

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
Г. ЮЖНОУРАЛЬСК

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
протокол № 135 от 15 июня 2023 г.

СОГЛАСОВАНО:

на заседании методического совета
ЦЦОД «IT-куб» г. Южноуральск
протокол № ____ от ____ 2023 г.



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.ЮЖНОУРАЛЬСК

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
В.Н. Халамов
Приказ № 350 от «28» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГЕНИЙ»

Направленность: техническая

Уровень: стартовый

Срок реализации: 1 год

Возрастная категория обучающихся: 6-8 лет

Автор-разработчик:
Шатров Антон Рудольфович,
педагог дополнительного образования

г. Южноуральск,
2023



СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ 3

1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Сведения о программе.....	5
1.3 Цель и задачи программы.....	6
1.4 Содержание программы.....	7
1.5 Учебный план.....	8
1.6 Планируемые результаты.....	9

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ..... 11

2.1 Календарный учебный график.....	11
2.2 Условия реализации программы.....	11
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	12
2.4 Оценочные материалы.....	12
2.5 Методические материалы.....	13
2.6 Воспитательный компонент.....	14
2.7 Список литературы.....	14
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	16
Приложение 1.....	16

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы видеомонтажа» имеет **техническую направленность**.

Программа является модифицированной, т. к. разработана на основе анализа подобных программ и опыта педагога.

Уровень сложности освоения программы – **стартовый**. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации обучения, обучающихся с начальными основами выбранного вида деятельности, развитию интереса к овладению им. Позволяет ребенку определить дальнейший путь своего развития в сфере ИТ.

Программа разработана в соответствии со следующими **нормативными документами**, которые регулируют деятельность педагога дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
3. Концепция развития дополнительного образования детей /Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р/;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467"Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (с изменениями);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09–3242/;
6. Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. "Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022–2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
7. Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09–1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648–20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
10. Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;
11. Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;
12. Локально-нормативные акты ГБОУ ДО ДЮТТ Челябинской области.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы. Актуальностью программы служит социальный заказ родителей и обучающихся т. к. программа реализуется на платной основе. Обучение по программе готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Персональный

компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы для автоматизации трудоемких операций, связанных с подготовкой документов, организацией документооборота.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении. Программа предлагает выбор обучающимся разные виды деятельности при работе на ПК: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint, в программе PowerPoint, развитие творческой активности детей.

Программа способствует техническому, интеллектуальному развитию обучающихся, формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности. Обучающиеся приобретут специальные знания и навыки работы на компьютере которые пригодятся им в жизни и учебе.

Отличительные особенности и новизна программы определяется местом обучения. IT-куб это центр образования детей по программам, направленным на ускоренное освоение актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационных технологий. Проект формирует современную образовательную экосистему, объединяющую компании-лидеров IT-рынка, опытных наставников и начинающих разработчиков от 7 до 18 лет. Программа по своей структуре является модульной:

- Модуль 1 «Знакомство с компьютером» - предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. У обучающихся будет сформирован интерес к персональному компьютеру, они познакомятся с офисными программами.
- Модуль 2 «Расширенное использование функций компьютера и интернета» - позволяющий получить обучающимся необходимый объем специализированных знаний и навыков.

Программа воплощает идею подготовки мотивированных обучающихся к дальнейшему выбору направлений IT-куба.

Адресат программы – младшие школьники **6 – 8 лет**, которые желают получить навыки работы на ПК.

На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки, по договору с родителями или лицами, их заменяющих **на внебюджетной основе**.

В программе учтены возрастные особенности младших школьников. Данный возрастной период характеризуется переходом из детства в предподростковый возраст. В работе с данной возрастной группой главная функция педагога сводится к гармонизации всех видов отношений ребёнка в процессе его умственного развития, или учение и обучение в условиях гармоничных отношений. Так достигается полнота психофизиологического развития в период детства. Дисциплинарные способы воздействия на ребёнка блокируют процессы его личностного развития. Учение и обучение – обеспечивают ведущую роль в умственном развитии детей.

Язык реализации программы - государственный язык РФ – русский.

Формы и методы обучения.

Форма обучения - очная. При необходимости возможно применение дистанционных образовательных технологий и элементов электронного обучения.

Методы обучения. Среди традиционно классифицируемых методов при реализации программы используются: словесные (лекции, беседы, дискуссии, работа с источниками) – для формирования теоретических и фактических знаний; наглядные (методы демонстрации, иллюстрации) – для развития наблюдательности, повышения внимания к изучаемым вопросам, практические (практические и лабораторные работы) – для развития практических

умений и навыков. Кроме традиционных методов при реализации программы используются современные методы: метод дизайн-мышления - метод создания нестандартных проектов, продуктов, которые направлены на решение конкретных проблем и интересы потенциального пользователя. Суть метода заключается в решении инженерных, деловых и прочих задач, основываясь на творческом, а не на аналитическом подходе.

Тип и формы организации занятий. В программе предусматривается аудиторная и внеаудиторная работа. Учебные занятия организуются в виде мастер-классов, тренингов, практических занятий, дидактических игр, интерактивных проблемных лекций, опросов, хакатонов, экскурсий, индивидуальных и групповых консультаций, интегрированных занятий.

Формы организации деятельности - групповая, работа в микро-группах, работа в парах, индивидуальная, всем составом объединения.

Формы подведения итогов реализации программы - проведение промежуточного контроля (защита идеи будущего проекта) и итогового контроля (защита проекта). Для слабоуспевающих обучающихся – в форме тестирования и практической работы.

Объем и сроки реализации программы. Режим занятий.

Срок реализации и объем программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (72 академических часа).

Режим занятий: 2 академических часа в неделю: 1 занятие - 2 часа (академический час – 45 мин). Через каждые 45 минут занятия следует 15-минутный перерыв. Количество обучающихся в группе 10–12 человек.

1.2 Сведения о программе

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный гений»
Возраст обучающихся	6 -8 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	2 академических часа в неделю: 1 занятие - 2 часа; (академический час – 45 мин.)
Цель, задачи	Целью программы является формирование начальных понятий и элементарных практических навыков в области информационных технологий у младших школьников. Задачи образовательной программы направлены на достижение цели и включают в себя обучающие, развивающие и воспитательные
Краткое описание программы	Программа «Компьютерная грамотность» составлена на основе нормативно-правовых документов, в виде двух модулей: Модуль 1. «Знакомство с компьютером», на котором у обучающихся будет сформирован интерес к компьютеру. Они познакомятся с основным перечнем программ Windows (текстовый редактор, растровый графический редактор); научатся работать с оборудованием, создавать и удалять объекты с рабочего стола. Модуль 2 «Расширенное использование функций компьютера и интернета», в котором обучающиеся приобретут навыки работы с основной продукцией Microsoft Office; знакомство с комплексом базовых понятий и принципов работы интернета; получение опыта работы с другими графическими и текстовыми редакторами; формирование необходимых навыков работы с информацией (поиск, анализ, использование информации в сети Интернет). Программа направлена на

	развитие качеств, помогающих обучающимся ориентироваться в современном мире информационных технологий, выполнять задачи различной сложности, самореализоваться в выбранном направлении. В обучении используются проблемный метод обучения, кейс-метод, проектная деятельность. Большая часть занятий направлена на решение практических задач. Итоговая аттестация представлена в виде тестов и практических заданий.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	К обучению принимаются все желающие без особых требований.
Результат освоения	Обучающиеся будут иметь практические навыки использования ПК, научатся работать с растровой графикой и программами Microsoft Office. Обучающиеся научатся работать в команде, разовьют личностные качества (активность, инициативность, любознательность и т. п.). У обучающихся разовьется интеллект, внимание, память, восприятие, образное мышление и творческие способности; разовьются навыки анализа и оценки получаемой информации, инициатива, творческая активность
Перечень соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	Международный фестиваль информационных технологий «It-fest» Всероссийский Фестиваль по Кибергиgiene
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	компьютеры и ноутбуки на каждого обучающегося и преподавателя, объединенными в сегмент локальной сети с возможностью выхода в Интернет; программное обеспечение; МФУ; наушники; магнитно-маркерная доска; интерактивная панель.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	В обучении - большое количество практической работы, внебюджетная программа, в программе обучающиеся знакомятся с таблицами Excel, рассматриваются вопросы кибергиgiene. Программа воплощает идею подготовки мотивированных обучающихся к дальнейшему выбору направлений ИТ-куба

1.3 Цель и задачи программы

Целью программы является формирование начальных понятий и элементарных практических навыков в области информационных технологий у младших школьников.

Задачи:

обучающие:

- формировать интерес к работе с компьютерными программами;
- учить выполнять несложные задания в программах ПК;
- познакомить с принципами работы в сети Интернет;
- познакомить с принципами кибергиgiene;

развивающие:

- развивать познавательные процессы (внимание, восприятие, образное мышление, память);
- развивать инициативность, творческую активность;

воспитательные:

- воспитывать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
- воспитывать бережное отношение к технике.

1.4 Содержание программы

Введение

Теоретическая часть. Введение в образовательную программу «Основы видеомонтажа». Ознакомление обучающихся с целями и задачами программы, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ.

Модуль 1. «Компьютерная грамотность»

Тема 1. Знакомство с ПК

Теоретическая часть. Правила работы за ПК. Включение/выключение. Возможности меню Пуск. Клавиатура, мышка.

Практическая часть. Работа с меню «Пуск».

Тема 2. Рабочий стол компьютера и его возможности.

Теоретическая часть. Рабочий стол компьютера, персонализация, папки, файлы.

Практическая часть. Операции с файлами на рабочем столе, настройка персонализации.

Тема 3. Растровая графика

Теоретическая часть. Знакомство с понятием растровой графики. Для чего нужна и как используется. Пиксель, размер, разрешение, цветовое пространство.

Практическая часть. Работа в графическом редакторе Paint.

Тема 4. Графический редактор Paint

Теоретическая часть. Инструменты вкладки «Главная». Настройка цвета. Работа с готовыми фигурами.

Практическая часть. Первый рисунок на выбранную тему: «Мой дом», «Моя семья», «Моя школа», «Мой класс», «Мой рабочий стол»

Тема 5. Графический редактор Paint 3D

Теоретическая часть. Понятие двухмерности и трехмерности. Вкладки программы, 3D модели, стикеры.

Практическая часть. Работа на свободную тему в программе Paint 3D.

Тема 6. Программа Word – вкладки

Теоретическая часть. Файл, главная, вставка, конструктор, макет, ссылки, вид. Для чего нужна каждая из вкладок.

Тема 7. Интерактив в программе Word

Теоретическая часть. Внутренние и внешние ссылки. Работа с конструктором.

Практическая часть. Добавление ссылок. Создание и настройка заголовков.

Тема 8. Шаблоны в Word

Теоретическая часть. Шаблон заявлений, отчетов, таблиц.

Практическая часть. Создание шаблонов в Word.

Модуль 2. «Расширенное использование функций компьютера и интернета»

Тема 1. Электронные таблицы Excel

Теоретическая часть. Столбцы, строки, формулы, ячейки, диаграммы. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в IT-клуб, и компьютерном классе.

Практическая часть. Создание простой отчетной работы.

Тема 2. Графика в Excel

Теоретическая часть. Диаграммы и Гистограммы в Excel.

Практическая часть. Создание диаграмм и гистограмм на основе созданных таблиц из первой темы.

Тема 3. Вкладки программы Powerpoint

Теоретическая часть. Файл, главная, вставка, конструктор, переходы, анимация, слайд-шоу. Для чего нужна каждая из вкладок.

Тема 4. Создаем презентацию в программе Powerpoint

Теоретическая часть. Понятие слайда. Вкладки переходы, анимация и главная.

Практическая часть. Создание первой презентации.

Тема 5. Использование конструктора PowerPoint

Теоретическая часть. Вкладка «конструктор», как ее включить. Функции, преобразование текста, преобразование слайда

Практическая часть. Создание своего уникального стиля слайда

Тема 6. Объединённое использование офисных программ

Теоретическая часть. Основные правила и механики перед началом работы.

Тема 7. Совместная работа excel и word

Теоретическая часть. Совместная работа excel и word.

Практическая часть. Работа над одним заданием с использованием инструментов двух программ.

Тема 8. Сервис анимации Toonіo

Теоретическая часть. Анимация. Раскадровка. Кадры в секунду.

Практическая часть. Создание небольшого анимированного ролика.

Тема 9. Знакомство с интернетом

Теоретическая часть. Браузер, поисковая строка, сайт.

Практическая часть. Запуск браузера, запросы в поисковой строке на интересующую тему.

Тема 10. Кибербезопасность

Теоретическая часть. Кибергигиена. Правила пользования интернета.

Практическая часть. Тест на тему из теоретической части.

Тема 11. Поиск необходимых материалов для работы с программами в интернете

Теоретическая часть. Разновидности сайтов

Практическая часть. Поиск нужной информации.

Итоговое занятие

Теоретическая часть. Зачёт и просмотр выполненных работ за учебный год.

Подведение итогов.

Практическая часть. Демонстрация работ, выполненных в течение года/ зачет, творческая работа.

1.5 Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	1	1	
2	Модуль 1. Компьютерная грамотность	30	12	18	
2.1	Тема 1. Знакомство с ПК	4	1	3	Текущий: педагогическое наблюдение, опрос, практическое задание
2.2	Тема 2. «Рабочий стол» и его возможности.	4	2	2	
2.3	Тема 3. Растровая графика	4	2	2	
2.4	Тема 4. Графический редактор Paint	4	2	2	
2.5	Тема 5. Графический редактор Paint 3D	4	1	3	
2.6	Тема 6. Программа Word – вкладки	2	2	-	
2.7	Тема 7. Интерактив в программе Word	4	1	3	

2.8	Тема 8. Шаблоны в Word	4	1	3	
3	Модуль 2. Расширенное использование функций компьютера и интернета	38	15	23	
3.1	Тема 1. Электронные таблицы Excel	4	2	2	Текущий: педагогическое наблюдение, опрос, практическое задание
3.2	Тема 2. Графика в Excel	4	1	3	
3.3	Тема 3. Вкладки программы Powerpoint	2	2	-	
3.4	Тема 4. Создаем презентацию в программе Powerpoint	4	1	3	
3.5	Тема 5. Использование конструктора PowerPoint	4	1	3	
3.6	Тема 6. Объединённое использование офисных программ	2	2	-	
3.7	Тема 7. Совместная работа excel и word	4	1	3	
3.8	Тема 8. Сервис анимации Toonio	4	1	3	
3.9	Тема 9. Знакомство с интернетом	3	2	1	
3.10	Тема 10. Кибербезопасность	3	2	1	
3.11	Тема 11. Поиск необходимых материалов для работы с	4	1	3	
4	Итоговая аттестация	2	-	2	Итоговый: смотр, зачет/ творческая работа
Итого		72	27	45	

1.6 Планируемые результаты

Предметные результаты.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся *будут знать*:

- что такое ПК на базовом уровне;
- что такое Браузер;
- понятия, связанные с Windows (рабочий стол, программа и т.д);
- векторная графика и 3Д графика;
- приёмы и способы работы с программными графическими инструментами и материалами;

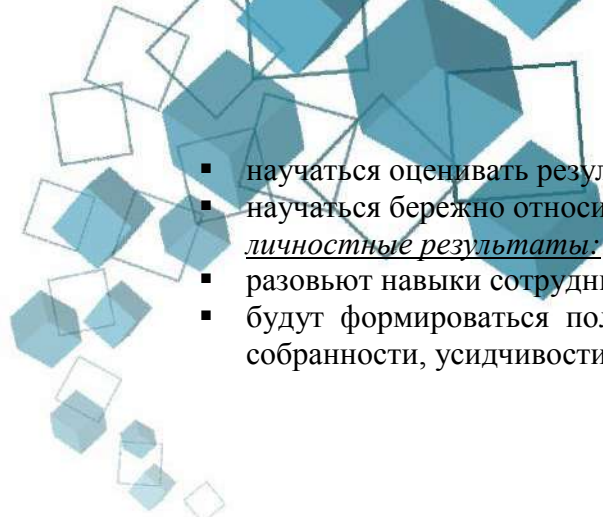
уметь:

- искать информацию в интернете;
- работать в word, excel, powerpoint;
- рисовать с помощью компьютерных программ;
- комбинированная работа с программами
- настраивать рабочий стол.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающиеся приобретут:

метапредметные результаты:

- разовьют внимание, восприятие, образное мышление, память;
- разовьют творческие способности;

- 
- A cluster of overlapping 3D cubes and squares in various shades of blue and teal, some with white outlines, located in the top-left corner of the page.
- научиться оценивать результат своей деятельности;
 - научиться бережно относиться к технике;
- личностные результаты:
- разовьют навыки сотрудничества;
 - будут формироваться положительные черты характера: трудолюбия, аккуратности, собранности, усидчивости, отзывчивости.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Количество учебных часов	Всего учебных недель	Режим занятий	Начало обучения Окончание обучения
1 год	108	36	3 академических часа в неделю: 1 раз – 1 час; 1 раз – 2 часа. / академический час - 45 минут/	01 сентября 2023 31 мая 2024

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2). соответствующее требованиям санитарных норм и правил, установленных СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28. на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб» г. Южноуральск.

Оборудование и расходные материалы:

- компьютеры и ноутбуки на каждого обучающегося и преподавателя с выходом в интернет;
- принтер;
- магнитно-маркерная доска;
- интерактивная панель;
- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

Информационное обеспечение:

- операционная система Windows.

Методическое обеспечение:

- варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО;
- инструкции по настройке оборудования;
- учебная и техническая литература;
- набор цифровых образовательных ресурсов – дидактические материалы, интерактивные тесты, анимационные плакаты.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется Шатровым А.Р., педагогом дополнительного образования. Уровень образования: не оконченное высшее. Педагогом пройдено повышение квалификации по направлению программы:

«Использование цифровых инструментов в реализации программы»;

«Методика обучения детей по направлению «Информационная безопасность» в дополнительном образовании»;

«Реализация дополнительных общеобразовательных программ технической направленности с использованием оборудования центра цифрового образования «IT-куб»;

2.3 Формы аттестации обучающихся

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде:

Текущий контроль осуществляется в форме практических работ (выполнение заданий, самостоятельная творческая работа), опроса по темам.

Итоговая аттестация проводится в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в форме выполнения итоговой творческой работы и/или зачёта.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме участия в конкурсных мероприятиях и представления творческой работы.

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим итоговый контроль в форме, предусмотренной программой, выдается документ, подтверждающий освоение программы (в соответствии с локальными нормативными актами Учреждения).

2.4 Оценочные материалы

Усвоение программы возможно по 3-м уровням: низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Низкий уровень

Обучающиеся должны знать / понимать: технику безопасного поведения во время занятий; правила поведения в общественных местах; понятие Браузера, ПК, рабочий стол.

Обучающиеся должны уметь: понимать учебную задачу, сохранять ее содержание в процессе ее выполнения под руководством педагога; работать в паре, малой группе; уметь рисовать векторную графику с помощью программы Paint, создавать простую презентацию с помощью PowerPoint.

Средний уровень

Обучающиеся должны знать / понимать: технику безопасного поведения во время занятий; правила поведения в общественных местах; понятия: Браузера, ПК, рабочий стол, персонализация, сайты, Word.

Обучающиеся должны уметь: понимать учебную задачу, сохранять ее содержание в процессе ее выполнения под руководством педагога; работать в паре, малой группе; уметь рисовать векторную графику с помощью программы Paint, создавать более сложную презентацию, используя анимацию, искать информацию в сети интернет, а так же создавать документ Word и заполнять его используя инструменты из вкладки главная(минимум 5 шт)

Высокий уровень

Обучающиеся должны знать / понимать: технику безопасного поведения во время занятий; правила поведения в общественных местах; понятия: Браузера, ПК, рабочий стол, персонализация, сайты, Word, Excel, PowerPoint.

Обучающиеся должны уметь: понимать учебную задачу, сохранять ее содержание в процессе ее выполнения под руководством педагога; работать в паре, малой группе; уметь рисовать векторную графику с помощью программы Paint, создавать более сложную презентацию, используя анимацию, искать информацию в сети интернет, а так же создавать документ Word и заполнять его используя инструменты из вкладки главная(минимум 10 шт), уметь работать в Excel: добавлять ячейки и заполнять их, добавлять диаграммы и знать как добавить формулу. Уметь комбинировать работу в двух программах.

Средства контроля. Контроль освоения программы осуществляется путем оценивания параметров: теоретические знания (в ходе опроса), практические умения и навыки (в результате практической работы), личностные качества (в результате педагогического наблюдения), участие в мероприятиях (в результате анализа участия обучающегося).

Индивидуальные показатели освоения программы выражаются в баллах, групповые показатели – в процентах. Фиксируются в итоговом отчете педагога. Индивидуальный уровень освоения программы и личностного развития выражается в следующих уровнях: Н (низкий) – 0–21 балл; С (средний) – 22–37 баллов; В (высокий) – 38–48 баллов.

Мониторинг роста компетентности обучающихся проводится по итогам полугодия и по завершению образовательной программы. Мониторинг фиксируется в протоколах промежуточного и итогового контроля, а также в отчете педагога дополнительного образования. Качественным показателем результативности программы служит – степень освоения обучающимися программы, выявленная в процентном соотношении. Количественным показателем результативности программы служит количество детей, занимающихся в объединении: сохранность и стабильность контингента обучающихся; стабильность функционирования направления.

2.5 Методические материалы

Учебно-методический комплекс дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный гений» состоит из:

- учебного компонента;
 - воспитательного компонента
- Учебный компонент* представлен:
- справочниками по программированию на языке python;
 - научно-популярными изданиями;
 - видеоматериалами;
 - электронными средствами (виртуальные лекции по темам образовательной программы, демонстрационные модели, слайдовые презентации, виртуальные лабораторные работы, индивидуальные задания);
 - памятками, инструктажами по технике безопасности.
 - диагностическими методиками, разработанными педагогом.

Инструктаж по технике безопасности проводится в начале обучения, перед каждой практической работой с оборудованием, материалами и инструментами.

Тестирование проводится со следующими целями:

- диагностической (выявлении уровня знаний, умений, навыков обучающегося);
- обучающей (мотивировании учащегося к активизации работы по усвоению учебного материала)
- воспитательной (дисциплинирует, организует и направляет деятельность учащихся, помогает выявить и устранить пробелы в знаниях, формирует стремление развить свои способности)

Воспитательный компонент представлен:

- план воспитательной работы;
- план мастер-классов;
- фотоальбомы и видеоматериалы;
- планы и протоколы родительских собраний;
- различные памятки.

При реализации программы используются различные *методы обучения*:

- объяснительно-иллюстративный (предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися);
- репродуктивный (воспроизводство знаний и способов деятельности по аналогу);
- поисковый (самостоятельное решение проблем);
- метод проблемного изложения (постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении);

- метод проектов (технология организации образовательных ситуаций, в которых обучающийся ставит и решает собственные задачи).

Формы организации учебного занятия по программе

Основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Также применяются групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия). Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений. Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы.

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются другие формы, в соответствии с содержанием модуля: беседа; лекция; мастер-класс; практическое занятие; защита проектов; конкурс; викторина; диспут; круглый стол; «мозговой штурм»; воркшоп; квиз.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп, например, экскурсия, викторина, конкурс и т. д.

В данной программе применяются следующие педагогические технологии:

Здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

2.6 Воспитательный компонент

Основы культуры по профилю деятельности и социальной культуры: культура поведения в различных образовательных ситуациях, культура публичного выступления, активность и заинтересованность участия в различных формах образовательной деятельности; ответственность за качество процесса и результата выполнения проектов; правила взаимодействия в паре, группе, гуманистические принципы в отношениях с окружающими. Формы воспитательной работы: традиционные воспитательные – тематические мероприятия, церемонии награждения.

Методы воспитания:

методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример (педагогический, литературный, личный пример педагога);

методы стимулирования поведения и деятельности: создание «ситуации успеха», замечание и др.

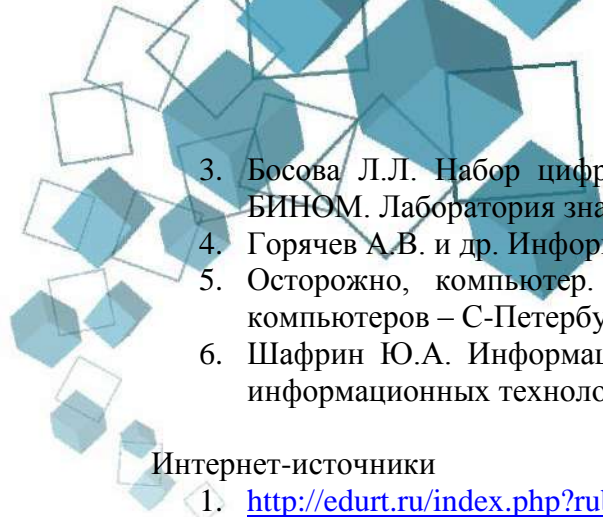
2.7 Список литературы

Для обучающихся

1. Быля Т.Н., Быля О.И. Изучаем информатику. - М.: Айрис Рольф, 1997.
2. Донцов Д.Е. Легкий старт – Москва, С-Петербург, 2007
3. Журин А.А., Мимотина И.А. Основы работы на компьютере для школьников. - М.: Аквариум, 2007.

Для педагога

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5-7 классах: Методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Уроки Занимательные задачи по информатике. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.

- 
3. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
 4. Горячев А.В. и др. Информатика в играх и задачах. 1,2,3,4 класс. М.: Баласс, 2014
 5. Осторожно, компьютер. Рекомендации по сохранению здоровья пользователей компьютеров – С-Петербург, Спец Лит, 2009.
 6. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.1.: Основы информатики и информационных технологий. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014

Интернет-источники

1. <http://edurt.ru/index.php?rubrika=255&type=1&lang=1>
2. <http://internika.org/> Открытое педагогическое объединение
3. <http://interneturok.ru>
4. <http://kpolyakov.narod.ru>
5. <http://makarova.piter.com>
6. <http://www.nathaliebut.narod.ru>
7. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/urok-sozдание-dvizhushchikhsya-izobrazheniy>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Контрольно-измерительные материалы текущего контроля

Опрос

1. Устройства ввода ПК
А) Клавиатура и мышь Б) Монитор В) Наушники
2. Что такое рабочий стол?
А) Стол на котором стоит ПК Б) Рабочая зона с окнами на ПК В) Стол с верстками на заводе
3. Как создать папку на рабочем столе?
А) С помощью правой кнопки мыши Б) С помощью комбинации клавиш Ctrl Space
В) С помощью меню Пуск Г) Сказать в голосовой помощник
4. Какая программа позволяет рисовать в векторном стиле
А) Excel Б) Word С) Paint
5. С помощью какого инструмента производится заливка блока в Paint
А) Закраска Б) Кисточка В) Заливка
6. Можно ли добавлять готовые геометрические фигуры в Paint
А) Да Б) Нет В) Да, но если скачать их из интернета
7. Какой вкладки нет в программе Word
А) Главная Б) Макет В) Вид Г) Шрифты
8. В какой вкладке можно выбрать шрифт документа в Word
А) Главная Б) Макет В) Вид Г) Файл
9. В какой вкладке можно добавить диаграмму в Word
А) Главная Б) Макет В) Вид Г) Файл
10. С помощью какой вкладки можно распечатать документ в Word
А) Главная Б) Макет В) Вид Г) Файл

Практическое задание

Практическое задание будет включать себя рисунок на произвольную тему в программе Paint. Так же краткое описание этого рисунку в программе Word. Практическое задание будет оцениваться следующим образом: за каждый инструмент, который использовал ребенок в выполнении своей работы будет начислено пол балла, но не больше 5 баллов за рисунок и не больше 5 баллов за описание рисунка в Word. Таким образом максимальный балл за практическое задание может составить 10.

Методика оценивания практической работы.

Тестирование включает в себя тест из 10 вопросов. Каждый правильный ответ в тесте оценивается в 1 балл, неправильный ответ в 0 баллов

Количество вопросов в тесте каждому	Количество задач практической работе каждому	Максимальный балл за правильный ответ в тесте	Максимальный балл за правильное решение практической задачи	Максимальное количество баллов для каждого участника	Набрано баллов	Уровень учащихся
10	2	1	5	20	15-20 9-14 0-7	Высокий Средний Низкий

Практическое задание:

Практическое задание будет включать себя комплексное задание состоящие из: поиска информации в интернете, презентации, работе в Excel, Word и Pain. Обучающемуся будет дана, выбранная педагогом, тема по которой они должны будут сделать небольшой реферат для объяснения в первую очередь себе сути этой темы. Далее ученик подготовит презентацию на эту тему, куда будут включены слайды с таблицами Excel и рисунками (может быть один рисунок). Оценивание работы будет проходить по следующим критериям:

- **работа в интернете:** качественная, а не количественная информация, смогли ли описать тему и поняли ли её сами. (от 0 до 3 баллов, где 0 – не разобрались в теме, не нашли никакой информации, 1 – сбор информации поверхностный, не до конца поняли тему, 2 – сбор информации с правильных сайтов, но упущены некоторые детали, 3 – полностью разобрался в теме, информация с профильных сайтов)

- **работа с рефератом:** 3 критерия: минимум 3 страницы А4 заполненные текстом, работа со шрифтом, разметкой. (от 0 до 3 баллов)

- **работа в Excel:** 3 критерия: выделен и заполнен диапазон ячеек, добавлена диаграмма на основе этого диапазона, есть как минимум одна ячейка с произвольной формулой (от 0 до 3 баллов)

- **работа в Paint:** 3 критерия: рисунок нарисован, использовалось минимум 10 инструментов программы, рисунок соответствует теме (от 0 до 3 баллов)

- **презентация:** 3 критерия: минимум 5 уникальных слайдов, презентация включает в себя какую-либо диаграмму (если не сделали в Excel, можно скачать из интернета) и рисунок (если не сделали в Paint, можно скачать из интернета). (от 0 до 3 баллов)

Методика оценивания

Количество задач практической работе каждому	Максимальный балл за правильное решение практической задачи	Максимальное количество баллов для каждого участника	Набрано баллов	Уровень учащихся
5	3	15	11-15 6-10 0-5	Высокий Средний Низкий