ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Новизна программы

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

Целесообразность программы

В процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Кроме того программа включает в себя разделы по Легоконструированию и Робототехнике. ЛЕГО-конструирование – одна из самых известных и распространенных ныне педагогических систем, широко использующая трёхмерные модели реального мира и предметно-игровую среду и развития ребёнка. ЛЕГО конструктор побуждает работать, в равной степени, и голову, и руки учащегося. Конструкторы помогаю детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат. Именно ЛЕГО позволяет учиться играя и обучаться в игре,

Несомненно, большинство разделов данной программы предполагает формирование у воспитанников определённых навыков. Часть из них носит ознакомительный, информационный характер.

В объединении ведётся работа с родителями воспитанников в виде родительских собраний, которые проводятся три раза: в начале учебного года, в середине и конце учебного года, практикуются индивидуальные встречи и беседы с родителями. Три раза в год: на начальном (сентябрь), промежуточном (январь) и итоговом (май) этапах, ведутся мониторинги уровня обученности и воспитанности, которые помогают отслеживать приобретаемые знания воспитанников.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по

Бузуртанова Айшет Абубакаровна

дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196»;
Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно¬ эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Отличительные особенности программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК.

Задачи программы:

Обучающие:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания.

Развивающие:

- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
-развитие логического и алгоритмического стиля мышления

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

В компьютерном кружке ежегодно составляется план воспитательной работы, который основан на соблюдении традиций ДДТ и праздновании календарных дат. Данные мероприятия оставляют яркий эмоциональный след в душах и памяти детей, а также побуждают к дальнейшей творческой деятельности, к желанию познать себя и свои возможности. Кроме того, данные воспитательные мероприятия помогаю сплотить детский коллектив, воспитать доброжелательность, взаимовыручку и контактность в отношении друг с другом.

В процессе реализации дополнительной образовательной программы «Мир информатики» воспитанники знакомятся с множеством понятий.

Ключевые понятия

Компьютер – это электронная машина для обработки информации.
Информатика – это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.
Информация – это сведения об окружающем нас мире.

Клавиатура – это устройство, позволяющее вводить в компьютер тексты, знаки и управлять работой компьютера.
Компьютерная мышь – это устройство, позволяющее вводить в компьютер команды.
Рабочий стол – область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.
Компьютерное меню - это список команд, которые можно выполнять.
Компьютерное окно – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.
Редактирование текста – это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.
Фрагмент текста/рисунка – это выделенная часть текста/рисунка.
Буфер обмена – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.
Калькулятор – это небольшое устройство позволяющее выполнять определённые действия над числами.
Активное окно – это окно, в котором в данный момент ведётся работа.
Алгоритм - последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

Особенности возрастной группы детей, которым адресована программа.

Программа – основывается на младший школьный возраст 8 – 13 лет.

Дополнительная образовательная программа «Мир информатики» основывается на следующих принципах:

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Краткое описание основных способов и форм работы с детьми:

При реализации образовательной программы могут быть отведены часы на индивидуальную работу. Составляется отдельный календарно-тематический план, исходя из целей и задач по реализации программы (проектная деятельность, подготовка к конкурсам, мероприятиям, конференциям). Так же данные часы могут быть отведены на работу с детьми с ограниченными физическими возможностями.

На занятиях используются *формы работы*: групповая, индивидуальная

Возможны следующие *формы аттестации*: устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа.

По окончанию курса воспитанники должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

Краткое описание основных методов и технологий.

Метод обучения – это способ совместной деятельности педагога и воспитанников в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности воспитанников. В комбинированном занятии информатики можно выделить *основные этапы*.

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).

3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Данный тип занятий наиболее актуален для младших воспитанников, осваивающих программу «Мир информатики».

Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв).

При обучении по данной программы реализуются следующие *педагогические технологии:*

- технологии развивающего обучения (образовательная программа «Мир информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке «Икс-файл» большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.

Прогнозируемые результаты и критерии их замера

По окончании **первого года обучения** воспитанники должны *знать*:

- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
-основные элементы интерфейса программы.

Должны *уметь:*

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать альбом;
- создавать анимации;
- работать с закладками.

По окончании **второго года обучения** воспитанники должны *знать:*

- необходимую терминологию;
- историю развития компьютерной техники;
- основные объекты рабочего стола
- основные элементы компьютерного окна:
- понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка,

- понятие пиксель, пиктограмма;

Должны *уметь:*

- пользоваться элементами компьютерных окон;
- набирать текс, редактировать и работать с фрагментом текста;
- создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- работать с датчиками, настраивать команды;
-писать программы и подпрограммы.

По окончании **третьего года обучения** воспитанники должны *знать*:

- понятие исполнитель;
- основные элементы рабочего стола;
-понятие редактирование, форматирование;

Должны *уметь:*

- настраивать параметры рабочего стола;
- редактировать текст;
- форматировать текст;
- оформлять текст в виде таблицы;
- вставлять в текст графические объекты;
-собирать модели по схемам;
- писать программы.

По окончании **четвёртого года обучения** воспитанники должны *знать*:

- понятие папка, файл;
- общую характеристику табличного процессора Microsoft Excel;
- основные элементы рабочего стола;
-понятие редактирование, форматирование;
- уметь работать с формулами, диаграммами.

Должны *уметь:*

-работать с папками и файлами;
-создавать, редактировать и форматировать табличный документ;
-оформлять текст в виде таблицы;
- включать в табличный документ графические объекты;
- создавать диаграммы;
- работать с формулами.

Способы проверки ожидаемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия воспитанников в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий. Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля:*

1. вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
2. текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
3. тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;
4. годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;
5. итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются*:*

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого крупного раздела или части программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

В конце каждого года обучения выполняются авторские работы. По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Программа имеет необходимую для работы ***материально-техническую базу,*** состоящую из семи компьютеров, мультимедийного проектора, телевизора, DVD-проигрывателя, принтера.

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие *дидактические материалы:*

иллюстративный и демонстрационный материал:

- плакат «Основные устройства компьютера»;
- плакат «Как мы получаем информацию»;
- плакат «Компьютерное окно»;
- плакат «Окно Microsoft Word»;
- плакат «Окно Excel»;
- плакат «Окно Paint»;
- плакат «Параметры файла» и др.

раздаточный материал:

- карточки элементы окна;
- карточки основные устройства компьютера;
- ребусы, кроссворды, загадки;
- диктанты по клеточкам;
- карточки инструменты графического редактора и др.

практический материал:

- увлекательная программа-тренажёр для детей по информатике;
- методическое пособие по информатике страна «Фантазия» для 1-4 классов;
- клавиатурный тренажёр «Весёлые пальчики»;
- обучающая игра для детей дошкольного возраста «Земля до начала времён» и др.

Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее *программное обеспечение:*

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовой редактор Блокнот, Microsoft Word;
- Табличный процессор Microsoft Excel;
- Программное обеспечение Перволого, Легомиры, перворобот Wedo.

В качестве *методических материалов* используется:

- методическая библиотека объединения, содержащая как справочный материал, так и учебную литературу;

- периодическую литературу, получаемую ДДТ.

Учебно-тематический план
(первого год обучения)

Наименование раздела, темы	Количество часов		
	Общее	Теория	Практика
Вводное занятие. Повторение.	**4**	**2**	**2**
Учимся работать на компьютере.	**60**	**30**	**30**
История развития компьютерной техники.	2	1	1
Человек и компьютер	2	1	1
Рабочий стол в реальном и виртуальном мире	4	2	2
Компьютерная помощница мышь	4	2	2
Меню – возможность выбора	2	1	1
Начни работу с нажатия кнопки Пуск	4	2	2
Клавиатура – инструмент писателя	4	2	2
Окно в компьютерный мир	6	3	3
Знакомство с текстовым редактором WordPad.	4	2	2
Набор и редактирование текста	6	3	3
Что скрывается в строке меню	4	2	2
Действия с фрагментами текста	4	2	2
Калькулятор – помощник всех математиков	4	2	2
Один помощник хорошо, а два лучше	2	1	1
Повторение	4	2	2
Самостоятельная работа	4	2	2
Компьютерная графика	**48**	**24**	**24**
Рисунки в жизни человека	4	2	2
Компьютерная графика	4	2	2

Настройка инструментов	4	2	2
Редактирование компьютерного рисунка	4	2	2
Фрагмент рисунка	4	2	2
Сборка рисунка из деталей	4	2	2
Построение с помощью клавиши Shift	4	2	2
Эллипс и окружность	4	2	2
Что такое пиксель?	4	2	2
Что такое пиктограммы?	4	2	2
Повторение	4	2	2
Самостоятельная работа	4	2	2
Алгоритмы. Свойства алгоритмов.	**36**	**18**	**18**
Алгоритм в нашей жизни	4	2	2
Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов	4	2	2
Координаты	4	2	2
Компьютерная среда и алгоритм	4	2	2
Действия с фрагментами рисунка	6	3	3
Повторяющиеся элементы вокруг нас	6	3	3
Повторение	4	2	2
Самостоятельная работа	4	2	2
Знакомство с программой ЛогоМиры	**62**	**31**	**31**
Интерфейс программы.	6	3	3
Основные команды.	6	3	3
Работа с Полем формул	6	3	3
Создание декораций.	6	3	3
Технология организации движения Черепашки.	6	3	3
Рекурсия, бегунок.	6	3	3
Назначение и виды датчиков.	6	3	3
Написание программ, подпрограмм.	8	4	4

Повторение.	6	3	3
Самостоятельная работа.	6	3	3
Подведение итогов.	**6**	**3**	**3**
Всего:	**216**	**108**	**108**

Содержание программы 1-го года обучения

Раздел 1. ***Вводное занятие. Повторение.***

Цель: повторить основные понятия, изученные в предыдущем году обучения

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, владеть основными понятиями.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, полученные в прошлом году обучения.

Раздел2. ***Учимся работать на компьютере.***

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с историей развития компьютерной техники знакомство с компьютером и его основным устройствами. Воспитанники учатся пользоваться панелью задач. Они знакомятся с текстовым редактором Блокнот, учатся набирать, редактировать, а также работать с фрагментом текста.

Теория: должны знать понятие клавиатура основные клавиши, основные элементы компьютерного окна, понятие фрагмент, основные приёмы работы с мышью, основные объекты рабочего стола.

Практика: должны уметь работать мышью, работать на клавиатуре, пользоваться строкой, набирать и редактировать текст, работать с фрагментом текста, работать с калькулятором, работать с панелью задач.

Раздел 3. ***Компьютерная графика.***

Цель: данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Воспитанники вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

Теория: должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие пиксель, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню, историю развития компьютерной техники.

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать с помощью клавиши Shift.

Раздел 4. ***Алгоритмы. Свойства алгоритмов.***

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с понятием алгоритм. Знакомит воспитанников с видами алгоритмов и способами их записи. Учит выполнять действия с фрагментами рисунка.

Теория: должны знать понятие алгоритм, виды алгоритмов.

Практика: должны уметь записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка.

Раздел 5. ***Знакомство с программой ЛогоМиры***

Цель: данный раздел предполагает ознакомление детей с программой ЛогоМиры.

Теория: должны знать основные объекты интерфейса программы, технологию организации Черепашки, что такое программа, подпрограмма,

Практика: должны уметь управлять движением Черепашки, разрабатывать программы.

Раздел 6. ***Подведение итогов.***

Цель: Систематизировать изученный материала за год.

Теория: должны знать основные понятия.
Практика: должны уметь применять полученные знания на практике.

Учебно-тематический план
(второго год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	**Теория**	**Практика**
	Вводное занятие. Знакомство с детьми.	**2**	**1**	**1**
	«Здравствуй, класс компьютерный».	**4**	**2**	**2**
	Правила поведения в компьютерном классе	2	1	1
	Техника безопасности	2	1	1
	«Наш компьютер – верный друг».	**34**	**17**	**17**
	Когда появился компьютер	2	1	1
	Какие бывают компьютеры	2	1	1
	Применение компьютера	2	1	1
	Компьютер и его основные устройства	4	2	2
	Мышь	6	3	3
	Пиктограммы	4	2	2
	Клавиатура. Работа на клавиатуре	4	2	2
	Работа с текстовым редактором Блокнот.	4	2	2
	«Чему мы научились?»	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.	**36**	**15**	**21**
	Графика	4	2	2
	Раскрашивание компьютерных рисунков	4	2	2
	Знакомство с инструментами для рисования	6	2	4

	Создание простейших рисунков	8	2	6
	Моделирование	4	2	2
	Конструирование	4	2	2
	«Чему мы научились?»	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
	«Мир, в котором мы живём».	**24**	**12**	**12**
	Информация вокруг нас	2	1	1
	Как мы получаем информацию	2	1	1
	Способы представления и передачи информации	2	1	1
	Виды информации	2	1	1
	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	2	1	1
	Элементы логики. Сопоставление.	2	1	1
	Множества, его элементы.	4	2	2
	План и правила	2	1	1
	Обобщение	2	1	1
	«Чему мы научились?»	2	1	1
	Самостоятельная работа	2	1	1
	Знакомство с ПервоЛого	**42**	**18**	**24**
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Создание альбома.	4	2	2
	Анимации.	6	2	4
	Создание черепашки.	6	2	4
	Работа с закладками.	6	2	4
	Мультимедийные возможности.	6	3	3
	Программирование среде ПервоЛого.	4	2	2
	Лабиринт и создание игры.	4	2	2
	Создание проекта.	4	2	2

	Подведение итогов.	**2**	**1**	**1**
	Всего:	**144**	**66**	**78**

Содержание программы 2-го года обучения

Раздел 1. ***Вводное занятие. Знакомство с детьми.***

Цель: данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

Раздел 2. ***«Здравствуй, класс компьютерный»***.

Цель: знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

Раздел 3. *«Наш компьютер – верный друг».*

Цель: познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с компьютерными развивающими играми.

Теория: должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

Раздел 4. *Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.*

Цель: познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

Раздел 5. *«Мир, в котором мы живём».*

Цель: познакомить детей с понятием информация, с видами информации, со способами представления информации. Элементами логики: суждение истинное и ложное. С понятием множество.

Теория: должны знать понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

Практика: должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

Раздел 6. *Знакомство с ПервоЛого*

Цель: познакомить детей с программой ПервоЛого.

Теория: должны знать основные элементы интерфейса программы, их функции.

Практика: должны уметь работать в программе ПервоЛого, создавать альбомы, анимации, уметь изменять вид черепашки, работать с закладками, должны уметь использовать в работе мультимедийные возможности, а также программировать.

Раздел 7. *Подведение итогов.*

Цель: данный раздел предполагает проведение тестирование воспитанником для проверки знаний, умений и навыков, приобретённых в течение учебного года.

Теория: должны знать основные понятия.

Практика: должны уметь применять полученные знания на практике.

Учебно-тематический план
(третий год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	**Теория**	**Практика**
	Вводное занятие. Повторение.	**4**	**2**	**2**
	Исполнители. Пример исполнителя.	**8**	**2**	**6**
	Настройка параметров рабочего стола	**4**	**2**	**2**
	Текстовой процессор Microsoft Word.	**52**	**16**	**36**
	Назначение программы	2	1	1
	Интерфейс программы	4	2	2
	Элементы форматирования печатных документов	8	2	6
	Создание и редактирование текстового документа	8	2	6
	Форматирование текста	8	2	6
	Оформление текста в виде таблицы	8	2	6
	Включение в текстовый документ графических объектов	8	2	6
	Повторение	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
5.	**Работас конструктором LegoWedo.**	**68**	**34**	**34**
	Название деталей. Виды крепежей.	4	2	2
	«Танцующие птицы»	4	2	2
	«Умная вертушка»	4	2	2
	«Обезьянка-барабанщица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2

	«Голодный аллигатор»	4	2	2
	«Рычащий лев»	4	2	2
	«Порхающая птица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Нападающий»	4	2	2
	«Вратарь»	4	2	2
	«Ликующие болельщики»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Спасение самолёта»	4	2	2
	«Спасение от великана»	4	2	2
	«Непотопляемый парусник»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
6.	**Создание проекта. Защита проекта.**	**6**	**2**	**4**
7.	**Подведение итогов.**	**2**	**1**	**1**
	Всего:	**144**	**59**	**85**

Содержание программы 3-го года обучения

Раздел 1. ***Вводное занятие. Повторение.***

Цель: повторить ранее изученный материал.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

Раздел 2. ***Исполнители. Пример исполнителя.***

Цель: познакомить воспитанников с понятием исполнитель.

Теория: должны знать понятие исполнитель, примеры исполнителя.

Практика: должны уметь выполнять действия исполнителем.

Раздел 3. ***Настройка параметров рабочего стола.***

Цель: научить воспитанников настраивать рабочий стол.

Теория: должны знать, как настраивать монитор, как аккуратно расставит значки, как заменить картинку на рабочем столе, как выбрать заставку.

Практика: должны уметь сменить картинку рабочего стола, выбрать заставку экрана, аккуратно расставит значки.

Раздел 4 . ***Текстовой процессор Microsoft Word.***

Цель: познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научать оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовой документ графические объекты.

Теория: должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

Практика: должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовой документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовой документ графические объекты.

Раздел 5. ***Работа с конструктором LegoWedo.***

Цель: научить детей создавать модели.

Теория: должны знать названия деталей, виды крепежей, уметь писать программы.

Практика: должны уметь собирать модели по инструкциям.

Раздел 6 . ***Создание проекта. Защита проекта.***

Цель: развитие творческих способностей воспитанников.

Теория: должны написать проект для своей модели.

Практика: должны изготовить собственную модель

Раздел 7 . ***Подведение итогов.***

Цель: проверить знания, умения и навыки воспитанников.

Теория: проведение тестирования на знание основных понятий изученных за учебный год.

Практика: должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

Тесты:

вопрос № 1

клавиатура - это...

- *устройство ввода данных*
- *устройство вывода данных*
- *устройство обработки данных*
- *устройство для хранения данных*

вопрос № 2

процессор - это..

- *устройство хранения данных*
- *устройство обработки данных*
- *устройство вывода данных*
- *устройство передачи данных*

вопрос № 3

память компьютера предназначена для ...

- *передачи данных*
- *обработки и хранения данных*
- *для хранения данных*
- *для ввода данных*

вопрос № 4

для управления объектами на рабочем столе компьютера используют ...

- *клавиатуру*
- *процессор*
- *мышь*
- *флеш-память*

вопрос № 5

оптический диск и флешка - это...

- *внутренняя память компьютера*
- *устройства вывода данных*
- *внешняя память компьютера*
- *устройства обработки данных*

Учебно-тематический план
(четвертый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	**Теория**	**Практика**
	Вводное занятие. Повторение.	**4**	**2**	**2**
	Исполнители. Пример исполнителя.	**8**	**2**	**6**
	Настройка параметров рабочего стола	**4**	**2**	**2**
	Текстовой процессор Microsoft Word.	**52**	**16**	**36**
	Назначение программы	2	1	1
	Интерфейс программы	4	2	2
	Элементы форматирования печатных документов	8	2	6
	Создание и редактирование текстового документа	8	2	6
	Форматирование текста	8	2	6
	Оформление текста в виде таблицы	8	2	6

	Включение в текстовый документ графических объектов	8	2	6
	Повторение	4	2	2
	Самостоятельная работа	2	1	1
5.	**Работас конструктором LegoWedo.**	**68**	**34**	**34**
	Название деталей. Виды крепежей.	4	2	2
	«Танцующие птицы»	4	2	2
	«Умная вертушка»	4	2	2
	«Обезьянка-барабанщица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Голодный аллигатор»	4	2	2
	«Рычащий лев»	4	2	2
	«Порхающая птица»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Нападающий»	4	2	2
	«Вратарь»	4	2	2
	«Ликующие болельщики»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
	«Спасение самолёта»	4	2	2
	«Спасение от великана»	4	2	2
	«Непотопляемый парусник»	4	2	2
	Создание собственной модели.	4	2	2
6.	**Создание проекта. Защита проекта.**	**6**	**2**	**4**

7.	**Подведение итогов.**	**2**	**1**	**1**
	Всего:	**144**	**59**	**85**

Содержание программы 4-го года обучения

Раздел 1. ***Вводное занятие. Повторение.***

Цель: повторить ранее изученный материал.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

Раздел 2. ***Исполнители. Пример исполнителя.***

Цель: познакомить воспитанников с понятием исполнитель.

Теория: должны знать понятие исполнитель, примеры исполнителя.

Практика: должны уметь выполнять действия исполнителем.

Раздел 3. ***Настройка параметров рабочего стола.***

Цель: научить воспитанников настраивать рабочий стол.

Теория: должны знать, как настраивать монитор, как аккуратно расставит значки, как заменить картинку на рабочем столе, как выбрать заставку.

Практика: должны уметь сменить картинку рабочего стола, выбрать заставку экрана, аккуратно расставит значки.

Раздел 4 . ***Текстовой процессор Microsoft Word.***

Цель: познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научать оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовой документ графические объекты.

Теория: должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

Практика: должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовой документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовой документ графические объекты.

Раздел 5. ***Работа с конструктором LegoWedo*****.**

Цель: научить детей создавать модели.

Теория: должны знать названия деталей, виды крепежей, уметь писать программы.

Практика: должны уметь собирать модели по инструкциям.

Раздел 6 . ***Создание проекта. Защита проекта.***

Цель: развитие творческих способностей воспитанников.

Теория: должны написать проект для своей модели.

Практика: должны изготовить собственную модель

Раздел 7 . ***Подведение итогов.***

Цель: проверить знания, умения и навыки воспитанников.

Теория: проведение тестирования на знание основных понятий изученных за учебный год.

Практика: должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

Тесты:

вопрос № 1

клавиатура - это...

- *устройство ввода данных*
- *устройство вывода данных*
- *устройство обработки данных*
- *устройство для хранения данных*

вопрос № 2

процессор - это..

- *устройство хранения данных*
- *устройство обработки данных*
- *устройство вывода данных*
- *устройство передачи данных*

вопрос № 3

память компьютера предназначена для ...

- *передачи данных*
- *обработки и хранения данных*
- *для хранения данных*
- *для ввода данных*

вопрос № 4

устройства вывода данных - это...

- *сканер и принтер*
- *клавиатура и мышь*
- *процессор и память*
- *монитор, наушники, колонки*

вопрос № 5

для управления объектами на рабочем столе компьютера используют ...

- *клавиатуру*
- *процессор*
- *мышь*
- *флеш-память*

вопрос № 6

оптический диск и флешка - это...

- *внутренняя память компьютера*
- *устройства вывода данных*
- *внешняя память компьютера*
- *устройства обработки данных*

вопрос № 7

для вывода звуковых данных используют...

- *колонки и наушники*
- *принтер*
- *сканер*
- *оптический диск*

вопрос № 8

устройства ввода информации - это...

- *сканер, принтер, монитор*
- *сканер, клавиатура, мышь, микрофон*
- *процессор, микрофон, жесткий диск*
- *принтер и монитор*

вопрос № 9

основные устройства компьютера - это...

- *монитор, клавиатура, мипркрофон, веб-камера, сканер*
- *память и клавиатура*
- *системный блок, клавиатура, мышь, монитор*
- *сканер, принтер, монитор*

вопрос № 10

дополнительные (перефирийные) устройства компьютера - это...

- *колонки, наушники, сканер, принтер, монитор*
- *колонки, наушники, мышь, сканер, принтер*
- *колонки, наушники, сканер, принтер, веб-камера, микрофон*
- *колонки, наушники, сканер, принтер, процессор*

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

1. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 477 с.: ил.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
3. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
4. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
5. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
6. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскимо, 2005. -112с., ил.

7. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.
8. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
9. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
10. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
11. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
12. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.

Литература для детей и родителей

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
10. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.

Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов
(http://school-collection.edu.ru/) Электронные учебные пособия

1. http://www.metodist.ru Лаборатория информатики МИОО
2. http://www.it-n.ru Сеть творческих учителей информатики
3. http://www.metod-kopilka.ru Методическая копилка учителя информатики
4. http://fcior.edu.ru http://eor.edu.ru Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
5. http://pedsovet.su Педагогическое сообщество

http://school-collection.edu.ru Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов **Технические средства обучения**