

Управление образования администрации Партизанского городского округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2»
Партизанского городского округа



Утверждаю:

Директор МБОУ «СОШ №2 ПГО

Н.В. Морозова

«14» 07 2022 г.

«МОЙ ДРУГ КОМПЬЮТЕР»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст обучающихся 9 – 12 лет

Срок реализации программы: 3 года

Гришаква Ольга Васильевна

педагог дополнительного образования

г. Партизанск

2022

РАЗДЕЛ № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы

В настоящее время сфера человеческой деятельности в технологическом плане очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые. Развиваясь с каждым днем современные информационные и компьютерные технологии (ИКТ) позволяют обучающимся успешнее и быстрее адаптироваться к окружающей среде, к происходящим социальным изменениям, повысить эффективность познавательной и учебной деятельности, создают условия для творчества.

Данная программа даёт возможность ребёнку преуспеть в дальнейшем изучении ИКТ, определиться с выбором направленности дальнейшего развития и применении в жизненных ситуациях информационно-коммуникационных технологий, расширить знания в области алгоритмизации и программирования.

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Мой друг компьютер» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы – базовый.

Адресат программы: Реализация программы направлена на школьников Партизанского городского округа, в возрасте 9 – 12 лет.

Продолжительность образовательного процесса определяется на основании уровня освоения и содержания программы, а также с учетом возрастных особенностей учащихся и требований СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Особенности организации образовательного процесса:

- условия набора и формирования групп: принимаются по заявлению все желающие, не имеющие специальных навыков, в случае несовершеннолетия согласие родителей (законных представителей);

- группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной;

- занятия с обучающимися проводятся в форме групповых аудиторных занятий, практические занятия, творческие работы, проектные работы, защита проектной работы, конкурсы, игры;

- наполняемость групп от 9 до 10 человек.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа; продолжительность 1 академического часа 30 минут, с перерывом 10 минут, во время занятия обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Продолжительность образовательного процесса: 240 часов, срок реализации программы 3 года.

Форма обучения – очная.

Программа реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: формирование интереса к информационно-коммуникативным технологиям у школьников Партизанского городского округа, в возрасте от 9 до 12 лет, в процессе освоения компьютерных программ.

Задачи программы:

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей при решении поставленной задачи;
- воспитывать познавательный интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитывать понимание того, что компьютер – мощный инструмент, которым необходимо уметь пользоваться грамотно и эффективно;
- воспитывать ответственное и избирательное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов ее распространения, стремление к продолжению образования и созидательной деятельности с применением средств информационно-коммуникативных технологий.

Развивающие:

- развивать творческий потенциал путем активизации воображения и фантазии;
- развивать любознательность, чувство удовлетворенности при освоении учебного материала;
- прививать самостоятельность в принятии решений;
- развивать навыки проектной деятельности;
- прививать навыки самообучения, коммуникативных умений.

Обучающие:

- способствовать формированию информационной и алгоритмической культуры, представлению о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- формировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- развивать навыки использования компьютерных устройств, безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.3 Содержание программы

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название разделов, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Компьютер, информация, техника	22	8	14	
1.1	Давайте знакомиться!	2	0	2	Рефлексия
1.2	Информация	8	3	5	Блиц олимпиада
1.3	Компьютер	12	5	7	Аукцион знаний
2	Рисуем на компьютере	22	4	18	

2.1	Графический редактор Paint	12	2	10	Защита проекта
2.2	Графические возможности MS Word	10	2	8	Защита проекта
3	Пишем, считаем на компьютере	16	3	13	
3.1	Текстовый редактор MS Word	14	2	12	Лабораторная работа
3.2	Технология работы с числовой информацией	2	1	1	Зачет
4	Создание компьютерных игр	20	6	14	
4.1	Конструктор мультфильмов	18	6	12	Защита проекта
4.2	Итоговая работа	2	0	2	Рефлексия
ИТОГО:		80	21	59	

Содержание учебного плана 1 года обучения

1. Раздел: Компьютер, информация, техника

1.1 Тема: Давайте знакомиться!

Практика: Обзор программы. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Игра на правила техники безопасности.

1.2 Тема: Информация

Теория. Определение информации. Виды информации. Источники и приёмники информации. Древние носители информации. Современные носители информации. Кодирование и декодирование информации. Координатная плоскость.

Практика. Компьютерный практикум: работа с ЭОР. Игра-аукцион «Вид информации».

1.3 Тема: Компьютер

Теория. Компоненты компьютера. Рабочий стол. Файлы и папки. Блок алфавитно-цифровых клавиш. Управляющие клавиши клавиатуры. Клавиши перемещения по тексту.

Практика. Работа с манипулятором «мышь». Интерактивная игра «Собери компьютер». Включение компьютера. Работа с объектом «Мой компьютер». Завершение работы Windows. Создание и удаление папки. Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

2. Раздел: Рисуем на компьютере

2.1 Тема: Графический редактор Paint

Теория. Интерфейс программы графического редактора Paint. Инструменты Paint: овал, прямоугольник, ластик. Инструменты Paint: многоугольник, распылитель, карандаш.

Практика. Компьютерный практикум: создание рисунка «Кораблик», «Башня», Кувшинка. Проект: создание собственного рисунка.

2.2 Тема: Графические возможности MS Word

Теория. Панель рисования в MS Word. Стили фигур и эффекты. Группировка и разгруппировка объектов. Поворот рисунка и его элемента. Инструменты для рисования. Линии, фигуры, заливка. Создание композиции с помощью фигур текстового редактора.

Практика. Компьютерный практикум. Выполнение рисунков: «Мячик», «Самолет», «Лошадка», «Кораблик», «Зайка», «Снегирь», «Козлёнок», «Лошадка», композиции «Ваза с цветами». Проект «Создание своего рисунка».

3. Раздел: Пишем, считаем на компьютере

3.1 Тема: Текстовый редактор MS Word

Теория. Программные средства для работы с текстом. Текстовый редактор MSWord. Ввод текста. Клавиши быстрого перемещения по тексту. Шрифт, размер шрифта, начертание, цвет текста. Выравнивание текста, выделение фрагмента. Копирование фрагментов. Вставка рисунка в текст.

Практика. Набор текста. Запуск и закрытие программы. Структура окна. Набор текста, используя различный шрифт, цвет текста и размер. Вставка рисунков. Работа с фрагментом текста. Лабораторная работа.

3.2 Тема: Технология работы с числовой информацией

Теория. Виды калькуляторов. Кнопки хранения чисел в памяти компьютера.

Практика. Выполнение арифметических операций с помощью калькулятора.

4. Раздел: Создание компьютерных игр

4.1 Тема: Конструктор мультфильмов

Теория. Программы для создания компьютерных игр. Основные возможности конструктора игр «Незнайка на Луне». Порядок действий при создании игры. Окно программы. Коллекция ресурсов программы: фон, карты, поля, препятствия, персонажи. Выбор и размещение предметов и персонажей. Операции в режиме конструирования игры. Переходы в игре.

Практика. Работа с готовой игрой. Операции в главном меню. Создание или выбор фонов, карт, полей. Операции с предметами и персонажами. Выполнение сохранения, загрузки, просмотра, перемещения по уровню. Выход из игры (досрочный и по завершению игры). Проект: создание игры. Защита проекта.

4.2 Тема: Итоговая работа

Практика. Игра «Занимательная информатика»: в игровой форме учащиеся повторяют, систематизируют теоретический материал по информатике, закрепляют практические навыки работы с различными прикладными программами.

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Название разделов, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Средства информатизации ИКТ	16	2	14	
1.1	Введение. Техника безопасности	2	0	2	Блиц-опрос
1.2	Технические средства информатизации	4	1	3	Рефлексия
1.3	Программные средства информатизации. Операционные системы	4	1	3	Блиц-опрос

1.4	Операции с файлами и папками	6	0	6	Наблюдение
2	Технология работы с информацией	42	12	30	
2.1	Технология работы с графической информацией	28	6	22	Защита проекта
2.2	Технологии работы с текстовой информацией	14	6	8	Зачет
3	Технология создания презентаций	22	6	16	Защита проекта
3.1	Знакомство с программой MS PowerPoint	20	6	14	Лабораторная работа
3.2	Итоговая работа	2	0	2	Конкурс
ИТОГО:		80	20	60	

Содержание учебного плана 2 года обучения

1. Раздел: Средства информатизации ИКТ

1.1 Тема: Введение. Техника безопасности

Практика. Организационные вопросы, содержание программы. Правила поведения в образовательном учреждении. Техники безопасности и организация рабочего места. Информационная безопасность современного ребёнка, безопасность в Интернете.

1.2 Тема: Технические средства информатизации

Теория. Виды компьютеров. Основные и дополнительные устройства компьютера. Память компьютера, носители информации. Программные средства информатизации: понятие программного обеспечения, виды программного обеспечения.

Практика. Определение информационной емкости носителей информации

1.3 Тема: Программные средства информатизации. Операционные системы

Теория. Программные средства информатизации: понятие программного обеспечения, виды программного обеспечения. Операционные системы. Операционная система Windows.

Практика. Рабочий стол, меню «Пуск», справочная система, окна и их виды, структура окна приложения, папки, Проводник.

1.4 Тема: Операции с файлами и папками

Практика. Работа с «Меню», «окнами». Операции с файлами и папками в ОС Windows: создание, переименование, копирование, перемещение, удаление. Выделение группы файлов. Операции с группой файлов. Очистка корзины.

2. Раздел: Технология работы с информацией

2.1 Тема: Технология работы с графической информацией

Теория. Графический редактор Paint.Net и его возможности. Окно программы Paint.Net. Основные правила при выделении областей изображения. Режим выделения. Команды меню «Слой». Команды меню «Коррекция», автовывравнивание уровней, инвертирование цвета. Меню «эффекты». Настройка параметров инструмента, эффекты для фотографий. Работа с текстом. Настройка параметров инструмента «текст» в панели инструментов.

Практика. Создание карточки «Природные явления». Создание открытки из фото. Фото в лунном свете. Радужные пузыри. Работа с фотографией. Создание коллажа. Выполнение индивидуальных и групповых творческих работ по созданию графических изображений средствами графического редактора.

2.2 Тема: Технологии работы с текстовой информацией

Теория. Текстовый процессор: понятие, возможности. Назначение основных инструментов текстового процессора. Создание и редактирование текста средствами текстового процессора. Форматирование символов, абзацев, страниц. Графические элементы Smart Art, типы диаграмм.

Практика. Работа с интерфейсом текстового процессора. Работа с фрагментами текста: копирование, перемещение, удаление. Сохранение документа. Форматирование текста: символов (начертание, гарнитура, размер шрифта, цвет), абзацев (границы, интервал до и после абзаца, междустрочный интервал), страниц (нумерация). Оформление нумерованных и маркированных списков. Оформление нумерованных и маркированных списков. Создание и редактирование таблиц. Вставка в текст графических элементов Smart Art, вставка диаграмм.

3. Раздел: Технологии создания презентаций

3.1 Тема: Программа MS PowerPoint

Теория. Общие сведения о MS PowerPoint. Интерфейс PowerPoint: запуск PowerPoint, режимы отображения структуры слайдов презентации, объекты PowerPoint. Добавление фонового рисунка на слайд. Виды заливки для создания фона. Создание текста. Шаблоны дизайна. Технология добавления объектов Word Art в презентацию. Коллекция ClipArt, коллекция анимации.

Практика. Работа с интерфейсом программы MS PowerPoint. Сохранение презентации. Создание слайда с помощью фонового рисунка. Работа с градиентной заливкой. Ввод текста, используя готовый шаблон. Ввод текста в пустом слайде. Создание презентации с помощью готовых шаблонов. Работа с коллекцией Word Art. Изменение параметров заливки, цвета линии, тень, объем и т.д. Вставка рисунков и анимации. Настройка анимации. Добавление слайда, перемещение слайдов, переходы между слайдами.

3.2 Тема: Итоговая работа

Практика. Конкурс на лучшую презентацию.

Учебный план 3 года обучения

№ п/п	Название разделов, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Интернет	16	2	14	
1.1	Компьютерные сети. Сервисы сети интернет	4	1	3	Устный опрос. Результат выполненной работы.
1.2	Электронная почта	4	0	4	Зачет
1.3	Облачное хранилище данных	4	1	3	Результат выполненных заданий
1.4	Создание графических изображений средствами онлайн-сервиса.	4	0	4	Конкурс

2	Программа MS Publisher	18	3	15	
2.1	Технология работы в программе MS Publisher	8	3	5	Наблюдение
2.2	Создание публикаций	10	0	10	Защита проекта
3	Создание интерактивной мультимедийной игры с помощью PowerPoint	46	12	34	
3.1	Технология создание интерактивной мультимедийной игры с помощью PowerPoint	26	12	14	Результаты работы
3.2	Проект: создание интеллектуальной мультимедийной игры	18	0	18	Результаты работы.
3.3	Итоговая работа	2	0	2	Защита проекта
	Итого	80	17	63	

Содержание учебного плана 3 года обучения

1. Раздел: Интернет

1.1 Тема: Компьютерные сети. Сервисы сети интернет

Теория. Компьютерные сети: понятие, локальные и глобальные компьютерные сети. Глобальная сеть Интернет, сервисы Интернет. Браузер.

Практика. Способы поиска информации в сети Интернет. Использование информационно-поисковых систем. Создание и уточнение запроса.

1.2 Тема: Электронная почта

Практика. Электронная почта: регистрация электронного почтового ящика на одном из сервисов (Mail.ru, Rambler.ru, Yandex.ru, Google.com). Написание электронного письма и его отправка. Просмотр входящих писем. Отправка и получение писем, содержащих прикрепленные файлы и архивы данных. Сохранение полученной информации.

1.3 Тема: Облачное хранилище данных

Теория. Понятие облачного хранилища.

Практика. Использование облачных хранилищ на сервисе.

1.4 Тема: Создание графических изображений средствами онлайн-сервиса

Практика. Онлайн-сервисы для создания графических изображений. Создание анимированного изображения средствами онлайн-сервиса. Создание графического коллажа средствами онлайн-сервиса.

2. Раздел: Программа MS Publisher

2.1 Тема: Технология работы в программе MS Publisher

Теория. Интерфейс программы MS Publisher. Рабочая область программы. Основы работы с текстом. Работа с автофигурами и объектами WordArt. Вставка графических объектов. Основы работы с иллюстрациями. Изменение свойств рамки. Свойства рамки. Параметры страницы. Особенности макета страниц. Свойства печати. Формат страниц. Подготовка макета. Элементы макета. Работа с шаблонами публикаций.

Практика. Использование различных стилей, цветовых схем, шрифтовых схем. Набор и редактирование текста в Publisher. Работа с иллюстрациями. Работа с использованием графического инструментария программы. Рамки. Практическая работа по изменению параметров страниц. Практическая работа по подготовке макета публикации.

2.2 Тема: Создание публикаций

Практика. Создание различных информационных буклетов. Создание различных открыток. Создание различных визиток. Создание календаря. Работа над проектом. Информационный продукт (визитка, календарь, открытка, буклет или бюллетень). Демонстрация и защита своих проектов.

3. Раздел: Создание интерактивной мультимедийной игры с помощью PowerPoint

3.1 Тема: Технология создание интерактивной мультимедийной игры с помощью PowerPoint

Теория. Основные приёмы рисования в PowerPoint. Коллекцией Word Art. Библиотеки ClipArt. Вставка рисунков, анимации. Диаграммы. Основные этапы

создания мультимедийной игры. Идея игры, подбор материалов. Создание макета. Наполнение макета. Титульный лист. Эффекты в при создании игры.

Практика. Создание рисунка, используя панель инструментов Рисование. Работа с коллекцией Word Art. Изменение параметров заливки, цвета линии, тень, объем и т.д. Создание презентации, используя библиотеку ClipArt, вставка звука. Создание презентации вставка рисунков и анимации. Работа с организационной диаграммой. Пример игры, созданной в PowerPoint. Создание папки с материалами для игры. Заполнение слайдов готовой игры. Создание игры викторина «Фрукты» Создание игры типа «Своя игра».

3.2 Тема: Создание интеллектуальной мультимедийной игры

Практика. Создание игры типа «Своя игра». Работа над проектом: создание индивидуальных и (или) групповых творческих работ на произвольную или заданную тематику. Выбор на усмотрение обучающегося.

3.3 Тема: Итоговая работа

Практика. Защита проектов. Конкурс на лучший проект.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

У обучающегося будет:

- готовность и способность к саморазвитию;
- мотивация к изучению компьютерных технологий;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия, уважение к информации о частной жизни и информационным результатам;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты:

Обучающийся будет уметь:

- планировать и реализовывать активные, самостоятельные действия для того, чтобы достигнуть назначенную конкретную цель;

- выступать перед аудиторией, представляя ей свои работы с помощью средств ИКТ;

- использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации.

Предметные результаты

Обучающийся будет знать:

- основы компьютерных технологий, необходимую базу знаний для работы с потоками информационных данных и документаций;

- как самостоятельно добывать и обрабатывать информацию;

- правила безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами в сети Интернет, соблюдения нормы информационной этики и права.

Обучающийся будет уметь:

- определять информационную ёмкость носителей информации;

- регистрировать электронный почтовый ящик, просматривать входящие письма, отправлять и прикреплять файлы и архивы данных, сохранять полученную информацию;

- составлять план будущего проекта;

- создавать мультимедийные игры с помощью программы Power Point.

Обучающийся будет владеть:

- необходимым инструментарием и понимать, как его применять;

- навыками работы в операционной системе «Windows» и в пакете офисных программ «MS Office», работать с графикой (Paint, Paint Net), работать в программе «Конструктор игр»;

- навыками создания графических изображений средствами онлайн-сервисом.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный кабинет;
- компьютеры для обучающихся;
- компьютер для педагога;
- проектор, экран проекционный;
- наушники, звуковые колонки;
- доска маркерная;
- принтер цветной.

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

- тренажёр для будущего программиста. Информатика (3-4);
- программное обеспечение «Страна Фантазия 3-4»;
- электронное приложение к урокам информатики в начальной школе «Мир информатики 3-4»;
- программное обеспечение - тренажёр «Информатика»;
- программное обеспечение «Интернет легко и просто!»;
- дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, мультимедийные презентации).

Нормативно-правовая база

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Литература для педагога:

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомство с компьютером. Книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 20017.

2. *Дуванов А.А.* Азы информатики. Работаем с информацией. Книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
3. *Дуванов А.А.* Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
4. *Босова Л.Л., Босова А.Ю.* Методическое пособие. М.: Бином, 2019.
5. *Босова Л.Л., Босова А.Ю.* Уроки информатики. М.: Бином, 2018.
6. *Горячев А.В.* Методические рекомендации «Мой инструмент компьютер». М.: Баласс, 2017.

Рекомендуемая литература для детей:

1. *Дуванов А.А.* Азы информатики. Знакомство с компьютером. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
2. *Дуванов А.А.* Азы информатики. Работаем с информацией. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
3. *Дуванов А.А.* Азы информатики. Пишем на компьютере. Книга для ученика СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
4. *Книга «Энциклопедия для детей. Том 22. Информатика. Изд-во Апрель, 2018.*

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Оценочные материалы:

- материалы анкетирования и тестирования;
- грамота; диплом; сертификат (свидетельство);
- журнал посещаемости;
- отзыв детей и родителей.

На всех этапах работы по освоению программы проводится мониторинг знаний и умений ребят: первоначальная диагностика, промежуточный мониторинг и итоговая диагностика. Для этого используются специально разработанные тестовые задания для индивидуального и общего контроля, итоговые – проверочные занятия после прохождения отдельных тем, а также в конце полугодия и в конце года.

Результаты оцениваются по четырех балльной системе:

0 баллов – программа практически не освоена;

1 балл – программа в целом освоена на минимальном уровне – **МУ**;

2 балла – программа в целом освоена на среднем уровне – **СУ**;

3 балла – программа в целом освоена на высоком уровне – **ВУ**.

Данные заносятся в таблицу «Диагностика учебных достижений обучающихся», после чего проводится анализ полученных результатов, что позволяет в дальнейшем совершенствовать образовательный процесс.

Диагностика учебных достижений обучающихся

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка: 1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Низкий уровень (практически не усвоил теоретическое содержание программы); Минимальный уровень (овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); Максимальный уровень (освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	0 1 2 3	Наблюдение, тестирование контрольный опрос.
1.2 Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования	Низкий уровень (не употребляет специальные термины);	0 1	Наблюдение, собеседование

	я специальной терминологии	Минимальный уровень (знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять); Средний уровень (сочетает специальную терминологию с бытовой); Максимальный уровень (специальные термины потребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием).	2 3	
2 Практическа я подготовка: 2.1 Практические умения и навыки, предусмотрен ные программой (по_основным разделам учебно- тематическог о плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Низкий уровень (практически не овладел умениями и навыками); Минимальный уровень (овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	0 1 2 3	Наблюдени е, контрольно е задание
2.2 Владение специальным оборудование м и оснащением	Отсутствие затруднений в использовани и специального оборудования и оснащения	Низкий уровень (не пользуется специальными приборами и инструментами); Минимальный уровень умений (испытывает	0 1 2	Наблюдени е, контрольно е задание

<p>2.3 Творческие навыки</p>	<p>Креативность в выполнении практических заданий</p>	<p>серьёзные затруднения при работе с оборудованием); Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).</p> <p>Низкий уровень (элементарный) уровень развития креативности обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); Минимальный уровень (репродуктивный уровень) выполняет в основном задания на основе образца); Средний уровень (творческий уровень(I)) видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога); Высокий уровень (творческий уровень(II)) выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно).</p>	<p>3</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>Наблюдени е, контрольно е задание</p>
--------------------------------------	---	--	--	--

<p>3 Общеучебны е умения и навыки: 3.1 Учебно-интеллектуаль ные умения: 3.1.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу</p> <p>3.1.2 Умение пользоваться компьютерны ми источниками информации</p>	<p>Самостоятель ность в подборе и анализе литературы</p> <p>Самостоятель ность в пользовании компьютерны ми источниками информации</p>	<p><i>Низкий уровень</i> (учебную литературу не использует, работать с ней не умеет); <i>Минимальный уровень</i> <i>умений</i> (испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); <i>Средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей); <i>Максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых затруднений).</p> <p><i>Низкий уровень</i> (учебную литературу не использует, работать с ней не умеет); <i>Минимальный уровень</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); <i>Средний уровень</i> (работает с</p>	<p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>Наблюдени е, анализ способов деятельност и детей, их учебно-исследовате льских работ.</p> <p>Наблюдени е анализ способов деятельност и детей, их учебно-исследовате льских работ.</p>
--	--	--	---	--

<p>мнение других людей.</p>		<p>Минимальный уровень умений (испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию);</p> <p>Средний уровень (слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других);</p> <p>Максимальный уровень (сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других).</p>	<p>3</p> <p>0</p> <p>1</p>	
<p>3.2.2 Умение выступать перед аудиторией</p>	<p>Свобода владения и подачи подготовленной информации</p>	<p>Низкий уровень (перед аудиторией не выступает);</p> <p>Минимальный уровень (испытывает серьезные затруднения при подготовке и подачи информации);</p> <p>Средний уровень (готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога);</p> <p>Максимальный уровень (самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию).</p>	<p>2</p> <p>3</p> <p>0</p>	<p>Наблюдение</p>
<p>3.2.3 Умение участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения</p>	<p>Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств</p>	<p>Минимальный уровень (испытывает серьезные затруднения при подготовке и подачи информации);</p> <p>Средний уровень (готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога);</p> <p>Максимальный уровень (самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию).</p>	<p>1</p> <p>0</p> <p>1</p>	<p>Наблюдение</p>

<p>3.3 Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1 Умение организовать свое рабочее (учебное) место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой</p>	<p>Низкий уровень (участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает);</p>	2	<p>Наблюдение</p>
		<p>Минимальный уровень (испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога);</p>	3	
		<p>Средний уровень (участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога);</p>	0	
		<p>Максимальный уровень самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения).</p>	1	
		<p>Низкий уровень (рабочее место организовывать не умеет);</p>	2	
		<p>Минимальный уровень (испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога);</p>	3	
			0	
			1	

<p>3.3.4.Соблюдение в процессе деятельности правил безопасности</p>	<p>Соблюдение реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям</p>	<p>(безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремиться); Минимальный уровень (испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога); Средний уровень (работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога); Высокий уровень (аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам). Низкий уровень (правила ТБ не запоминает и не выполняет); Минимальный уровень (овладел менее ½ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой); Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более ½); Высокий уровень (освоил практически весь объем навыков ТБ, предусмотренных программой за конкретный период и всегда соблюдает их в процессе работы).</p>	<p>1 2 3</p>	<p>Наблюдение Собеседование</p>
---	---	---	--------------------------------	-------------------------------------

2.3 Методические материалы:

- дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, мультимедийные презентации);
- компакт-диски с обучающимися и информационными программами: Мир информатики 3 - 4», «Тренажер для будущего программиста 3 - 4», «Информатика»;
- видео уроки.

На занятиях используются следующие **методы обучения**:

- **Доступность** – при изложении материала учитываются особенности и возможности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от развития и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

– **Объяснительно-иллюстрационный**, то есть в процессе обучения педагог не только читает лекции, но и параллельно демонстрирует все сказанное на проекционном экране с использованием мультимедийных средств.

Мультимедийные средства используются как информационно-обучающее пособие. В обучении особый акцент ставится на собственную деятельность ребенка по поиску, осознанию и переработке новых знаний. Педагог в этом случае выступает как организатор процесса учения, как руководитель самостоятельной деятельности обучающихся, оказывающий им нужную помощь и поддержку.

- **Репродуктивный** - выполнение и усвоение готовых заданий и задач.

- **Проблемный** - решение поставленной проблемы под руководством педагога ставит детей в ситуацию активного поиска, вынуждая их рассуждать и делать свои маленькие открытия; используется такой вид работы, как **«Карусель»**, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо - это сидящие неподвижно дети, а внутреннее - дети, которые через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Наиболее простые форм групповой работы (*«вертушка»*, *«большой круг»*, *«аквариум»*). Ценное в этих формах в том, что они позволяют ребенку не только выразить свое мнение, взгляд и оценку, но и, услышав аргументы партнера по игре, подчас отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.

Наиболее простая форма группового взаимодействия - *«большой круг»*. Работа проходит в три этапа:

Первый этап. Группа рассаживается на стульях в большом кругу. Педагог формулирует проблему.

Второй этап. В течение определенного времени (примерно 10 минут) каждый обучающийся индивидуально, на своем листе записывает предлагаемые меры для решения проблемы.

Третий этап. По кругу каждый ученик зачитывает свои предложения, группа молча выслушивает (не критикует) и проводит голосование по каждому пункту - не включать ли его в общее решение, которое по мере разговора фиксируется на доске.

Прием *«большого круга»* оптимально применяется в тех случаях, когда возможно быстро определить пути решения вопроса или составляющие этого решения.

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Малая группа выбирает того, кому она может доверить вести тот или иной диалог по проблеме. Иногда это могут быть несколько желающих. Все остальные обучающиеся выступают в роли зрителей. Отсюда и название - аквариум.

Броуновское движение предполагает движение учеников по всему кабинету с целью сбора информации по предложенной теме.

Дерево решений – группа делится пополам с одинаковым количеством обучающихся. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Часто используют и такую форму интеракции, как *«Займи позицию»*.

Зачитывается какое-нибудь утверждение и обучающиеся должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.

На занятиях используется работа в парах, когда обучающиеся учатся задавать друг другу вопросы и отвечать на них.

- Метод перевернутого урока – используется с одаренными детьми, когда дополнительные темы занятий обучающийся изучает самостоятельно и после изучения консультируется с педагогом.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год	2 год	3 год
Продолжительность учебного года, неделя		40	40	40
Количество учебных дней		40	40	40
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	01.09.2022-31.12.2022	01.09.2023-31.12.2023	01.09.2024-31.12.2024
	2 полугодие	11.01.2023-31.05.2023	11.01.2024-31.05.2024	11.01.2025-31.05.2025
Возраст детей, лет		9 – 10	10 – 11	11 – 12
Продолжительность занятия, час		2	2	2
Режим занятия		1 раз/нед.	1 раз/нед.	1 раз/нед.
Годовая учебная нагрузка, час		80	80	80

2.5 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Месяц	Число	Форма проведения	Название мероприятия	Место проведения
1	Сентябрь		Беседа	«Азбука безопасности»	Компьютерный класс
2	Октябрь		Квест – игра	«Этих дней не смолкнет слава» (ко Дню освобождения Приморья от интервентов)	Компьютерный класс
3	Ноябрь		Квест – игра	«Единство в нас!» (ко Дню народного единства)	Компьютерный класс

4	Декабрь		Игра-путешествие	История Новогодней елки в России»	Компьютерный класс
5	Январь		Интерактивная игра	«Угадай новогодний мультфильм по фразе»	Компьютерный класс
6	Февраль		Конкурсно-игровая программа	«Светочи»	Компьютерный класс
7	Март		Конкурсно-игровая программа	«Весенняя звезда»	Компьютерный класс
8	Апрель		Игра - конкурс	«Звездный час»	Компьютерный класс
9	Май		Интерактивная игра	«Песни военных лет»	Компьютерный класс

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Босова Л.Л., Босова А.Ю.* Методическое пособие. М.: Бином, 2017.
2. *Горячев А.В.* Методические рекомендации Мой инструмент компьютер. М.: Баласс, 2017.
3. *Кавриго С.М.* Методическое пособие. Вологда: ВОУНБ, 2019.
4. *Кузнецова А.В.* Методическое пособие. М: ГБОУ «ТемоЦентр», 2017.
5. *Семакин И. Г., Цветкова М.С.* Информатика: методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

Ссылка на электронные ресурсы:

1. Библиотека методических материалов для учителя [Электронный ресурс]//URL:[https:// www.metod-kopilka.ru](https://www.metod-kopilka.ru) (дата обращения 07.04.2022).
2. Учебно-методический портал [Электронный ресурс] //URL:https://www.uchmet.ru/library/add_school/ (дата обращения 30.04.2022).