

**Управление образования г.Волгодонска**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ» Г. ВОЛГОДОНСКА**

**ПРИНЯТО**

на заседании педагогического совета  
Протокол от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МБУДО  
«Станция юных техников»  
г. Волгодонска

\_\_\_\_\_ Л.В. Рязанкина

Приказ от

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

№ \_\_\_\_\_

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

«Компьютерный гений. Основы.»

на 2024-2025 учебный год

**Вид программы:** модифицированная

**Тип программы:** традиционная

**Уровень программы:** стартовый

**Возраст детей:** от 7 до 15 лет

**Срок реализации:** 1 года

1 год – 144 учебных часа

**Разработчик:** педагог дополнительного  
образования

Лапикова Елена Ивановна

Волгодонск

2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>3</b>
<b>II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Учебный план .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Календарный учебный график .....</b>	<b>16</b>
<b>III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Условия реализации программы.....</b>	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
<b>3.2 Формы контроля и аттестации .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3 Планируемые результаты.....</b>	<b>18</b>
<b>IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....</b>	<b>20</b>
<b>V. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ .....</b>	<b>21</b>
<b>VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>22</b>
<b>VII. ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>26</b>
<b>Приложение 1.....</b>	<b>26</b>
<b>Приложение 2.....</b>	<b>36</b>
<b>Приложение 3.....</b>	<b>39</b>
<b>Приложение 4.....</b>	<b>43</b>

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Предметом предлагаемой программы «Компьютерный гений. Основы.» является формирование у обучающихся основных навыков работы за компьютером.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы определяется тем, что сегодня любой человек, независимо от возраста и профессии, должен владеть компьютером: без этого невозможна жизнь в информационном обществе. Программа «Компьютерный гений. Основы.» нацелена на формирование этих навыков уже с раннего возраста, что сегодня особо актуально.

### **Новизна программы**

Новизна программы заключается в том, что учебный материал, который, обычно, дается школьникам среднего и старшего звена, адаптирован для младших школьников.

В основу программы положено развитие творческих способностей детей по средствам включения новых компьютерных технологий:

- интерактивной доски: в качестве иллюстрационного материала используется имеющиеся электронные учебники, компьютерные обучающие программы, презентации, мультфильмы. Включение демонстрационных материалов в обучение усиливает активное восприятие детьми теории, способствует овладению информационными технологиями.

Большое значение на занятиях объединения уделяется созданию условий для повышения познавательного интереса к предмету через такие формы работы, как:

- интеллектуальные игры по информатике;
- конкурсы;
- творческие проекты.

**Отличительная особенность** данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание основ работы с компьютерными программами. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Во-первых, содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Во-вторых, особенность программы является личностно - ориентированный подход в процессе обучения. Для этого у обучающихся определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям.

В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий.

Принципы реализации программы:

- индивидуальности – выражается в ориентации программы на индивидуальные возможности и потребности учащихся на занятиях;
- деятельности – выражается в органическом единстве теоретических знаний и практических умений как основы организации образовательного процесса;
- целостности – необходимость гармонического единства рационального, эмоционального, сообщающего и поискового, содержательного и эмоционального компонентов в обучении;
- доступности - заключается в необходимости соответствия содержания, методов и форм обучения возрастным особенностям учащихся, уровню их развития;
- преемственности и последовательности обучения предполагает, что знания даются учащимся не только в определенной последовательности и взаимосвязи, а изложение учебного материала педагогом доводится до уровня системности в сознании учащихся;
- результативности выражается в нацеленности на получение учащимся конкретного образовательного результата в ходе каждого учебного занятия;
- профориентационной направленности – данный принцип обеспечивает подбор содержания, методов, форм педагогического процесса, который направлен на предпрофессиональную подготовку учащихся с целью формирования профессионально важных качеств, знаний и умений.

### **Педагогическая целесообразность**

Основным подходом к воспитанию и обучению в рамках программы «Компьютерный гений. Основы.» выступает деятельностный подход, при котором развитие личности осуществляется в деятельности.

Педагогическая целесообразность использования данного подхода при реализации программы заключается в том, что он позволяет формировать у обучающихся устойчивые навыки работы за компьютером.

**Цель реализации программы** – формирование навыков работы с персональным компьютером.

### **Задачи программы:**

Формирование мотивационной, операционной и интеллектуальной готовности ребёнка к использованию ИКТ.

Обучить школьников основам компьютерной грамотности:

- познакомиться с устройством персонального компьютера;
- приобрести начальные навыки работы в программе Windows;
- обучить работе с графическими редакторами Paint, Tux Paint;
- научить созданию проектов в Power Point;

- познакомить с программированием, на примере визуального языка программирования Scratch.;
- познакомить с сетью Internet;

### **Задачи:**

**развивающие:** познакомить обучающихся с основами работы с компьютерными программами, развивать логическое и алгоритмическое мышление.

**обучающая:** сформировать умение использовать компьютер с соответствующим программным обеспечением при решении задач, поиске и обработке информации.

**воспитательные:** выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества; привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

### **Характеристика программы**

Направленность - техническая

Тип – традиционный

Вид – модифицированная

Уровень освоения - стартовый

### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения – 144 часа.

**Режим занятий** Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

**Тип занятий** – комбинированный, диагностический

**Форма обучения** очная

**Адресат программы** дети 7-15 лет

**Наполняемость группы** 12 человек

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

### 2.1 Учебный план

Таблица \_

#### Учебный план

№ п/п		Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение в программу. Техника безопасности при работе с компьютером.</b>					
	Техника безопасности при работе на ПК.	2		2	
<b>Раздел 1. Что такое компьютер.</b>					
	Тема 1.1. Устройство компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).	1	1	2	
	Тема 1.2. Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола.	1	1	2	
<b>Раздел 2. Устройство компьютера</b>					
	Тема 2.1. Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.	1	7	8	
	Тема 2.2. Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка).	1	5	6	
	Тема. 2.3. Значение клавиш	1	3	4	
<b>Раздел 3. Графический редактор</b>					
	Тема 3.1. Запуск программы Paint. Окно графического редактора Paint.	1	1	2	

	Тема 3.2. Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик и др.).	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	
	Тема 3.3. Запуск программы Tux Paint. Окно графического редактора Tux Paint.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	Тема 3.4. Возможности программы Tux Paint. Отличие от Paint.	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 3.5. Создание самостоятельных работ.	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	
<b>Раздел 4. Текстовый редактор</b>					
	Тема 4.1. Запуск программы Word. Окно текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 4.2. Курсор, текстовое поле, линейки, полосы прокрутки. Набор текста. Исправление ошибок	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 4.3. Выделение фрагментов текста. Шрифт. Размер шрифта.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	Тема 4.4. Кнопки для выравнивания текста: по левому, правому краю; по	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	

	центру; по ширине страницы. Набор текста				
	Тема 4.5. Кнопка, для выделения текста более жирным, наклонным шрифтом.	1	1	2	
	Тема 4.6. Кнопка для подчёркивания выделенного фрагмента текста. Изменение цвета текста. Вставка картинки.	1	1	2	
	Тема 4.7. Создание самостоятельных работ и проектов.	1	7	8	
<b>Раздел 5. Презентации</b>					
	Тема 5.1. Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Дизайн, шаблоны слайдов. Навыки работы с программой. Демонстрация слайдов.	1	5	6	
	Тема 5.2. Вставка в презентацию анимации, музыки.	1	3	4	
	Тема 5.3. Создание проектов, самостоятельная работа.	1	7	8	
<b>Раздел 6. Сеть Интернет</b>					
	Тема 6.1. Что такое интернет: значение в жизни человека, возможности.	1	1	2	
	Тема 6.2. Правила безопасной работы	1	1	2	



	в сети интернет.				
	Тема 6.3. Социальные сети, регистрация и работа в сетях.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	Тема 6.4. Сайты школы, города и др.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>Раздел 7. Программирование</b>					
	Тема 7.1. Визуальный язык программирования Scratch: что такое Scratch, история создания, популярность, возможности. Знакомство со Scratch. Первый проект.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	Тема 7.2. Эффекты в Scratch.	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
	Тема 7.3. Отрицательные числа.	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 7.4. Перо.	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	
	Тема 7.5. Циклы.	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	
	Тема 7.6. Условные блоки.	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 7.7. Координаты.	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
	Тема 7.8. Создание мультфильмов и игр.	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
<b>Раздел 8. Проверочно-результативный блок</b>					
8.1	Итоговое занятие. Самостоятельная подготовка проекта.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>Итого:</b>		<b>36</b>	<b>108</b>	<b>144</b>	

## Содержание учебного плана

**Введение в программу. Техника безопасности при работе с компьютером.**  
Знакомство с детьми, комплектование групп. Правила поведения в компьютерном кабинете.

### **Тема 1.1. Техника безопасности при работе на ПК.**

**Теория:** Сведения из истории развития компьютерных технологий.

Техника безопасности при работе на ПК. Совершенствование ПК, современные компьютерные технологии. Просмотр мультфильма на данную тему.

**Практика:** Работа в программе GCompris. Упражнение «Щелкай мышкой по синим кружочкам».

## **Раздел 1. Что такое компьютер**

**Тема 1.1.** Устройство компьютера.

**Теория:** Знакомство с устройством компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь). Характеристики основных устройств компьютера, назначение. Просмотр мультфильма на данную тему.

**Практика:** Работа в программе. Дидактическая игра «Собери компьютер». «Задание.exe».

**Тема 2.2.** Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола.

**Теория** Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.

**Практика:** Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение. Выход из игры с использованием клавиши Esc.

## **Раздел 2. Устройство компьютера**

**Тема 3.1. Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.**

**Теория:** Знакомство с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв.

**Практика:** Практическая работа в программе «Мир информатики». Клавиатура. Упражнение 8. Работа над творческим проектом «Мое имя» (Бейдж).

**Теория:** Цифровая клавиатура.

**Практика:** Практическая работа в программе «Мир информатики». Клавиатура. Упражнение 9.

**Теория:** Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели и с помощью клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift. Печать заглавных букв с зажатой клавишей Shift.

Включение дополнительной цифровой клавиатуры клавишей NumLock.

**Практика:** Развитие абстрактно – логического мышления, быстроты реакции. Компьютерная развивающая игра «Пазлы».

Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста. Развивающая игра «Раскрась картинку» в программе «Мир информатики» «Кирилл и Мефодий».

Развитие зрительного и слухового восприятия. Развивающая игра «Соедини по точкам».

## **Тема 2.2. Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка)**

**Теория:** Знакомство с компьютерной мышью. Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши.

**Практика:** Работа с программой Gcompris. «Мир информатики. 1 год обучения. «Кирилл и Мефодий». Задание «Мышь. Пиктограммы».

## **Тема 2.3. Значение клавиш**

**Теория:** Заглавные и прописные символы русского алфавита. Цифровые клавиши. Числа и цифры. Знаки и символы: «+»; «-»; «=». Клавиши управления курсором. Клавиши: пробел, Shift, Enter, Backspace, Delete.

**Практика:** Работа с программой «Веселые моторы 2». Задание «Пожарная машина». Упражнение «Игра с огнем». Задание «Скорая помощь». Упражнение «Домики».

Работа с программой «Веселые моторы». Задание «Пароход». Упражнение «Морской парад». Работа с программой «Веселые моторы 2» Задание «Грузовик». Упражнение «Мебельный магазин».

## **Раздел 3. Графический редактор.**

### **Тема 3.1. Запуск программы Paint. Окно графического редактора Paint.**

**Теория:** Окно графического редактора Paint: название файла, панель инструментов, строка меню, палитра, полосы прокрутки.

**Практика:** Запуск программы Paint, работа с панелью инструментов. Упражнение в создании рисунков в программе.

### **Тема 3.2. Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик и др.)**

**Теория:** Знакомство с графическим редактором Paint. Панель инструментов. Палитра. Инструменты «Кисть», «Карандаш», «Эллипс», «Прямоугольник», «Распылитель», «Ластик», «Заливка», «Прямоугольное выделение». Сохранение работы на компьютере. Отработка навыков масштабирования фигур, использования инструментов редактора, копирования.

**Практика:** Рисование радуги. Рисование мячей, цветов, воздушных шаров, животных, используя приемы копирования.

### **Тема 3.3. Запуск программы Tux Paint. Окно графического редактора Tux Paint**

**Теория:** Знакомство с графическим редактором. Панель инструментов. Сохранение работы.

**Практика:** Самостоятельная работа.

### **Тема 3.4. Возможности программы Tux Paint. Отличие от Paint**

**Теория:** Изучение функций инструментов панели.

**Практика:** применение возможностей редактора при создании самостоятельной работы.

### **Тема 3.5. Создание самостоятельных работ.**

**Теория:** Знакомство с основными жанрами изобразительного искусства (портрет, пейзаж, натюрморт).

**Практика:** Создание графических работ с применением возможностей редактора.

## **Раздел 4. Текстовый редактор Word.**

**Тема 4.1. Запуск программы Word. Окно текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования.**

**Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.**

**Теория:** Запуск программы Word.

**Практика:** Создание и сохранение текстового документа. Работа с окном текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.

**Тема 4.2. Курсор, текстовое поле, линейки, полосы прокрутки. Набор текста. Исправление ошибок.**

**Теория:** Запуск программы Word.

**Практика:** Набор текста с карточек. Редактирование.

**Тема 4.3. Выделение фрагментов текста. Шрифт. Размер шрифта.**

**Теория:** Шрифт. Размер шрифта.

**Практика:** Набор текста. Изменение шрифта и его размера.

**Тема 4.4. Кнопки для выравнивания текста: по левому, правому краю; по центру; по ширине страницы. Набор текста.**

**Теория:** Кнопки для выравнивания текста.

**Практика:** Набор текста с карточек. Выравнивание текста: по левому, правому краю; по центру; по ширине страницы.

**Тема 4.5. Кнопка, для выделения текста более жирным, наклонным шрифтом.**

**Теория:** Кнопки выделения текста жирным, наклонным шрифтом.

**Практика:** Набор текста. Выделение текста жирным, наклонным шрифтом.

**Тема 4.6. Кнопка для подчёркивания выделенного фрагмента текста.**

**Изменение цвета текста. Вставка картинки.**

**Теория:** Кнопка для подчёркивания выделенного фрагмента текста. Кнопка для изменения цвета текста.

**Практика:** Набор текста. Подчёркивание выделенного фрагмента текста. Изменение цвета текста. Вставка картинки.

## **Раздел 5. Презентации**

**Тема 5.1. Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Дизайн, шаблоны слайдов. Навыки работы с программой. Демонстрация слайдов.**

**Теория:** Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Понятие слайда. Создание и оформление слайда.

**Практика:** Запуск программы Power Point. Создание слайда. Дизайн, вставка текста, рисунка. Настройка времени и порядка воспроизведения слайдов. Демонстрация.

**Тема 5.2. Вставка в презентацию анимации, музыки.**

**Теория:** Создание презентации. Вставка анимации, музыки.

**Практика:** Создание и показ презентаций.

## **Раздел 6. Сеть Интернет**

**Тема 6.1. Что такое интернет: значение в жизни человека, возможности.**

**Теория:** Что такое интернет: значение в жизни человека.

**Практика:** Возможности сети интернет - тренировка.

**Тема 6.2. Правила безопасной работы в сети интернет.**

**Теория:** Правила безопасной работы в сети интернет, социальные сети, сайты школы, города и др.

**Практика:** Работа в сети интернет.

**Тема 6.3. Социальные сети, регистрация и работа в сетях.**

**Теория:** Знакомство с социальными сетями. Электронная почта.

**Практика:** Упражнение в создании личной почты. Правила безопасной работы с почтой.

**Тема 6.4. Сайты школы, города и др.**

**Теория:** Знакомство с сайтом школы, района, республики.

**Практика:** Работа с сайтом школы.

## **Раздел 7. Программирование**

**Тема 7.1. Визуальный язык программирования Scratch: что такое Scratch, история создания, популярность, возможности.**

**Знакомство со Scratch. Первый проект.**

**Теория:** История появления языка программирования Scratch, создатель, на какой возраст рассчитан, популярность.

**Практика:** Знакомство с интерфейсом. Понятие «сцены, спрайта, скрипта, блока» и пр. Создание первого проекта.

**Тема 7.2. Эффекты в Scratch.**

**Теория:** Знакомство с эффектами – цветовой эффект, эффект рыбьего глаза, завихрения, укрупнения пикселей, мозаики, яркости, прозрачности, анимация.

**Практика:** Создание проектов.

**Тема 7.3. Отрицательные числа.**

**Теория:** Понятие отрицательного числа, применение при программировании.

**Практика:** Создание проектов.

**Тема 7.4. Перо.**

**Теория:** Понятие пера, возможности, блоки, варианты применения.

**Практика:** Создание проектов с применением функций пера.

**Тема 7.5. Циклы.**

**Теория:** Знакомство с понятием цикла, блоки цикла. Связь циклов с эффектами цвета и прозрачности.

**Практика:** Создание проектов с применением блоков цикла.

**Тема 7.6. Условные блоки.**

**Теория:** Блок проверки условия. Применение.

**Практика:** Создание проектов с применением условного блока.

**Тема 7.7. Координаты.**

**Теория:** Координаты, координатная плоскость, перемещение по горизонтали и вертикали. Область применения, значимость. Блоки перемещения в координатной плоскости.

**Практика:** Выполнение проектов с применением системы координат, использованием блоков перемещения. Доработка готовых проектов, создание новых.

**Тема 7.8. Создание мультфильмов и игр.**

## **Раздел 8. Итоговое занятие.**

Самостоятельная подготовка проекта на свободную тему.

## **2.2 Календарный учебный график**

**Календарный учебный график является приложением к общеобразовательной общеразвивающей программе (ФЗ №273, ст.2, п.9).**

**Приложение 1.**



### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 3.1 Условия реализации программы

Образовательный процесс по данной ДООП строится с учетом законодательства Российской Федерации в области обеспечения санитарно-эпидемиологического благополучия населения и пожарной безопасности.

#### Материально-техническое оснащение

Перечень средств ИКТ, используемых для реализации настоящей программы:

Аппаратные средства:

рабочее место для педагога: компьютерный стол, ПК, колонки, сканер, принтер;

- мультимедийные ПК на каждого обучаемого в количестве 12 штук;
- локальная сеть;
- интерактивная доска;

Программные средства;

- операционная система Windows 7;
- полный пакет офисных приложений Microsoft Office;
- графический редактор Paint, Tux Paint;

#### Дополнительное оборудование

№	Имеется в наличии	Количество
1.	Кондиционер	1 шт.
2.	Аптечка	1 шт.
3.	Огнетушитель (углекислотный)	1 шт.

**Кадровое обеспечение:** для реализации дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Компьютерный гений. Основы.» необходимо иметь квалифицированные кадры с высшим или средне-специальным образованием, имеющие достаточный уровень знаний по направлению «Информационные технологии».

#### 3.2 Формы контроля и аттестации

##### Формы контроля ожидаемых результатов

В соответствии с ФГОС ООО итоговая оценка результатов освоения дополнительной образовательной программы определяется по результатам входной, промежуточной и итоговой диагностики обучающихся.

### **Входная диагностика**

Срок проведения: сентябрь и первое занятие для вновь пришедшего обучающегося в течение учебного года.

Цель: оценка исходного (начального) уровня знаний учащихся перед началом образовательного процесса по программе.

### **Промежуточная и итоговая диагностика**

Срок проведения:

Промежуточная диагностика – декабрь,

Итоговая диагностика – апрель-май.

Цель:

Промежуточная диагностика – это оценка качества усвоения учащимися содержания образовательной программы в середине учебного года.

Итоговая диагностика – это оценка качества усвоения учащимися содержания образовательной программы в конце учебного года.

См. Приложение 2

## **3.3 Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

- **Обучающийся будет** определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- **Обучающийся будет** в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.
- **У обучающегося будут сформированы:**
  - учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
  - умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;
  - понимание причин успеха в учебной деятельности;
  - умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя.
- **Обучающийся получит возможность для формирования:**
  - выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
  - устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;
  - адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

**Метапредметные результаты:**

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

- правила техники безопасности на занятиях;
- правила работы в компьютерном классе;
- части компьютера и их назначение;

- значение кнопок на клавиатуре;
- правила работы в графических редакторах Paint и Tux Paint;
- правила работы в текстовом редакторе Word;

#### **Познавательные универсальные учебные действия:**

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру.
- создавать папки;
- удалять файлы и папки;
- копировать файлы и папки;
- перемещать файлы и папки.
- вводить с помощью клавиатуры цифры, буквы, слова, предложения.
- выполнять основные операции в программе Power Point (создание слайда, дизайн слайда, вставка картинки и подписи, показ презентации);
- вводить текст с помощью клавиатуры;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
- создавать таблицы в текстовом редакторе Word
- основным приемам форматирования и редактирования документа;
- искать, находить и сохранять тексты, изображения, найденные в поисковых системах..

#### **Коммуникативные универсальные учебные действия:**

- принимать участие в совместной работе коллектива;
- вести диалог, работая в парах, группах;
- допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- координировать свои действия с действиями партнеров;
- корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- совершенствовать математическую речь;
- высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

#### **Предметные результаты:**

- правила поведения в компьютерном классе;
- как работать в редакторах Power Point, Paint;
- основные функции редакторов.
- создавать и раскрашивать рисунки;
- создавать рисунок с использованием всех изученных функций графического редактора;
- изготавливать простые презентации из картинок и фотографий.
- знания с объективными реалиями жизни.

#### IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Демонстрация готовых проектов в программах Power Point, Paint, Tux Paint, Word.

##### **Здоровье сберегающие мероприятия**

Здоровьесберегающие технологии представляют собой комплекс мер, способствующих укреплению физического состояния детей.

Во время занятий дети сталкиваются с такими факторами риска как:

- **ситуации на уроках**, приводящие к стрессу (необъективность оценок, предъявление неадекватных требований к ученикам, применение стрессогенной педагогической тактики);
- **нехватка движения** и физической нагрузки, приводящие к ослабленному здоровью;
- **несоблюдение норм гигиены** и физиологии;
- **учебная нагрузка**, превышающая возрастные рекомендации;
- **переутомление** в связи с интенсификацией процесса образования;
- **недостаток знаний о способах охраны и укрепления здоровья**, как у детей и родителей, так и педагогического состава;
- **отсутствие индивидуального подхода** к обучающимся;
- **малое распространение культуры ЗОЖ**;
- **недостатки** в организации школьного питания.

здоровьесберегающие образовательные технологии призваны в этом помочь (Приложение 3).

##### **Воспитательные мероприятия**

**Цель воспитательной работы:** Способствовать формированию общественно активной, нравственно ориентированной, творческой личности, обладающей умением адаптироваться в быстро меняющихся социальных условиях, сохраняя позитивный потенциал.

##### **Основные задачи:**

- помочь несовершеннолетним сформировать позитивное отношение к окружающему миру, найти свое место в этом мире, научиться определять и проявлять активную жизненную позицию;
- помочь детям и подросткам осознать основополагающее значение нравственных ценностей в жизни людей; привить им стремление к проявлению высоких нравственных качеств, таких, как уважение человека к человеку, вежливость, бережное отношение к чести и достоинству личности, душевная чуткость, отзывчивость, ответственность, любовь ко всему живому;
- развить навыки самопознания и самовоспитания, научить управлять собой, контролировать свои действия и поступки, анализировать свое внутреннее состояние – свои побуждения, интересы, потребности;

ставить перед собой осознанные цели и стремиться к наиболее полному, продуктивному самовыражению;

- приобщить детей и подростков к активной творческой деятельности, связанной с освоением различных культурных ценностей – воспитать сознательное отношение к труду, к выбору ценностей, пробудить интерес к профессиональной самоориентации, к художественному творчеству, к физкультуре и спорту;
- сконцентрировать внимание детей и подростков на принципах и условиях здорового образа жизни, способствовать преодолению ими вредных привычек; вести неустанную профилактическую работу, направленную против наркомании, токсикомании, алкоголизма, курения и других асоциальных явлений.

(Приложение 4)

## **V. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ**

Уровень освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерный гений. Основы.», определяется путем отслеживания не только практических и теоретических результатов деятельности обучающегося, но и динамики развития личности. Отслеживание результативности выполнения данной программы проходит в несколько этапов:

Входной контроль - (проводится при наборе или на начальном этапе формирования коллектива) – это изучение отношения ребенка к выбранной деятельности, его достижения в этой области, личностные качества ребенка, собеседования с родителями;

Промежуточный контроль - (проводится в середине учебного года, чаще в декабре) – это изучение динамики освоения предметного содержания ребенка, личностного развития, взаимоотношений в коллективе. Проводится в формах, определенных данной дополнительной общеобразовательной программой.

Итоговый контроль - (проводится в конце учебного года) – это проверка освоения детьми программы или ее этапа, учет изменений качеств личности каждого ребенка. В структуру программы включены в виде приложений оценочные материалы (Приложение 2), которые отражают перечень диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов.

## VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### 1. Нормативно-правовые документы

1. Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023, далее – ФЗ №273).
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями от 29.12.2022г.).
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» (далее – Концепция).
5. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
6. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ (в ред. от 27.09.2017).
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Приказ №629).
9. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (далее – Приказ № 816).
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 02.02.2021г.).
11. Письмо Министерства просвещения РФ от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации».
12. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 августа 2019 г. № ТС- 1780/07 «О направлении эффективных моделей дополнительного образования для обучающихся с ОВЗ».
13. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН).

14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
15. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников» г. Волгодонска.

### **Литература, использованная при составлении программы**

#### **Список рекомендуемой литературы для учителя**

1. Абрамов, С.А., Зима Е.В. Начала информатики. – М.: Наука, 2020. – 246 с.
2. Бабаева, Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 2019. – 126 с.
3. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2020. – 156 с.
4. Горячев, А.В., Лесневский, А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс. – М.: изд. дом Дрофа, 2019.- 234 с.
5. Зарецкий, А. П., Труханов, А.С., Зарецкая, Л.П. Энциклопедия профессора Фортрана. – М.: Просвещение, 2019. – 236 с.
6. Кривич, Е.А. Компьютер для дошколят. – Эксмо-Пресс, 2018. – 115 с.
7. Никашин, А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. – М.: Просвещение, 2020. – 230 с.
8. Никитин, А.Н., Первин, Ю.А. Компьютер – инструмент искусства. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2021. – 240 с.
9. Новицкая, Н.Н., Науменко, Г.А. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. – М.: Просвещение, 2020. – 135 с.
10. Павлов, Д.Н. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. – Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2019. – 184 с.
11. Первин, Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2019. – 192 с.
12. Сибрина, Т.П. Компьютер для бизнес-леди. Самоучитель. - С.-Пб.: изд. Питер, 2018. – 204 с.
13. Урунтаева, Г.А., Афонькина, Ю.А. Практикум по детской психологии. – М.: Просвещение: Владос, 2021. – 189 с.

#### **Литература и электронные ресурсы для педагогических работников:**

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
2. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
3. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика// Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.

4. Ефимова О. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. пособие / О. Ефимова, В. Морозов, Н. Угринович. - М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. - 424 с.
5. Журова С.М. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
6. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнфоркомПресс, 2000. – 400 с.
7. Швачко Н.В. Основные аспекты преподавания темы “Информация” в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№9. –С. 29- 43.
8. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе – М.: Сентябрь, 1996. – 96 с.
9. 1september.ru (Фестиваль педагогических идей 2008\2009// Авторская программа кружковых занятий по информатике (младшие классы). Васильева Л. Д.

#### **Список рекомендуемой литературы для обучающихся**

1. Волина, В.В. Праздник чисел. Занимательная математика для детей. – М.: Знание, 2019. – 123 с.
  2. Коган, И.Д., Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. – М.: Педагогика, 2019. – 158 с.
  3. Левин, М. Л. Информатика в школе и дома. – М.: Новый издательский дом, 2020. – 182 с.
  4. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2020. – 100 с.
  5. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2018. – 89 с.
  6. Макарова, Н. В. Информатика (начальный курс). – СПб: Питер, 2019. – 160 с.
- Фельдман, С.К. Энциклопедия персонального компьютера для школьника. - М.: - Новый издательский дом, 2020. – 255 с.

#### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Авербух А.В., Гисин В.Б. «Изучение основ информатики вычислительной техники». –М.: Просвещение, 2010г.
2. Гельтищева М.В. «Режим работы за дисплеем» -М.: Изд.Центр «Вентана-Граф»,2009г.
3. Каралашвили Е.А. «Упражнения для учащихся», 2012г.
4. Орлов В.И. «Процесс обучения: средства и методы». – М.: Московский институт потребительской кооперации, 2009г.
5. Шафрин Ю.А. «Основы компьютерной технологии». Литература для педагога
1. Журин А.А. «Учимся работать на компьютере» Москва 2009г.
2. Кукушкина О.И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы, поиски, подходы.2009г.



3. Куприянов Н «Рисуем на компьютере». 2010г.
4. Курилович В. «Как изучить компьютер за 6 занятий» 2012г.
5. Лаптев В.В. «Что такое компьютер?». 2014г.
6. Левин А. «Самоучитель работы на компьютере» 2013г.
7. Симонович С, Евсеев Г., «Общая информатика», учебное пособие «АСТ-ПРЕСС», 2013г.
8. Угринович Н.Д. «Информатика и информационные технологии» 2011г.
9. Удалова Т.Л. Создание текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word» 2012г.
10. Фигурнов В.Э. «IBM PC для пользователя». 2009г.

## **2. Интернет-ресурсы**

<https://multiurok.ru/files/dopolnitelnaiia-obshcheobrazovatelnaia-obshcher-195.html?ysclid=llw42hmz5e845463128>

<https://www.uchmet.ru/library/material/250921/134282/?ysclid=llw16wbgev381167026>

<https://infourok.ru/dopolnitelnaya-obsheobrazovatel'naya-obscherazvivayuschaya-programma-tehnicheskoy-napravlenosti-azi-kompyuternoy-gramotnosti-3069241.html?ysclid=llw13c78o3248248086>

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2023/01/13/azy-kompyuternoy-gramotnosti-dopolnitelnaya>

## VII. ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

**Календарный учебный график**  
**«Компьютерный гений. Основы.»**  
*группа №1*

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	03.09	Техника безопасности при работе на ПК.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
2.	05.09	Устройство компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
3.	10.09	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
4.	12.09	Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
5.	17.09	Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
6.	19.09	Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка).	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
7.	24.09	Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение

		Работа на клавиатурном тренажере.					заданий.
<b>8.</b>	26.09	Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка).	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>9.</b>	01.10	Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>10.</b>	03.10	Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка).	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>11.</b>	08.10	Значение клавиш	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>12.</b>	10.10	Значение клавиш	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>13.</b>	15.10	Запуск программы Paint. Окно графического редактора Paint.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>14.</b>	17.10	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик и др.).	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>15.</b>	22.10	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс,	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.

		прямоугольник, многоугольник, ластик и др.).				
<b>16.</b>	24.10	Работа с инструментами (карандаш, кисть, прямая и кривая линии, эллипс, прямоугольник, многоугольник, ластик и др.).	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>17.</b>	29.10	Запуск программы Tux Paint. Окно графического редактора Tux Paint.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>18.</b>	31.10	Возможности программы Tux Paint. Отличие от Paint.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>19.</b>	05.11	Возможности программы Tux Paint. Отличие от Paint.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>20.</b>	07.11	Создание самостоятельных работ.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>21.</b>	12.11	Создание самостоятельных работ.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>22.</b>	14.11	Создание самостоятельных работ.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>23.</b>	19.11	Создание самостоятельных работ.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.

<b>24.</b>	21.11	Создание самостоятельных работ.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>25.</b>	26.11	Запуск программы Word. Окно текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>26.</b>	28.11	Запуск программы Word. Окно текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>27.</b>	03.12	Курсор, текстовое поле, линейки, полосы прокрутки. Набор текста. Исправление ошибок	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>28.</b>	05.12	Курсор, текстовое поле, линейки, полосы прокрутки. Набор текста. Исправление ошибок	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>29.</b>	10.12	Выделение фрагментов текста. Шрифт. Размер шрифта.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.

<b>30.</b>	12.12	Кнопки для выравнивания текста: по левому, правому краю; по центру; по ширине страницы. Набор текста	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>31.</b>	17.12	Кнопка, для выделения текста более жирным, наклонным шрифтом.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>32.</b>	19.12	Кнопка для подчёркивания выделенного фрагмента текста. Изменение цвета текста. Вставка картинки.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>33.</b>	24.12	Создание самостоятельных работ и проектов.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>34.</b>	26.12	Создание самостоятельных работ и проектов.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>35.</b>	31.12	Создание самостоятельных работ и проектов.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>36.</b>	09.01	Создание самостоятельных работ и проектов.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>37.</b>	14.01	Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Дизайн, шаблоны слайдов. Навыки	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.

		работы с программой. Демонстрация слайдов.				
<b>38.</b>	16.01	Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Дизайн, шаблоны слайдов. Навыки работы с программой. Демонстрация слайдов.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>39.</b>	21.01	Запуск программы Power Point. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Дизайн, шаблоны слайдов. Навыки работы с программой. Демонстрация слайдов.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>40.</b>	23.01	Вставка в презентацию анимации, музыки.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>41.</b>	28.01	Вставка в презентацию анимации, музыки.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>42.</b>	30.01	Создание проектов, самостоятельная работа.	2		Индивидуально-групповая	Наблюдение. Выполнение заданий.

43.	04.02	Создание проектов, самостоятельная работа.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
44.	06.02	Создание проектов, самостоятельная работа.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
45.	11.02	Создание проектов, самостоятельная работа.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
46.	13.02	Что такое интернет: значение в жизни человека, возможности.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
47.	18.02	Правила безопасной работы в сети интернет.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
48.	20.02	Социальные сети, регистрация и работа в сетях.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
49.	25.02	Сайты школы, города и др.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
50.	27.02	Визуальный язык программирования Scratch: что такое Scratch, история создания, популярность, возможности. Знакомство со Scratch. Первый проект.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
51.	04.03	Эффекты в Scratch.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.



52.	06.03	Эффекты в Scratch.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
53.	11.03	Эффекты в Scratch.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
54.	13.03	Эффекты в Scratch.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
55.	18.03	Отрицательные числа.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
56.	20.03	Отрицательные числа.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
57.	25.03	Перо.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
58.	27.03	Перо.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
59.	01.04	Перо.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
60.	03.04	Циклы.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
61.	08.04	Циклы.	2		Индивидуально-групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.

<b>62.</b>	10.04	Циклы.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>63.</b>	15.04	Условные блоки.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>64.</b>	17.04	Условные блоки.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>65.</b>	22.04	Координаты.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>66.</b>	24.04	Координаты.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>67.</b>	29.04	Создание мультфильмов и игр.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>68.</b>	06.05	Создание мультфильмов и игр.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>69.</b>	08.05	Создание мультфильмов и игр.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>70.</b>	13.05	Создание мультфильмов и игр.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
<b>71.</b>	15.05	Создание мультфильмов и игр.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.

72.	20.05	Итоговое занятие. Самостоятельная подготовка проекта.	2		Индивидуально- групповая		Наблюдение. Выполнение заданий.
-----	-------	---	---	--	-----------------------------	--	---------------------------------------

Промежуточная (итоговая) диагностика  
 обученности учащихся детского объединения «Информационные технологии» 1 года обучения стартовый уровень  
 по освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
 «Компьютерный гений. Основы.»

группа № \_\_\_\_\_, дата проведения аттестации \_\_\_\_\_

Таблица

№ П/п	Ф.И. учащегося	Теория		Практика				Уровень усвоения программы в баллах		средний балл по входной диагностике	средний балл по промежуточной (итоговой) диагностике (БП*)
		Уровень усвоения теоретического программного учебного материала	Компьютер. Основные устройства и их назначение.	Отработка навыков работы с мышью. Работа в Power Point, Paint, Tux Paint, Word.	Отработка навыков работы в программе Power Point, Paint, Tux Paint, Word.	На начало учебного года (сумма)	На момент промежуточной (итоговой) диагностики (сумма)	На начало учебного года	На момент промежуточной (итоговой) диагностики		
				Рисование в программе Paint, Tux Paint	Составление графического рисунка, набор текста						
		На начало учебного года	На момент промежуточной (итоговой) диагностики	На начало учебного года	На момент промежуточной (итоговой) диагностики	На начало учебного года	На момент промежуточной (итоговой) диагностики				

БП = (сумма баллов по критериям) / (количество критериев)

Критерии оценивания:

1 балл – низкий уровень;

2 балла – средний уровень;

3 балла – высокий уровень.

ПДО \_\_\_\_\_

## Протокол результатов итоговой аттестации

учащихся детского объединения «Информационные технологии» по освоению дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Компьютерный гений. Основы.»

уровень программы стартовый

срок реализации один год

Год обучения первый группа № \_\_\_\_\_ дата проведения аттестации \_\_\_\_\_

**Таблица**

№ П/п	Ф.И. учащегося	Теория		Практика				Уровень усвоения программы в баллах		средний балл по входной диагностике	средний балл по итоговой аттестации (ИА*)		
		Уровень усвоения теоретического программного учебного материала		Отработка навыков работы с мышью		Отработка навыков работы в программе Paint		Информатика/Математика. Формирование математических представлений.				На начало учебного года (сумма)	На момент итоговой аттестации  (сумма)
		Компьютер. Основные устройства и их назначение		Собирание компьютерных пазлов		Составление графического рисунка		Установление соответствия между цифрой и количеством предметов					
		На начало учебного года	На момент итоговой аттестации	На начало учебного года	На момент итоговой аттестации	На начало учебного года	На момент итоговой аттестации	На начало учебного года	На момент итоговой аттестации				

Низкий (от 0 до 1,5 баллов) - \_\_\_\_\_ человек, \_\_\_\_\_%; расчет % = кол-во учащихся с низким количеством баллов / общее количество учащихся в группе

Средний (от 1,6 до 2,5 баллов) - \_\_\_\_\_ человек, \_\_\_\_\_%; расчет % = кол-во учащихся со средним количеством баллов / общее количество учащихся в группе

Высокий (от 2,6 до 3,0 баллов) - \_\_\_\_\_ человек, \_\_\_\_\_%; расчет % = кол-во учащихся с высоким количеством баллов / общее количество учащихся в группе

### Здоровьесберегающие технологии

С помощью технологий здоровьесбережения учебный процесс положительно влияет на состояние ребёнка. Они предполагают:

- **создание доброжелательной атмосферы** общения, исключение стрессовых ситуаций, в результате – комфортная психологическая обстановка;
- **предъявление посильных требований** к ученикам;
- **учебная нагрузка**, соответствующая возрасту детей;
- **организация процесса обучения**, учитывающая возрастные, половые, культурные, индивидуальные и психологические различия обучающихся;
- **физическая активность** в необходимом количестве.

Здоровьесберегающие технологии – это средство обеспечения безопасности учебного процесса, позволяющего сохранять и развивать здоровье учеников в физическом, психологическом и социальном плане.

Используя здоровьесберегающие технологии обучения в учреждениях дополнительного образования, педагоги способствуют адаптации учащихся к образовательной среде, лучшему усвоению материала и развитию творческих способностей.

Нахождение педагогов вместе с детьми в психологически комфортной среде является профилактикой ассоциативного поведения и позволяет развиваться индивидуальности. Также наблюдаются следующие результаты здоровьесберегающих технологий: успешное формирование у обучающихся универсальных учебных действий и метапредметных компетенций.

Перед технологиями здоровьесбережения ставят такие задачи, как укрепление здоровья школьников, формирование у подрастающего поколения ценностей здорового образа жизни и выбор таких образовательных методов и приёмов, которые не приводят к перегрузкам и не нарушают здоровье детей. В эти технологии входят как традиционные, так и инновационные принципы обучения и воспитания школьников.

Какие средства обучения позволяют достигнуть указанных выше целей и задач?

- направленные на двигательную активность;
- природные оздоровительные факторы;
- гигиенические.

Здоровьесберегающие технологии в дополнительном образовании отличаются:

- Наличием индивидуального подхода.
- Созданием мотивации к здоровому образу жизни.
- Повышением интереса к деятельности.
- Включением физкультминуток в план занятия.
- Гигиеническим контролем.

Здоровьесберегающие технологии для детей в школе должны соответствовать принципам:

1. **Принцип «Не навреди!»** Необходимо применять только проверенные на практике, обоснованные средства, методы и приёмы обучения, не вредящие здоровью обучающихся и педагогов.
2. **Здоровье находится в приоритете.** Все педагогические средства следует оценивать с точки зрения их влияния на физическое и психологическое самочувствие ученика и учителя.
3. **Принцип непрерывности и преемственности.** Работа проводится не эпизодически, а ежедневно на всех уроках.
4. **Обучение организуется в соответствии с возрастом детей.** Возрастные особенности принимаются во внимание при определении учебной нагрузки и сложности учебного материала.
5. **Создание ситуации успеха.** В любом действии сначала отмечаются положительные моменты, и лишь потом указывают на недостатки.
6. **Активность.** При активном включении в деятельность снижается возможность переутомления.
7. **Формирование чувства ответственности.** Чтобы ребёнок применял на практике знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, нужно, чтобы он считал себя в ответе за своё здоровье.

Указанные выше дидактические принципы являются основой здоровьесберегающих образовательных технологий, предоставляющих возможность самореализации каждому обучающемуся. Когда ребёнок реализуется как личность, он ощущает эмоциональное здоровье, активен и способен получать новые знания.

Существуют разные виды классификации здоровьесберегающих технологий. Направления определяются способом влияния на ребёнка: с помощью окружающей обстановки, физической и умственной нагрузки, взаимодействие со взрослыми или другими детьми.

#### **Современные здоровьесберегающие технологии:**

1. **Технологии сохранения и совершенствования здоровья:** подвижные игры, способы расслабления, динамические паузы, различные виды гимнастики (дыхательная, пальчиковая, для глаз), игры с водой и песком.
2. **Технологии формирования здорового образа жизни:** спортивные мероприятия, гимнастика, закаливающие процедуры, массаж, активные виды отдыха, игры, корректирующие проблемы со здоровьем.
3. **Коррекционные технологии:** терапия при помощи музыки, книг, сказок; упражнения на артикуляцию.

В программе «Арт-студия», по мере утомляемости детей в качестве здоровьесберегающей технологии, применяются физкультминутки и динамические паузы в форме игры, упражнения на артикуляцию.

Подготовка к здоровому образу жизни ребенка на основе здоровьесберегающих технологий должна стать приоритетным направлением



в деятельности каждого образовательного учреждения для детей дошкольного возраста. Проблема здоровья детей в любом обществе и при любых социально-экономических и политических ситуациях актуальна, своевременна и достаточно сложна, так как оно определяет будущее страны, генофонд нации, научный и экономический потенциал общества.

Примеры физкультминутки:

### **А теперь на месте шаг**

А теперь на месте шаг.  
Выше ноги! Стой, раз, два! (Ходьба на месте.)  
Плечи выше поднимаем,  
А потом их опускаем. (Поднимать и опускать плечи.)  
Руки перед грудью ставим  
И рывки мы выполняем. (Руки перед грудью, рывки руками.)  
Десять раз подпрыгнуть нужно,  
Скачем выше, скачем дружно! (Прыжки на месте.)  
Мы колени поднимаем —  
Шаг на месте выполняем. (Ходьба на месте.)  
От души мы потянулись, (Потягивания — руки вверх и в стороны.)  
И на место вновь вернулись. (Дети садятся.)

### **А часы идут, идут**

Тик-так, тик-так,  
В доме кто умеет так?  
Это маятник в часах,  
Отбивает каждый такт (Наклоны влево-вправо.)  
А в часах сидит кукушка,  
У неё своя избушка. (Дети садятся в глубокий присед.)  
Прокукует птичка время,  
Снова спрячется за дверью, (Приседания.)  
Стрелки движутся по кругу.  
Не касаются друг друга. (Вращение туловищем вправо.)  
Повернёмся мы с тобой  
Против стрелки часовой. (Вращение туловищем влево.)  
А часы идут, идут, (Ходьба на месте.)  
Иногда вдруг отстают. (Замедление темпа ходьбы.)  
А бывает, что спешат,  
Словно убежать хотят! (Бег на месте.)  
Если их не заведут,  
То они совсем встают. (Дети останавливаются.)

### **Видишь, бабочка летает**

Видишь, бабочка летает, (Машем руками-крылышками.)  
На лугу цветы считает. (Считаем пальчиком.)  
— Раз, два, три, четыре, пять. (Хлопки в ладоши.)  
Ох, считать не сосчитать! (Прыжки на месте.)  
За день, за два и за месяц... (Шагаем на месте.)  
Шесть, семь, восемь, девять, десять. (Хлопки в ладоши.)  
Даже мудрая пчела (Машем руками-крылышками.)  
Сосчитать бы не смогла! (Считаем пальчиком.)

### **Вышли уточки на луг**

Вышли уточки на луг,  
Кря-кря-кря! (Шагаем.)  
Пролетел веселый жук,  
Ж-ж-ж! (Машем руками-крыльями.)  
Гуси шеи выгибают,  
Га-га-га! (Круговые вращения шеей.)  
Клювом перья расправляют. (Повороты туловища влево-вправо.)  
Ветер ветки раскачал? (Качаем поднятыми вверх руками.)  
Шарик тоже зарычал,  
Р-р-р! (Руки на поясе, наклонились вперед, смотрим перед собой.)  
Зашептал в воде камыш,  
Ш-ш-ш! (Подняли вверх руки, потянулись.)  
И опять настала тишь,  
Ш-ш-ш. (Присели.)

### **Отдыхалочка (гимнастика для глаз)**

Мы играли, рисовали  
Наши глазки так устали!  
Мы дадим им отдохнуть,  
Их закроем на чуть-чуть.  
А теперь их открываем  
И немного поморгаем.  
(Дети выполняют движения в соответствии с текстом.)

### **Осень**

Осень по опушке краски разводила,  
По листе тихонько кистью поводила. (Круговые движения глазами : налево –  
вверх – направо – вниз – вправо – вверх – влево — вниз)  
Пожелтел орешник и зарделись клены, (Посмотреть влево – вправо)

В пурпуре осинки, только дуб зеленый. (Посмотреть вверх – вниз)  
Утешает осень: не жалейте лета,  
Посмотрите – осень в золото одета! (Зажмурить глаза, потом поморгать 10 раз, повторить 2 раза)

### **Осьминожки (пальчиковая гимнастика)**

Две веселых осьминожки  
По морской брели дорожке (обе руки изображают осьминогов, передвигающихся пальцами-щупальцами по дну моря)  
Повстречались, удивились, («осьминоги» замирают, «приседают», снова вытягиваются)  
Улыбнулись, подружились. (Руки сближаются, можно «поздороваться» указательными пальцами)  
И теперь они вдвоем  
Изучают водоем. (сцепившись большими пальцами, руки «путешествуют» вместе).

## **Приложение 4**

### **Воспитательная работа.**

#### **Индивидуальная воспитательная работа в объединении**

Персональное взаимодействие педагога с каждым учащимся является обязательным условием успешного образовательного процесса: ведь ребенок приходит на занятия, прежде всего, для того, чтобы содержательно и эмоционально пообщаться со значимым для него взрослым.

Организуя индивидуальный процесс, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- Помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- Выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности учащегося;
- Формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- Способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- Развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);
- Формирует у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- Создает условия для развития творческих способностей учащегося.

Также педагогу необходимо отслеживать организационные вопросы, такие как:

-регулярное посещение ребенком занятий (в случае пропуска 2-3 занятий подряд необходимо сделать звонок родителям, и уточнить причины),

-насколько ребенок активен в учебном процессе и «вне учебных» мероприятиях,

- каковы его отношения с другими учащимися.

От этих, на первый взгляд, мелочей во многом зависит успешность всего образовательного процесса, поэтому упускать их из виду педагогу нельзя.

Но самое главное, в ходе индивидуальной работы с каждым учащимся педагог реализует и анализирует результаты процесса профессионального и социального воспитания.

### **Методика работы с детским коллективом**

Для формирования полноценного детского коллектива, способного самостоятельно развиваться и влиять на формирование отдельной личности, в системе дополнительного образования детей имеются все необходимые объективные условия:

- вся деятельность проходит в сфере свободного времени ребенка;
- выбор вида деятельности, педагога и коллектива сверстников осуществляется им добровольно;
- все участники детского объединения занимаются одной интересной для всех деятельностью.
- содержания и формы работы объединения могут, при необходимости, варьироваться.

Но названные объективные условия могут рассматриваться лишь как предпосылки создания детского коллектива. Решающим же фактором является субъективное желание педагога к осуществлению этой работы, основанное на осознании ее необходимости для полноценного формирования личности ребенка.

Педагог дополнительного образования как руководитель детского коллектива – это:

- профессионал, который является для ребенка образцом в выбранном им виде творческой деятельности;
- педагог, который способен помочь ученику стать самостоятельным и творческим человеком;
- воспитатель, который может значительно повлиять на формирование личности воспитанника;
- лидер детского коллектива, который может способствовать социальному становлению каждого его члена.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования педагог может через:

- создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значительным;
- создание «ситуации успеха» для каждого члена детского объединения,

чтобы научить маленького человека самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;

- использование различных форм массовой воспитательной работы, в которой каждый воспитанник мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;
- создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.