


Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство образования и науки Удмуртской республики
Управление образования администрации муниципального образования
Муниципальный округ Шарканского района Удмуртской Республики
МБОУ «Мишкинская СОШ»

РАССМОТРЕНО
зам.директора по ВР
Куликова Е.А. 
Протокол № 1
от 25.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор  З.А.Петрова
Приказ № 188-ОД
от 30 августа 2023 года



СОГЛАСОВАНО
Протокол Педагогического Совета
№ 1 от 30.08.2023г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Мой друг компьютер»

Количество часов в год: 34

Количество часов в неделю: 1

Срок реализации программы: 2023-2024 учебный год

Автор-составитель: Кошкарлова Дарья Викторовна,
педагог дополнительного образования

Мишкино, 2023г

Пояснительная записка

Направленность программы: техническое

Программа дополнительного образования «Мой друг компьютер» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, предназначена для организации дополнительного образования младших школьников по техническому направлению.

Актуальность: С каждым годом все актуальнее становится изучение компьютерных технологий не только на уроках информатики, но и в кружковой деятельности, которая дает возможность внедрению новых педагогических технологий в учебно-воспитательном процессе школы.

На данном этапе дети ещё не изучают предмет информатики на уроках, а интерес к изучению компьютера довольно велик. Поэтому данная программа, являющаяся по своему характеру ознакомительной, позволит детям получить элементарные теоретические знания и практические навыки работы на компьютере. Курс информатики в этом периоде вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Обучение по программе не требует базовых знаний по информационным технологиям. Знакомясь с азами информатики, учащиеся получают первоначальное представление о компьютере и сферах его применения, учатся работать с манипулятором типа «мышь», осваивают основные понятия информатики, приобретают навыки работы на ПК. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии, - реальность настоящего времени.

Для реализации программы на занятии используются формы – групповые и индивидуальные. **Формы проведения занятий:** беседа, наблюдение, практическое занятие, выполнение заданий. На теоретических и практических занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований техники безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

Отличительные особенности. Новизна данной образовательной программы заключается в том, что, рассматривая и изучая азы информатики в разных аспектах, дети выражают свой творческий потенциал, используя различные компьютерные программы.

Уровень программы – базовый

Адресаты программы. Курс образовательной программы «Мой друг компьютер» рассчитан на 1 год обучения в возрасте 9-10 лет.

Количество обучающихся в группе – 10-12 человек

Срок освоения программы - 1 год

Цели и задачи программы

Цель программы: формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач.

Задачи:

Личностные:

- Получение возможности проявлять инициативу в принятии решения;
- Понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности.

Предметные:

- Познакомить с основными элементами компьютера;

- Формировать навыки работы на ПК с использованием меню;
- Формировать практические умения в области растровой компьютерной графики;
- Научить основам составления текстовых документов;
- Владеть навыками составления алгоритмов;
- Конструировать по образцу, чертежу, заданной схеме, замыслу.

Метапредметные:

- Развивать умения понимать и принимать учебную задачу, планировать способы ее достижения;
- Способствовать умению организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- Владеть умением сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать.

Программа рассчитана на 1 раз в неделю (40 минут) 34 часа.

Предлагается следующий набор учебных модулей:

1. Знакомство с компьютером – 4 часа
2. Создание рисунков – 7 часов
3. Создание текстов – 8 часов
4. Создание презентаций – 7 часов
5. Поиск информации - 8 часов

Учебные модули не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Учебный план

№	Тема занятия, мероприятия	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Форма контроля
1	Знакомство с компьютером				
1	Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе	1	1		Инструктаж Беседа
2	Компьютеры вокруг нас.	1	1		Беседа Индивидуальный опрос
3	Основные устройства компьютера.	1		1	Индивидуальный опрос
4	Компьютерная мышь. Клавиатура.	1		1	Демонстрация Практическое задание
2	Создание рисунков	4	2	2	
1	Компьютерная графика.	1	1		Беседа
2	Панель инструментов графического редактора.	1	1		Индивидуальный опрос
3	Основные операции при рисовании	1		1	Демонстрация документа Практическое

					задание
4	Сборка рисунка из деталей.	1		1	Беседа Практическое задание
5	Панель инструментов и их назначение.	1		1	Беседа Практическое задание
6	Создание своего рисунка	1		1	Демонстрация рисунка Практическое задание
7	Выполнение проектного задания	1		1	Демонстрация рисунка, Практическое задание
3	Создание текстов	7	2	5	
1	Панели инструментов программы Microsoft Word.	1	1		Беседа
2	Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов.	1		1	Демонстрация
3	Создание документа и работа с ним.	1		1	Демонстрация Документа Практическое задание
4	Оформление текста.	1		1	Демонстрация
5	Таблицы	1		1	Демонстрация
6	Вставка графических объектов.	1	1		Индивидуальный опрос
7	Создание своего документа.	1		1	Создание документа
8	Выполнение проектного задания.	1		1	Практическое задание
4	Создание презентаций	8	2	6	
1	Примеры программ для создания презентаций PowerPoint.	1	1		Демонстрация
2	Порядок действия при создании презентации.	1	1		Демонстрация
3	Звук, видео и анимация в электронных презентациях.	1	1		Беседа
4	Вставка звука и музыки в электронную презентацию.	1		1	Демонстрация
5	Вставка анимации и видео в презентацию.	1		1	Демонстрация
6	Гиперссылки в презентациях.	1		1	Практическое задание
7	Выполнение презентации	1		1	Практическое задание
5	Поиск информации	7	3	4	
1	Источник информации для компьютерного поиска	1	1		Беседа
2	Способы компьютерного поиска информации	1		1	Демонстрация
3	Поисковые системы в сети Интернет	1	1		Практическое

					задание
4	Поисковые запросы.	1		1	Демонстрация
5	Поиск изображений.	1		1	Беседа
6	Поиск и работа с информацией	1	1		Практическое задание
7	Выполнение проектного задания.	1		1	Практическое задание
8	Выполнение проектного задания.	1		1	Практическое задание
		8	3	5	
Итого		34	12	22	

Содержание программы

Знакомство с компьютером

1. Техника безопасности. Человек и компьютер.

Теория: Правила техники безопасности в кабинете информатики, основные элементы компьютера.

2. Компьютеры вокруг нас.

Теория: Новые профессии. Компьютеры в школе.

3. Основные устройства компьютера.

Практика: Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Использование меню при работе с компьютером.

4. Компьютерная мышь. Клавиатура.

Практика: Назначение клавиш на клавиатуре. Набор и редактирование текста. Учимся работать с мышкой.

Итого: 4 часа.

Создание рисунков

1. Компьютерная графика.

Теория: Примеры компьютерных редакторов. Знакомство с программой Paint.

2. Панель инструментов графического редактора.

Теория: Основные инструменты при рисовании. Палитра. Кисть. Карандаш. Заливка.

3. Основные операции при рисовании.

Практика: Рисование и раскраска готового рисунка по контурам.

4. Сборка рисунка из деталей.

Практика: Компьютерный рисунок по своему замыслу.

5. Панель инструментов и их назначение.

Практика: Использование разных инструментов в рисовании. Сохранение созданного рисунка.

6. Создание своего рисунка.

Практика: работа над созданием своего рисунка.

7. Выполнение проектного задания.

Практика: Работать с фрагментами рисунка. Вставка, редактирование, удаление, сохранение. Рисование рисунка по заданной тематике.

Итого: 7 часов

Создание текстов

1. Панель инструментов программы Microsoft Word.

Теория: Основные элементы программы Word. Рабочая область. Панель заголовка. Панель меню.

2. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов.

Практика: Набор текста, перемещение курсива, ввод прописных букв латинского алфавита, сохранение текстового документа.

3. Создание документа и работа с ним.

Практика: Создание документа, открытие документа, выделение текста, вырезание, копирование, вставка и редактирование текста.

4. Оформление текста.

Практика: Выбор шрифта, размера, цвета, символов. Редактирование готового текста.

5. Таблицы

Практика: Понятие таблицы, строки, столбца, ячейки. Вставка таблицы в текст, изменение размеров строк и столбцов, границ и заливки.

6. Вставка графических объектов.

Теория: фигура, рисунок, диаграмма.

7. Создание своего документа

Практика: Набор текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст, выравнивание абзацев.

8. Выполнение проектного задания

Практика: создание объявления или буклета.

Итого: 8 часов.

Создание презентаций

1. Примеры программ для создания PowerPoint.

Теория: Основные элементы программы PowerPoint.

2. Порядок действия при создании презентации.

Теория: Этапы создания презентаций.

3. Звук, видео и анимация в электронных презентациях.

Теория: Вставка звука, видео и анимации в электронную презентацию.

4. Вставка звука и музыки в презентацию.

Практика: Вставка звука и музыки в презентацию.

5. Вставка анимации и видео в презентацию.

Практика: Вставка анимации и видео в презентацию.

6. Гиперссылки в презентациях.

Практика: создание презентации гиперссылкой.

7. Выполнение презентации.

Практика: Создание собственной презентации по указанной теме.

Итого: 7 часов.

Поиск информации

1. Источники информации для компьютерного поиска.

Теория: Компакт-диск, CD или DVD, флеш-накопитель, сеть Интернет, постоянная память компьютера.

2. Способы компьютерного поиска информации.

Практика: Просмотр подобранной по теме информации, использование специальных поисковых систем.

3. Поисковые системы в сети Интернет.

Теория: Что такое поисковая система и ее функции.

4. Поисковые запросы.

Практика: поиск информации в поисковике и сохранение результатов поиска.

5. Поиск изображений.

Практика: поиск изображений в поисковике и сохранение результатов поиска.

6. Поиск и работа с информацией.

Теория: Работа с информацией, обобщение, извлечение необходимой информации.

7. Выполнение проектного задания.

Практика: создание плаката на заданную тематику.

8. Выполнение проектного задания.

Практика: Создание афиши или объявления на заданную тематику.

Планируемые результаты изучения курса

Личностные:

- Приобретен первичный опыт по формированию активной жизненной позиции;
- Умеют проявлять инициативу в принятии решений;
- Сформировалось понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности;
- Научились сотрудничеству, взаимодействию, умение работать в команде.

Предметные:

- Знают основные элементы компьютера;
- Умеют использовать меню при работе на ПК;
- Умеют создавать и редактировать компьютерный рисунок;
- Умеют составлять текстовые документы;
- Научились работать по алгоритму и уметь составлять алгоритмы;
- Умеют конструировать по образцу, чертежу, заданной схеме, замыслу.

Метапредметные:

- Умеют понимать и принимать учебную задачу, планировать способы ее достижения;
- Умеют организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- Умеют сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать.

Календарный учебный график

Наименование группы / год обучения	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолж. одного занятия (мин)	Всего ак. ч. в год	Кол-во ак. часов в неделю
«Мой друг компьютер», 1 год	С 1 сентября по 31 мая	1 занятие по 1 часу (40 минут)	34	1

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение. Занятия проводятся в учебном кабинете информатики. Помещение проветриваемое и хорошо освещенное. Предоставляются необходимые для занятий в объединении материально-технические средства, а также дидактические и методические материалы – видеофильмы, презентации, наглядные пособия.

Материально-технические средства:

- компьютер 12 шт.,
- проектор,
- звуковые колонки 5 шт.,
- принтер, сканер,
- программное обеспечение: Paint, Калькулятор, Блокнот, Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, видеопроигрыватель Microsoft.

Формы аттестации

1. Собеседование.
2. Выполнение практических заданий.
3. Тесты
4. Проекты.

Оценочные материалы

Тест «Компьютерная графика»

1. Что относится к редакторам растровой графики?

- А) Microsoft Excel;
- В) Paint;
- Б) Microsoft Word;
- Г) Microsoft Access.


2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

- А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
- Б) для рисования с эффектом распыления краски;
- В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;
- Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Какая команда не входит в меню графического редактора Paint? А) Вид; В) Правка; Б) Формат; Г) Палитра.

4. Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?

- А) 16; В) 24; Б) 18; Г) 32.


5. Как называется инструмент  панели инструментов в графическом редакторе Paint? А) Выбор цветов; В) Линия; Б) Карандаш; Г) Кривая.

6. Каким значком на панели инструментов представлен инструмент Выделение произвольной области?



7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию? А) *.tif; В) *.bmp; Б) *.gif; Г) *.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

- А) 
- В) 
- Б) 
- Г) 

9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок? А) Рисунок → Растянуть/наклонить; Б) Вид → Растянуть/наклонить;
В) Правка → Растянуть/наклонить; Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?
А) красный; В) серый; Б) черный; Г) останется прежним.

Примеры практических работ:

1. Рисунок «Открытка»
2. Рисунок «Новый год»
3. Рисунок «Пейзаж»

Тест «Текстовый редактор Word»

1. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Программа Microsoft Word - это:

- a. графический редактор;
- b. текстовый редактор;
- c. программа для создания моделей;
- d. база данных.

2. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Что такое текстовый редактор?

- a. программа для работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- b. программа управления ресурсами ПК при создании документов;
- c. программа для создания, редактирования, форматирования текстовой информации;
- d. программа автоматического перевода с символических языков в машинные коды.

3. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Межсимвольный интервал - это:

- a. расстояние между буквами текста;
- b. расстояние между строками текста;
- c. расстояние между абзацами текста.

4. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

В каком из перечисленных ниже предложений правильно расставлены пробелы между словами и знаками препинания?

- a. Пора, что железо:куй, поколе кипит!
- b. Пора, что железо:куй, поколе кипит!
- c. Пора, что железо: куй ,поколе кипит!
- d. Пора , что железо : куй , поколе кипит !

5. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Игорь набирал текст на компьютере. Вдруг все буквы у него стали вводиться прописными. Что произошло?

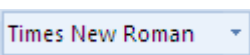
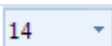
- a. сломался компьютер
- b. произошел сбой в текстовом редакторе
- c. случайно была нажата клавиша NumLock
- d. случайно была нажата клавиша CapsLock






6. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Положение курсора в слове с ошибкой отмечено черточкой: ИСС|СКУСТВО Чтобы исправить ошибку, следует нажать на клавишу:

- a. Backspace
- b. Delete
- c. Delete или Backspace

7. Соотнесите номер кнопки с ее названием:

1) 	а) цвет текста
2) 	б) подчеркнутый

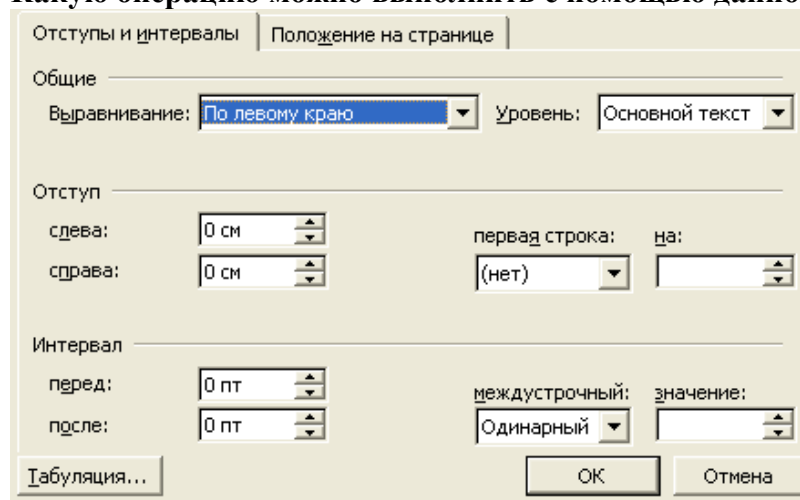
3)		в) шрифт
4)		г) цвет выделения текста
5)		д) курсив
6)		е) размер шрифта
7)		ж) полужирный

8. Ответьте на вопрос.

На какой вкладке и в какой группе находятся кнопки из задания 7.

9. Ответьте на вопрос.

Какую операцию можно выполнить с помощью данного диалогового окна



- a. Поиск и замену в тексте
- b. Изменить размеры полей страницы
- c. Изменить абзацные отступы и размеры красной строки
- d. Изменить шрифт текста

10. Ответьте на вопрос, выбрав вариант ответа.

Какой ориентации листа нет?

- a. Книжная
- b. Журнальная
- c. Альбомная

Критерии выполнения практических работ, проектов оцениваются уровнями: низкий, средний, высокий.

уровень	если:
Высокий	- учащийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на компьютере; - работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы.
Средний	- работа выполнена полностью, но при выполнении работы обнаружилось недостаточное владение навыками работы с компьютером в рамках поставленной задачи; - правильно выполнена большая часть работы (свыше 85%), допущено не более 3 ошибок; - работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
Низкий	- работа выполнена не полностью, допущено более 3 ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на компьютере, требуемыми для решения поставленной задачи или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

План воспитательной работы

Цель: Воспитание всесторонне и гармонично развитой личности, обладающей личностными качествами, которые могут быть востребованы сегодня и завтра, способствующие «вхождению» ребенка в социальную среду.

Задачи:

1. Воспитание понимания необходимости неразрывной связи личного развития и благополучия с аналогичными интересами общества в целом.
2. Формирование гуманного мировоззрения обучающихся, способных осознанно выстраивать свою жизнь и нравственно развиваться;
3. Формирование отношения к труду, являющееся показателем человеческой сущности, постоянное самосовершенствование и самовоспитание, достойное и уважительное отношение к обществу и самому себе.
4. Приобщение обучающихся к ведущим духовным ценностям своего народа, к его национальной культуре, языку, традициям и обычаям;
5. Физическое развитие, гигиеническая культура, соблюдение правил человеческого общения - естественных и естественное приемлемых норм культурного человека.

Проведение бесед, лекций, игр, мероприятий

№	Тема	Дата проведения	Примечания
1.	Диагностика воспитанности учащихся. Анкетирование «Что такое дружба и настоящий друг?»	Октябрь	
2.	Беседа «Как научиться любить свою Родину и быть ее патриотом	Декабрь	
3.	Конкурс по новогоднему компьютерному рисунку	Декабрь	
4.	Беседа «Настоящий друг»	Февраль	
5.	Поздравление родителей с праздниками 8 Марта и с Днем Защитника Отечества	Март	
6.	Интеллектуальная игра «Утро космической эры», посвященная Дню космонавтики.	Апрель	

Ожидаемые результаты воспитательной работы

- Воспитанники активно включены в коллективную и индивидуальную творческую деятельность, ориентированную на общечеловеческие и национальные ценности.
- Развитие мотивации личности ребенка к познанию и творчеству.
- Раскрытие творческого потенциала детей.
- Усиление роли семьи в воспитании детей.

Список литературы

1. Владимирова А. «Увлекательная информатика. 5-11 классы» Логические задачи, кроссворды, ребусы, игры. Серия «В помощь преподавателю», Волгоград, «Учитель», 2013.
2. Горячев А.В. «Информатика в играх и задачах». Москва: «Баласс» - 2002 г.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2010.
4. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников – М.: Баласс, 2007.
5. Левкович О.А. и др. Основы компьютерной графики. Минск. ТетраСистемс – 2005.
6. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. С-Пб.:БХВ, 2009.

Цифровые электронные ресурсы:

1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru>
2. Единая коллекция ЦОР <http://school-collection.edu.ru>
3. Федеральный портал "Российское Образование" <http://fcior.edu.ru>