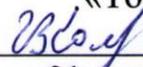


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Краснинская
средняя школа Краснинского района Смоленской области**

«Согласовано»	«Утверждаю»
Преподаватель – организатор Центра «Точка роста»  И.В.Колонтаева «01» сентября 2023 г.	 Директор МБОУ Краснинской средней школы И.И. Сысоенкова «01» сентября 2023 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
Центра образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка Роста»

Кружка «Путешествие в компьютерный мир»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: основное общее образование
Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 9-13 лет
Автор-составитель: Губернаторова А.С.

2023 – 2024 учебный год

Пояснительная записка

Настоящая учебная программа ориентирована на существующие в настоящее время типы универсальных пользовательских программ - текстовые и графические редакторы, возможности сети Интернет.

Программа предназначена для развития творческой активности детей, обеспечивает развитие познавательных интересов, внимания, памяти, мышления в обучении и творчестве ребенка.

Актуальность программы заключается в том, что в результате обучения дети смогут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а так же проявят свои творческие таланты.

Кружок "Я и компьютер" предполагает ознакомление детей с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач, формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя, и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество воспитанников в наиболее интересном для них направлении.

Тип программы – индивидуальный

Цель: В процессе изучения курса познакомить учащихся с компьютером и его устройством, набором и редактированием текста, работой с графическими редакторами и мультимедийными презентациями.

Это способствует формированию навыков сотрудничества, способности размышлять, самостоятельно добывать знания, развивать память, внимание, фантазию, самооценку.

Задачи:

Обучающие:

- ✓ Соблюдение правил безопасности в работе на компьютере;
- ✓ Устройство компьютера;
- ✓ Правила работы на компьютере;
- ✓ обучить работе в базовых программах MS Windows (POWERPOINT, PAINT, WORD)

Развивающие:

- развивать у детей элементы технического мышления, изобретательность, творческую инициативу;
- формировать навыки сотрудничества, способности размышлять, самостоятельно добывать знания, развивать память, внимание, фантазию, самооценку.

Воспитательные:

- ❖ формировать чувство коллективизма, взаимопомощи, воспитывать волю, чувство самоконтроля.

Программа рассчитана на детей в возрасте от 9 - 13 до лет. Каждый ученик имеет возможность индивидуальной работы на ПК.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа 4-5 класс

Количество часов на год - 68

Срок реализации – 1 год.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей,

их знания, опыт. Материал располагается от простого к сложному.

При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше

информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные

материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются

такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Планируемые результаты

Личностные:

- формирование навыков трудолюбия, бережливости, усидчивости, аккуратности при работе с оборудованием;
- формирование навыка идентифицировать себя членом творческого объединения;
- развитие памяти, внимания, образного и логического мышления;
- формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни.

Метапредметные:

Познавательные:

- формирование интереса к познавательной деятельности;
- формирование устойчивой мотивации к занятиям;
- расширение кругозора;
- развитие пространственного воображения;
- развитие аналитического мышления;
- развитие информационных компетенций.

Коммуникативные:

- формирование умений совместной деятельности;
- формирование активной жизненной позиции;
- формирование коммуникативной компетентности.

Регулятивные:

- формирование умения самостоятельно определять цели своего обучения, определять пути их достижения;
- формирование мотивации к творческой и социально-полезной деятельности;
- формирование потребности в самосовершенствовании, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

Результаты программы

- 1) Обучение навыкам планирования работы, самостоятельного выбора техник, инструментов и форм;
- 2) Навыки оформления материалов, выбора стиля, художественных решений;
- 3) Умения обрабатывать данные, графические изображения на компьютере;
- 4) Самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат.;

5) Делать выводы на основе полученных результатов.

Содержание программы

1. Введение.

Техника безопасности при работе с компьютером.

Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение.

Создание личных папок. Сохранение информации.. Копирование документов.

Практические работы

1. Отработка навыков ввода информации с помощью клавиатуры.
2. Создание папок, их название..
3. Работа с файлами: создание, копирование, переименование, удаление.
4. Сохранение информации .

1. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint.

- 1.Окно программы Paint.
- 2.Сохранение и загрузка изображений.
2. Техника создания изображений, ввод текста, редактирование деталей изображения.

Практические работы

1. умение рисовать, сохранять и вводить текст на компьютере.
2. редактирование рисунков, собирание единой картинки из фрагментов.

3. Текстовые файлы и текстовые документы.

1. Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое «Microsoft Word?».
2. Основные функции программы Microsoft Word.
3. Ввод текста в программу Word.
4. Параметры шрифта.

Практические работы

1. Редактирование и форматирование заданного текста, шрифта, картинок.
2. Создание расписания уроков

4.Что такое Интернет?

1. Как работать в Интернет.
2. Детские сайты.
3. Поиск информации в глобальной сети Интернет, копирование на рабочий стол.

Использование приложения «Рамка онлайн» (Изготовление поздравительной открытки)

5. Знакомство с программой PowerPoint.

1. Создание слайдов;
2. Конструктор слайдов;
3. Фон, вставка текста и картинок;
4. Эффекты анимации;
5. наложение аудио и видео на слайды;
6. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».

Практические работы

1. Создание презентации, наложение эффектов анимации, демонстрация презентации.

6. Игры.

Развивающие игры:

Это компьютерные программы, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, целеобразования, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка.

Обучающие игры:

К ним относятся игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач («Академия младшего школьника»)

Игры-забавы:

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). В них предоставляется возможность детям развлечься.

Календарно-тематическое планирование

№	Содержание	Кол-во часов	Дата
1-2	<u>Тема Введение (14 часов)</u> Знакомство с кабинетом, с правилами поведения Техника безопасности при работе с компьютером.	2	
3-6	Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначением.	4	
7-8	Создание личных папок.	2	
9-10	Копирование картинок для создания презентации к Дню учителя.	2	
11-12	Умение сохранять информацию.	2	
13-14	Поиск изображений в сети, копирование.	2	
	Тема: Знакомство и работа в графическом редакторе Paint (26ч)		
15-16	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы .	2	
17-18	Инструментарий программы Paint.	2	
19-20	Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	
21-22	Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений.	2	
23-24	Техника создания изображений, ввод текста.	2	

25-26	Редактирование деталей изображения.	2	
27-28	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2	
29-30	Декоративное рисование (дерево)	2	
31-32	(Линии, прорисовка геометрических фигур, узоры орнамент, цвет)	2	
33-34	Тематическая композиция (Создание композиции на тему: «Мой дом»)	2	
35-36	Создание композиции на тему «Моя школа»	2	
37-38	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи .	2	
39-40	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2	
	Тема: Игры (4ч)		
41-42	Простейшие игры. «Составь узор», «Найди предмет»,»Дополни рисунок»	2ч	
43-44	Простейшие игры. «Сказочное путешествие», «Сложи в корзинку»	2ч	
	Тема: Текстовые файлы и текстовые документы (6ч)		

45-46	Что такое Microsoft Word. Основные функции программы Microsoft Word.	2 2	
47-48	Ввод текста в программу Word. Параметры шрифта	2	
49-50	Создание расписания уроков, копирование, вставка.	2	
	Тема: Игры (4ч)		
51-52	Мультимедийные игры «Волшебное колесо» , «Дикие и домашние животные»	2	
53-54	Простейшие игры «Что где растёт?»	2	
	Тема: Что такое ИНТЕРНЕТ? (6ч)		
55-56	Как работать в Интернете. Поиск и копирование информации (картинок, музыки для создания презентаций) на рабочий стол.	2	
57-58	Детский сайт «KINDER. RU» Знакомство с содержанием.	2	
59-60	Использование приложения «Рамка онлайн» для изготовления поздравительной открытки	2	
	Тема: Знакомство с программой PowerPoint (8ч)		
61-62	Знакомство с программой PowerPoint. Составление презентации по сказке «Три медведя»	2	
63-64	Творческий проект. «Путешествие в Страну Грамотеев» Создание фильма – ролика.	2	
65-66	Добавление эффектов анимации в презентацию	2	

67-68	Создание презентации по сказке «Красная шапочка». Ш. Перро, используя картинки из интернета. Создание презентации «Мой компьютер», наложение эффектов анимации, музыки	2	
		68ч	