

**Отдел образования администрации Поныровского района
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом пионеров и школьников» Поныровского района Курской области**

Принято
Педагогическим Советом
МБОУДО «Поныровский Дом пионеров и
школьников»
Протокол № 1 от 31 августа 2023 г

Утверждено
Директор МБОУДО «Поныровский
Дом пионеров и школьников»
Н.В. Шитикова
Приказ № 67 «31» августа 2023



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

Направленность: техническая направленность.
Срок реализации – 1 год.
Возраст детей 10-14 лет.
Уровень программы – стартовый, базовый.

Автор – составитель:
Радзевич Ираида Витальевна,
педагог дополнительного образования

п. Поньри, Курская область
2023 г.

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность **дополнительной** общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир информатики» - *техническая*.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться информационными технологиями вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Для обучающихся данного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем обучающийся детского объединения не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области моделирования, анимации, видеомонтажа.

Новизна дополнительной образовательной программы предполагает изучать, не нарушая целостности базовой программы, в данной разработке предусматривается углубленное изучение темы «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации».

А также включено изучение методов построения анимационных изображений, ретуширования и восстановления изображений, а также компьютерные программы, с которыми обучающиеся работают:

1. Компьютерный тренажер;
2. Программа для создания видеороликов «Movie Maker»;

Актуальность программы в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении «Мир информатики» стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой.

Программа определяется по запросам со стороны детей и их родителей на изучение компьютерной грамотности.

Педагогическая целесообразность

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации обучающийся сможет сам сформулировать задачи, новые знания теории помогут ему в процессе решения творческих заданий.

На занятиях позволяет сохранить высокую творческую работоспособность обучающихся.

В связи с этим обучающиеся создают индивидуальные проекты.

Цель: развитие поэтапного логического мышления, алгоритмического мышления обучающихся, наблюдательности. Сформировать информационную культуру личности обучающихся, способных к творческому самовыражению через овладение компьютерных программ.

Задачи:

образовательные

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- углубление обучающихся в мире современных профессий,
- знакомство на практике с деятельностью художника;
- обучение навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

развивающие

- Развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения.
- развитие трудовой и творческой активности;
- Развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- Развитие памяти, внимания, воображения и фантазии;
- Развитие умений гармонично сочетать цвета;
- Развитие умений создавать композицию.

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ознакомление с православной культурой, в ее знаково-символических проявлениях; в том числе, в праздниках.
- воспитание высоких духовно-нравственных качеств: милосердия, доброты, отзывчивости, уважительного отношения к старшим, честности, искренности;
- Формирование и развитие дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям.
- формирование умения правильно определять жизненные приоритеты, ориентируясь на традиционные духовно-нравственные ценности.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы 11- 13 лет.

Ознакомление с программным обеспечением в области обучающих, развивающих программ, самостоятельную постановку задачи, структурирование и преобразование информации в текстовую и мультимедийную форму. Общение с компьютером увеличивает потребность в

приобретении знаний.

В детское объединение принимаются все желающие без предварительного отбора.

Допускается дополнительный набор обучающихся на второй год обучения на основании результатов базовых знаний в области информационных технологий.

Срок реализации программы 2 года обучения.

1 год обучения - 1 раза в неделю 2 учебных часа = 68 часов

2 год обучения - 1 раза в неделю 2 учебных часа = 68 часов

Количество обучающихся 5 - 8 человек (две группы).

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность.

Большая часть времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы обучающиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах, в группах.
2. Индивидуальное обучение. Обучение воспитанников работе на компьютере дает возможность организовать их деятельность с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. Принцип природосообразности. Основным видом деятельности воспитанников - игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению программы.
4. Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип обучающимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

Формы подведения итогов реализации программы проведение открытых занятий в форме тестов, игровой форме, собеседование, практические занятия, выставки.

К концу первого года обучения обучающийся будет:

знать:

- назначение компьютера как информационной машины;
- знать основные блоки персонального компьютера и назначение его основных устройств.

уметь:

- приводить примеры использования компьютеров;
- самостоятельно работать с клавиатурой в текстовом редакторе.
- выполнять основные алгоритмы поиска информации в глобальной сети Интернет
- создавать мультфильмы
- создавать видеофильмы

К концу второго года обучения обучающийся будет:

знать:

- правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;
- основные блоки компьютера;
- принцип расположения символьных клавиш на клавиатуре;
- названия и назначения основных устройств компьютера;
- назначение и функции операционной системы;
- название и возможности программного обеспечения изученных редакторов

уметь:

- работать с символьными клавишами клавиатуры.
 - выполнять основные операции управления файлами;
 - выполнять операции форматирования, редактирования текста в текстовом редакторе
- выполнять основные операции в графическом редакторе

Учебно-тематический план (1-й год обучения).

№ п/п	Темы занятий	Кол- во занят ий	Колич ество часов	В том числе	
				Тео- рия	Прак- тика
1. Вводные занятия					
1.1	Вводное занятие	1	2	1	1
1.2	История развития вычислительной техники	1	2		2
Устройство компьютера					
1.3	Основные компоненты компьютера	1	2	1	1
1.4	Печать на клавиатурных тренажерах	5	10	2	8
2. Работа в программе Microsoft Publisher создание проектов					
2.1	Фотографирование учащихся для создания фотопроектов	3	6	1	5
2.2	Работа в Microsoft Publisher вставка фотографии, надписи WordArt	2	4	1	3
2.3	Обработка фотографий: обрезка, вставка рамок, цвет	2	4	1	3
2.4	Оформление фона, цветовых схем вставка картинок, рамок	2	4	1	3
2.5	Оформление фотографии, подбор рамок к фотографиям	4	8	3	5
2.6	Выполнение проекта на свободную тему	2	4		4
3. Сеть интернет					
3.1	Работа с компьютерными программами.	2	4	1	3
3.2	Просмотр web страниц в интернете	3	6	1	5
3.3	Каких размеров изображений и картинок нужно скачивать?	1	2	2	
3.4	Скачивание с интернета картинок, рисунков, рамок.	3	6	1	5
3.5	История создания электронной почты	1	2	1	1
4.Итоговое занятие		1	2		2
Итого			68	17	51

Содержание программы. (1 год обучения)

Тема 1 . Вводные занятия

Теория: основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

- понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу.

Практика: Клавиатурный тренажер.

Тема 2. Работа в программе Microsoft Publisher создание фотографий

Теория: что такое Microsoft Publisher, основные понятия, поиск и применение шаблонов, вставка и обрезка изображений, вставка рисунка, вставка фона, вставка цвета, вставка фотографии, вставка рамки, вставка текстового поля, вставка стандартного блока, в каком формате сохранять фотографии, открытки, календари и т.д.

Практика: создание фотографий, открыток, календарей, буклетов.

Тема 3. Сеть интернет

Теория: история создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Компьютерные телекоммуникации – функциональная классификация. Виды компьютерных сетей и ресурсов Интернет. Классификация и описание услуг, предоставляемых компьютерными сетями.

Практика: выход в интернет. Требование к аппаратной части, способы соединения с Интернет. Единицы измерения информации и скорости передачи информации. Технические характеристики средств передачи и получения информации. Обзор провайдеров. Тестирование соединения с Интернетом.

К концу первого года обучения обучающийся будет:

- Создавать оригинальные открытки, фотографии;
- Свободно ориентироваться в сети интернет: скачивать картинки в формате png, jpg, bmp;
- Создавать рисунки с использованием компьютерной графики;

Учебно-тематический план (2-й год обучения).

№ п/п	Наименование и тем программы	Кол-во занятий	Количество часов	В том числе	
				Теория	Практика
1. Вводные занятия					
1.1	Вводное занятие	1	2		
1.2	История развития вычислительной техники	1	2	2	
1.3	Компьютер в жизни общества	1	2	2	
1.4	Основные компоненты компьютера	1	2	1	1
1.5	Клавиатура. Процессор. Память	1	2	1	1
1.6	Устройства ввода, вывода	1	2	1	1
1.7	Составление кроссворда в Microsoft Word.	3	6	2	4
2. Обработка текстовой и графической информации на компьютере					
2.1	Технология обработки текстовой информации.	1	2	1	1
2.2	Назначение и основные возможности. Основные понятия компьютерной графики.	3	6	3	3
2.3	Практическая работа «Набор текста и форматирование»	3	6	2	4
2.4	Оформление открыток, поздравлений	2	4	1	3
2.5	Свободное рисование.	1	2		2
2.6	Творческая работа «Открытка». Надписи.	3	6	2	4
3. Алгоритмы и создание презентаций					
3.1	Понятие презентации	1	2	2	
3.2	Этапы создания презентаций	1	2	2	
3.3	Алгоритм создания презентаций запуск, ввод текста, вставка слайдов, оформление слайдов, использование шаблонов.	1	2	2	
3.4	Алгоритм создания презентаций, добавление иллюстраций, объекта WordArt, вставка анимации для текста и слайдов, вставка музыки, вставка фигур рисунка SmartArt, создание гиперссылок.	2	4	2	2
4. Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов					
4.1	Знакомство с программой Windows Movie Maker: импорт фотографий, картинок, импорт музыки	1	2	1	3
4.2	Наложение видео переходов для фотографий	1	2		2
4.3	Создание названий и титров	1	2		2

4.4	Создание видеofilmа наложение музыки	1	2	1	1
4.5	Создание видеofilmа наложение анимации на изображения	2	4	1	3
5.Итоговое занятие		1	2	1	1
Итого			68	30	38

Содержание программы (2 год обучения)

Тема 1 .Вводные занятия.

Теория: основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

- понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу.

Практика. Клавиатурный тренажер.

Тема 2. Обработка текстовой и графической информации на компьютер

Теория: технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа “Набор текста и форматирование”.

Технология обработки графической информации. Графический редактор Paint. Создание и хранение изображений. Практическая работа “Создание рисунков”.

Практика:

- 1.Набор текста и форматирование.
- 2.Создание и редактирование рисунков.

Тема 3. Алгоритмы и создание презентаций

Теория: Пакет подготовки и демонстрации презентаций PowerPoint, работа со слайдами в разных режимах, ввод и редактирование текста в режиме слайдов и режиме структуры, создание слайдов, вставка текста, создание анимации тексту и слайдам, вставка музыки, вставка изображений и картинок.

Практика: Создание презентаций. Защита проектов.

Тема 4. Работа в программе Movie Maker.

Теория: знакомство с программой, импорт фотографий и музыки, создание названий и титров, наложение анимации на фотографии.

Практика: создание собственного видеоролика из изображений, фотографий и музыки.

К концу второго года обучения обучающийся будет:

- Печатать на клавиатуре, знать сочетание клавиш для дальнейшей работы на компьютере
- Создавать собственные проекты в виде буклетов, фотографий, календарей, закладок, презентации.
- Создавать рисунки в компьютерной графике
- Свободно ориентироваться в сети интернет: скачивать картинки в формате png, jpg, bmp.

II. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Стены светлых тонов.

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Аудио устройства

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Обучающийся, заходя в такой кабинет, вне всяких сомнений, настраивается на творческую и плодотворную работу.

Моей основной задачей становится развивать этот настрой, не давая ему угаснуть в течение занятия.

Форма оценки качества реализации программы.

За период обучения в объединении «Компьютерный» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

- беседы;
- наблюдения;
- опросы обучающихся;

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса.

Дидактический блок

Наличие собственных методических и дидактических разработок, рекомендаций, пособий

Для детского объединения «Компьютерный» разработала дидактические материалы:

1. Кроссворды

На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

2. Ребусы

Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

3. Презентации

Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме. Также главное отличие от подобных мультимедийных файлов - это непосредственное управление.

4. Красочные карточки.

Карточки после пройденных тем, на открытом занятии.

5. Буклеты

Буклеты по технике безопасности в цветном виде, лежат на каждом рабочем месте обучающегося - это позволяет запомнить материал визуально быстрее.

6. Раздаточный материал

В виде пошаговой деятельности по темам.

III. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. «Компьютер в нашей школе. Компьютер. Информатика Интернет» С. В. Симонович «Инфорком-Пресс» 2001 г.
3. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
4. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремова Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
10. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии . интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.–48с
11. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
12. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Для обучающихся

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. Общая информатика.
3. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс:
<http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
4. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>