условия для гармоничного развития личности каждого ребенка, раскрытия его способностей к творчеству, развитию образного и пространственного мышления, внимания, памяти, воображения;
- сформирован навык уметь анализировать, выделять главное;
- развиты коммуникативные навыки при работе в парах, группе, консультантами.

Метапредметные:

- развитие мотивации на продолжение качественного обучения компьютерным технологиям;
- создана творческая атмосфера и установлен контакт с учащимися, а также с их родителями;
- формировать умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения, классификации

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»:

2.1 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Занятия объединения «Компьютерная азбука» проводятся в учебном кабинете центра гуманитарного и цифрового образования «Точка роста» на базе МБОУ СОШ 3. В кабинете имеются столы и стулья для учащихся и педагога, интерактивная панель, ноутбуки ICL

Для успешного проведения занятий в объединении имеется необходимый учебно-методический материал. Методические пособия обновляются и дополняются.

К иным условиям реализации настоящей *Программы* относятся:

- кадровые условия. Педагог (прошел курсы повышения квалификации по программе «Гибкие компетенции проектной деятельности»);
- информационно-методические условия. При реализации настоящей *Программы* должны активно использоваться информационно-образовательные ресурсы: электронные учебные пособия, справочники, специальная литература.

2.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Административной проверки усвоения материала учащимися не предполагается. Для отслеживания результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы ведется мониторинг оценки результативности по следующей форме:

Ведомость учета знаний и умений учащихся

объединение _____

за _____ (период)

педагог _____

№	Ф.И.О. учащихся	Итоговая оценка по теме:		Количество работ по теме:				Уровень подготовленности
		теория	практика	всего	оценка	на конкурс	отмечено грамотой	

Критерии оценки: по уровням

1. Знание теории.

Высокий (В.): дается полный ответ на поставленный вопрос.

Средний (С.): знание в основном теоретического материала, допускаются незначительные ошибки.

Низкий (Н.): ответы на вопросы не даются.

2. Выполнение практических заданий

Высокий (В.): правильное выполнение задания полностью.

Средний (С.): выполнение работы, с незначительными ошибками.

Низкий (Н.): задание не выполнено.

3. Оценка выполненных зачетных работ.

Высокий (В.): работы соответствуют всем разработанным критериям.

Средний(С.): работы в основном соответствуют разработанным критериям.

Низкий (Н.): работы не соответствуют разработанным критериям или не выполнены.

Педагог должен создавать на занятиях ситуацию успеха, а также атмосферу доброжелательности и творчества. Педагог отмечает хорошую сторону выполнения работы, обращает внимание на ошибки и недоработки.

Результатом усвоения учащимися программы являются: устойчивый интерес к занятиям, сохранность контингента на протяжении всего обучения.

2.3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях учащихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие методы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ;
- педагогический мониторинг;
- начальная или входная диагностика;
- текущая диагностика;
- промежуточная диагностика;
- итоговая диагностика.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы.

Документальные формы:

- определение уровня обученности, с занесением результатов в ведомость учета знаний и умений обучающихся (в начале года, в середине года, в конце).

Не документальные формы:

- организация выставок по окончании каждой темы;
- итоговые работы (к концу каждого полугодия).

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **Принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Формы организации детей на занятии: групповая.

Формы проведения занятий: комбинированное занятие, практическое занятие, беседа, выставка, конкурс, мастер-класс, презентация, экскурсия.

2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

Основная литература

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере. М., 2004
2. Андердал Б. Самоучитель Windows 98 2-е изд.- СПб.: Питер, 2004
3. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет.- Волгоград: Учитель, 2010.- М.
4. Информатика в начальной школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №4-2005. - М.: Образование и Информатика, 2005
5. Информатика в начальной школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7-2004. - М.: Образование и Информатика, 2004
6. Степаненко О. ПК для детей и родителей, 2001

Интернет-ресурсы

1. www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
2. www.klyaksa.net
3. www.metod-kopilka.ru
4. www.pedsovet.org
5. www.uroki.net

1. .