

МУ «Управление образования Ножай-Юртовского муниципального района»

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 им. БИЛИМХАНОВА С.Г.  
с. ЗАНДАК» (МБОУ «СОШ №1 им. Билимханова С.Г. с. Зандак»)**

МУ «Нажин-Юьртан муниципални кюштан дешаран урхалла»  
Муниципални бюджетни юкьарадешаран учреждени  
«ЗАНДАКЪА ЮЬРТАН БИЛИМХАНОВИ С.Г. ЦАРАХ ЙОЛУ  
ЮККЪЕРА ЮКЪАРАДЕШАРАН ШКОЛА №1»  
(МБЮУ «Зандакъя юьртан Билимханови С.Г. царах йолу ЮЮШ №1)

366226, ЧР, Ножай-Юртовский район с.Зандак, ул. Школьная 18,  
[sosh1zandak@mail.ru](mailto:sosh1zandak@mail.ru)

Принята на заседании педагогического совета №1 от 28.08.2023г	Утверждена: Директор школы: _____ Ш.М.Задаев приказ №33 от 31.08.2023
---	---

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(общеразвивающая )  
ПРОГРАММА**

*Технической направленности  
«В мире информатики»*

Уровень усвоения программы: базовый

Возраст учащихся от 10 до 14 лет.

Срок реализации 4 года

## Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики»	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.1.1. Направленность программы	3
1.1.2. Актуальность программы	3
1.1.3. Отличительные особенности и новизна программы	4
1.1.4. Уровень программы	4
1.1.5. Адресат программы	4
1.1.6. Объем и срок освоения программы	4
1.1.7. Формы обучения	5
1.1.8. Особенности организации образовательного процесса	5
1.1.9. Режим занятий	5
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	6
1.3.1. Учебный план	6
1.3.2. Содержание разделов и тем	6
1.3.3. Планируемые результаты реализации программы	7
2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики»	8
2.1. Календарный учебный график	8
2.2. Условия реализации программы	8
2.2.1. Материально-техническое обеспечение	8
2.2.2. Информационное обеспечение	8
2.2.3. Кадровое обеспечение	9
2.2.4. Формы аттестации	9
2.2.5. Оценочные материалы	9
2.3. Методические материалы	10
2.3.1. Методы обучения	10
2.3.2. Формы организации учебного занятия	11
2.3.3. Педагогические принципы и технологии	12
2.3.4. Алгоритм учебного занятия	13
2.3.5. Дидактические материалы	14
Список литературы и интернет-ресурсы	15
Приложение 1. Календарный учебный график	18
Приложение 2. Глоссарий	22
Приложение 3. Диагностические материалы итогового контроля для обучающихся	23

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатике»**

## **1.1. Пояснительная записка**

Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека, ведь в современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если человек умеет им пользоваться. Сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний.

### **1.1.1. Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире информатики» имеет техническую направленность. Во время обучения по программе происходит знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором Блокнот.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности обучающихся младшего школьного возраста, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами.

**1.1.2. 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.

### **1.1.3. Отличительные особенности и новизна программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире информатики» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы «Информатика» (авторы Матвеева Н. В., Цветкова М. С.).

Отличительной особенностью данной программы является то, что обучение помогает овладеть навыками работы на компьютере, работать с разного вида информацией, а также во всемирной сети Интернет. Позволяет применять полученные знания на практике, а именно при демонстрации и защите проектов на различных научно-исследовательских конференциях. Помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе.

### **1.1.4. Уровень программы**

Содержание и материал программы «В мире информатики» соответствует стартовому уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

### **1.1.5. Адресат программы**

Программа рассчитана на детей 7-8 лет, испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним.

#### *Психолого-педагогическая возрастная характеристика*

Дети младшего школьного возраста активны, энергичны, деятельность хорошо скоординирована – много играют и много трудятся. Нуждаются в спокойных и не скучных занятиях. Мыслить для них – значит делать. Чтобы им понять – нужно видеть. В этом возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на его яркую подачу, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

При этом быстрая утомляемость характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физкультминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей детей младшего школьного возраста, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

### **1.1.6. Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 4 месяца обучения. Объем программы составляет – 32 часа.

### 1.1.7. Формы обучения – очная.

### 1.1.8. Особенности организации образовательного процесса

Данная программа по форме реализации относится к традиционной модели и обеспечивает освоение содержания в течение четырех месяцев обучения. Формы организации детей: групповая или индивидуально-групповая.

Для того чтобы, занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

### 1.1.9. Режим занятий

Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима образовательного процесса организаций дополнительного образования детей (СанПин 2.4.4.3172-14) допускает следующую нагрузку обучающихся:

- Занятия проводятся два раз в неделю по 1 академическому часу;
- Продолжительность академического часа – 45 мин.

## 1.2. Цели и задачи программы

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

### Задачи программы:

#### Предметные:

- формировать первоначальные представления о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях, а также о свойствах информации и различных способах работы с ней;
- формировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- формировать навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

#### Метапредметные:

- развивать умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, мотивы своей познавательной деятельности;
- развивать умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- способствовать развитию памяти, внимания и наблюдательности.

#### Личностные:

- формировать ответственное отношения к обучению, способность довести до конца начатое дело;

– формировать ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

### 1.3. Содержание программы

Содержание программы отобрано в соответствии с возрастными особенностями обучающихся 7-8 лет.

#### 1.3.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	«Здравствуй, класс компьютерный»	1	1	0	Входной контроль: опрос, самостоятельная работа
2.	«Наш компьютер – верный друг»	14	4	10	Текущий контроль: наблюдение, ответы на вопросы, творческое задание
3.	Знакомство с возможностями графического редактора Paint.	15	5	10	Текущий контроль: наблюдение, ответы на вопросы, творческое задание
4.	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговая аттестация.
<b>ИТОГО</b>		<b>32</b>	<b>11</b>	<b>21</b>	

#### 1.3.2. Содержание разделов и тем

##### 1. «Здравствуй, класс компьютерный». Вводное занятие.

*Цель:* данное занятие предполагает знакомство с воспитанниками. 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.

##### 2. «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.

### **3. Знакомство с возможностями графического редактора Paint.**

*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.

### **4. Итоговое занятие.**

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

*Теория:* должны знать основные понятия.

*Практика:* должны уметь применять полученные знания на практике.

#### **1.3.3. Планируемые результаты реализации программы**

В результате обучения по программе получит развитие общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся. Будут сформированы:

*Предметные результаты:*

К концу обучения обучающиеся должны **знать:**

- правила работы за компьютером и технику безопасности;
- основные устройства компьютера и действия с ними;
- понятие информация, виды информации, способы представления и передачи;

- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот».

К концу обучения обучающиеся должны **уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- работать с программами PAINT, Блокнот.

*Метапредметные результаты:*

В процессе обучения по программе у обучающихся происходит развитие навыков:

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации;
- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному педагогом плану.

*Личностные результаты:*

В процессе обучения по программе происходит изменение личностных качеств обучающихся:

- положительное отношение к учению, к познавательной деятельности;
- стремление к приобретению новых знаний, умения, совершенствовать имеющиеся, сознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;
- способность осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатике»**

### **2.1. Календарный учебный график**

Календарный учебный график является составной частью комплекса организационно-педагогических условий. Он составляется ежегодно для каждой учебной группы в форме таблицы (см. Приложение 1).

Продолжительность обучения – 16 недель.

Обучение начинается 01 февраля и заканчивается 31 мая.

### **2.2. Условия реализации программы**

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики» необходимо:

#### **2.2.1. Материально-техническое обеспечение:**

- Классная маркерная доска с набором магнитов для крепления таблиц, постеров и картинок.
- Мультимедийный проектор.
- Персональный компьютер для учителя.
- Персональный компьютер для учащихся (15 шт.).
- Обучающие компьютерные программы.
- Программы по обработке информации различного вида (текстовый процессор, графический редактор, редактор презентаций, калькулятор).
- Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы по информатике.
- Операционная система Windows 7.
- Стол учительский.
- Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.

#### **2.2.2 Информационное обеспечение**

<http://school-collection.edu.ru/> – ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.



### **2.2.3. Кадровое обеспечение**

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом работы с детьми. Знающий предметную область «Информатика» и владеющий методикой преподавания «Информатики и ИКТ» в начальной и средней школе.

### **2.2.4. Формы аттестации**

Аттестация обучающихся проводится в соответствии с Положением МБУ ДО-ДДТ о периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. Результаты текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения родителей (законных представителей).

*Начальный (или входной контроль)* проводится с целью определения уровня развития детей. Определяет наличие у обучающихся умений и навыков, позволяющих им сразу приступить к обучению. Может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

*Тематический контроль* – по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса

*Итоговый контроль* – по окончании изучения всей программы проводится итоговая аттестация, которая позволяет всем участникам образовательного процесса оценить реальную результативность образовательной, воспитательной и творческой деятельности детей.

*Цель аттестации:* выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам программы.

*Возможны следующие формы аттестации:* анкетирование, тестирование, зачёт, самостоятельная работа, проверочная работа. При подведении итогов аттестации, также учитывается наблюдение за обучающимися на занятиях в течение всего периода обучения.

*Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:* участие в конкурсах, конференциях, получение грамот, дипломов. Наличие готовых работ, журнал посещаемости, фото.

*Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:* демонстрация готовых проектов, презентация.

### **2.2.5. Оценочные материалы**

Оценкой эффективности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире информатики» является выполнение творческих работ по различным темам. Оценка работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

### **Критерии усвоения программного материала обучающимися**

*Уровень усвоения программы оценивается как высокий (более 70%),* если обучаемые полностью овладели теоретическими знаниями, правильно их используют и систематически применяют. Качество выполнения практических работ соответствует техническим и технологическим требованиям. В работе - максимально самостоятельное изготовление изделий. Учащиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности.

*Уровень усвоения программы оценивается как средний (от 50% до 70%),* если обучающиеся овладели не всей полнотой теоретических знаний, но усвоенный материал могут правильно использовать и применять. Качество выполнения практических работ не всегда соответствует техническим и технологическим требованиям. Присутствует самостоятельная работа, но возникают затруднения при выполнении задания. Обучающиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности. Время, затраченное на выполнение определённой работы, не превышает нормативных требований, отведённых на выполнение данного вида работ.

*Уровень усвоения программы оценивается как низкий (менее 50%),* если обучающиеся овладели частью теоретических знаний, но систематически их не применяют, не могут правильно использовать. Качество выполнения практических работ не соответствует техническим и технологическим требованиям. Требуется индивидуально – дифференцированный подход со стороны педагога. Обучающиеся могут правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности, но не всегда могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, периодически не укладываются вовремя, отведенное для выполнения определённой работы.

## **2.3. Методические материалы**

На занятиях используются как классические для педагогики формы и методы работы, так и нетрадиционные.

### **2.3.1. Методы обучения**

*Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности*

<b>По источнику передачи и восприятия учебной деятельности</b>	<b>По логике передачи и восприятия информации</b>	<b>По степени самостоятельности мышления</b>	<b>По степени управления учебной работой</b>
Словесные	Индуктивные (от частного к общему)	Репродуктивные	Под руководством преподавателя
Наглядные	Дедуктивные (от общего к частному)	Проблемно-поисковые	Самостоятельная работа обучаемых
Практические			

### *Методы стимулирования и мотивации*

<b>Методы стимулирования интереса к обучению</b>	<b>Методы стимулирования ответственности и долга</b>
Познавательных игр	Убеждения в значимости обучения
Учебных дискуссий	Предъявления требований
Создание эмоционально-нравственных ситуаций	Поощрения и наказания
Организационно-деятельностные игры	

### *Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности*

- наблюдение
- устный опрос
- письменный опрос
- письменная проверка знаний (проверочная работа)
- комбинированная проверка
- беседа
- анкетирование
- тестирование

### **2.3.2. Формы организации учебного занятия**

Программа предполагает использование различных форм организации учебного занятия:

- комбинированные занятия,
- занятия-игры,
- занятия-викторины,
- занятия-экскурсии,
- практикумы,
- дискуссии,
- беседы и др.

Программа имеет вариативное содержание и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для каждого учащегося.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания. *Теоретическая часть* занимает примерно 1/3 времени занятия (в зависимости от сложности и новизны учебного материала), практическая работа занимает большую часть занятия. В процессе *практической работы* последовательно обучающиеся осваивают отдельные приемы и методы обработки различных материалов. Целью каждой практической работы ставится законченный значимый результат.

При организации занятий максимально применяются наглядные, интерактивные и технические средства. Работа по данной программе позволяет использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

При обучении используется *интегрированный подход*. Параллельно с овладением компьютерной грамотой обучающиеся повторяют знания родного языка: учатся осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка. А также предусматривает широкое применение информационно-коммуникационных технологий, что позволяет повысить практическую, навыкообразующую направленность содержания и разнообразить формы организации деятельности.

### **2.3.3. Педагогические принципы и технологии**

#### ***Психолого-педагогические принципы построения занятий по программе***

- Принцип индивидуального подхода к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности.
- Принцип гуманности, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога.
- Принцип превентивности: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций.
- Принцип научности отражает важнейший выбор в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников.
- Принцип «на стороне ребенка»: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;
- Принцип активной позиции ребенка, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, но научить его решать проблемы самостоятельно, создать способности для становления способности ребенка к саморазвитию;

– Принцип системности предполагает, что психолого-педагогическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области педагогики и методики преподавания, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов.

– Принцип рациональности лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

### ***Педагогические технологии***

– технологии развивающего обучения (программа «В мире информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности);

– технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности объединения 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 объединения проводится в тестовой форме);

– здоровье сберегающие технологии (уделяется внимание сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровье сберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр; важен психологический настрой в начале занятия и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия);

– информационно-коммуникационные технологии(ежедневное применение в практике компьютеров и данной технологии; при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы», через телевизор или экран воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни);

– технологии проблемного обучения.

### **2.3.4. Алгоритм учебного занятия**

При работе с детьми по программе «В мире информатики», наиболее актуально проведение комбинированных занятий, которые предусматривают смену методов обучения и деятельности обучающихся. В комбинированном занятии 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.

### **2.3.5. Дидактические материалы**

- методические виды продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
- олимпиадные и конкурсные задания, ребусы;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- таблицы (наглядные пособия).

## Список литературы и интернет-ресурсы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире информатики» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

### *Федеральные правовые акты:*

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа: <https://fzrf.su/zakon/ob-obrazovanii-273-fz/>
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.) – Режим доступа: [Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» \(в редакции 2013 г.\)](#)
3. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р) [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_168200/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_168200/)
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р) – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_180402/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/)
5. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30 ноября 2016 г. № 11) [Электронный ресурс] / Законы, кодексы и нормативно-правовые акты Российской Федерации. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_216434/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216434/)
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <https://rg.ru/2018/12/03/minprosvscheniya-prikaz-196-site-dok.html>
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <https://rg.ru/2018/12/03/minprosvscheniya-prikaz-196-site-dok.html>

### *Локальные нормативные акты*

1. Устав МБУ ДО-ДДТ Черепановского района [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим

доступа:<http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/66e85462-537b-473b-9de1-14a9456765fa.pdf>

2. Положение о порядке оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между образовательным учреждением и обучающимися и (или) родителями (законными представителями) несовершеннолетних учащихся [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим доступа: <http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/5c608824-2e3d-48d9-ba79-7273168a51ed.pdf>

3. Положение о порядке приема, перевода, отчисления и восстановления обучающихся в Дом детского творчества Черепановского района [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим доступа: <http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/dfcf2894-00b4-439d-a1e0-e8e5f0e6e3c5.pdf>

4. Правила внутреннего распорядка и поведения обучающихся МБУ ДО-ДДТ Черепановского района [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим доступа: <http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/cc4b3f25-e3b3-4fb4-8cfd-c3549583eba2.pdf>

5. Положение МБУ ДО-ДДТ Черепановского района о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим доступа:<http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/fed4bad7af3daafdb2ec2725d5852865.pdf>

6. Положение МБУ ДО-ДДТ Черепановского района о периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся детских объединений [Электронный ресурс] / МБУ ДО-Дом детского творчества Черепановского района. - Режим доступа:<http://ddt.che.edu54.ru/sveden/files/08f22e64-e97c-4879-b1ec-c6dd8ce50b92.pdf>

### **Литература для педагога**

1. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2017 г.;
2. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2019.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 1-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 1-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 1-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
6. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 1-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2018.



7. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2019.

### **Литература для детей и родителей**

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2010.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2009.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2009.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2018.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2018.
7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2009. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2008. – 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», 2013. – 64 с.

### **Электронные ресурсы**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)
- - Детские раскраски, раскраски онлайн, раскраски из цифр, картинки из цифр, детские лабиринты (<http://packpacku.com>)
- Портал «Электронные образовательные ресурсы» (<http://eor-np.ru/>)

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	февраль	2	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	<b>«Здравствуй, класс компьютерный»</b> Вводное занятие. Знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.	Кабинет информатики	Входной контроль: опрос, наблюдение, ответы на вопросы
2.	февраль	5	13.15-14.00	занятие-игра	1	<b>«Наш компьютер – верный друг».</b> Когда появился компьютер	Кабинет информатики	Опрос, самостоятельная работа
3.	февраль	9	13.15-14.00	занятие-экскурсия	1	Какие бывают компьютеры.	Кабинет информатики	
4.	февраль	12	13.15-14.00	практикум	1	Применение компьютера.	Кабинет информатики	
5.	февраль	16	13.15-14.00	практикум	1	Компьютер и его основные устройства.	Кабинет информатики	
6.	февраль	19	13.15-14.00	практикум	1	Компьютерная мышь.	Кабинет информатики	
7.	февраль	26	13.15-14.00	практикум	1	Пиктограммы.	Кабинет информатики	
8.	март	2	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Пиктограммы.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
9.	март	5	13.15-14.00	практикум	1	Клавиатура.	Кабинет информатики	
10.	март	9	13.15-14.00	занятие с использованием	1	Работа на клавиатуре.	Кабинет информатики	

				игровых технологий				
11.	март	12	13.15-14.00	практикум	1	Работа на клавиатуре.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
12.	март	16	13.15-14.00	практикум	1	Знакомство с текстовым редактором Блокнот.	Кабинет информатики	
13.	март	19	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Работа в текстовом редакторе Блокнот.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
14.	март	23	13.15-14.00	практикум	1	Повторение по разделу: «Наш компьютер – верный друг»	Кабинет информатики	Текущий контроль: викторина
15.	март	26	13.15-14.00	практикум	1	Самостоятельная работа по разделу: «Наш компьютер – верный друг»	Кабинет информатики	Текущий контроль: творческое задание
16.	март	30	13.15-14.00	практикум	1	<b>Знакомство с возможностями графического редактора aint. Графика.</b>	Кабинет информатики	
17.	апрель	2	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Графика.	Кабинет информатики	
18.		6	13.15-14.00	практикум	1	Графика.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
19.	апрель	9	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Кабинет информатики	
20.	апрель	13	13.15-14.00	практикум	1	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Кабинет информатики	

21.	апрель	16	13.15-14.00	практикум	1	Знакомство с инструментами для рисования.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
22.	апрель	20	13.15-14.00	практикум	1	Знакомство с инструментами для рисования.	Кабинет информатики	
23.	апрель	23	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Создание простейших рисунков.	Кабинет информатики	
24.	апрель	27	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Создание простейших рисунков.	Кабинет информатики	
25.	апрель	30	13.15-14.00	практикум	1	Моделирование.	Кабинет информатики	
26.	май	4	13.15-14.00	занятие с использованием игровых технологий	1	Моделирование.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
27.	май	7	13.15-14.00	Комбинированное занятие	1	Конструирование.	Кабинет информатики	
28.	май	11	13.15-14.00	практикум	1	Конструирование.	Кабинет информатики	Наблюдение, ответы на вопросы
29.	май	14	13.15-14.00	практикум	1	Повторение по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: тестирование
30.	май	18	13.15-14.00	практикум	1	Самостоятельная работа по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора Paint».	Кабинет информатики	Текущий контроль: творческое задание
31.	май	21	13.15-14.00	практикум	1	<b>Итоговое занятие.</b>	Кабинет информатики	Итоговая аттестация:

32.	май	25	13.15-14.00	практикум	1	Итоговое занятие.	Кабинет информатики	Тестирование Зачет
-----	-----	----	-------------	-----------	---	-------------------	------------------------	-----------------------

## Глоссарий

*Активное окно* – это окно, в котором в данный момент ведётся работа.

*Алгоритм* - последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

*Буфер обмена* – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.

*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.

*Калькулятор* – это небольшое устройство, позволяющее выполнять определённые действия над числами.

*Компьютер* – это электронная машина для обработки информации.

*Информатика* – это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.

*Компьютерное меню* -это список команд, которые можно выполнять.

*Компьютерное окно* – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.

*Рабочий стол* – область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.

*Редактирование текста* – это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.

*Фрагмент текста/рисунка* – это выделенная часть текста/рисунка.

**Диагностические материалы итогового контроля для обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире информатики».**

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ.**

**Критерии оценивания:**

Высокий уровень (80-100%) – полностью освоившие программу дополнительного образования.

Средний уровень (50-70%) – освоившие программу не в полном объеме.

Низкий уровень ниже среднего (0-40%) – освоившие программу в минимальном объеме.

**I. Уровень сформированности навыков проектной деятельности**

1. Наука об информации, способах ее передачи, хранения, обработки называется

---

2. К электронным носителям информации относятся

---

3. Заполните пропуски в упрощенной схеме процесса передачи информации



4. Укажите вид информации по приведенным примерам:



Вид информации по форме  
Представления

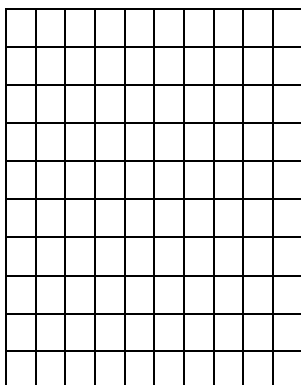
15-5=10 19-10=9 2·5=10

Чтобы найти неизвестное слагаемое, нужно из суммы вычесть известное слагаемое.

5. Каждому термину в левой колонке, поставьте в соответствие его описание, приведенное в правой колонке:

Модем		А-Устройство для быстрого перемещения по экрану
Процессор		Б-Устройство для обработки информации
Оперативная память		В-Информация находится в ней только во время работы компьютера
Мышь		Г-Устройство для выхода в Интернет
Принтер		Д-Устройство для вывода информации на бумагу

6. На координатной плоскости отметьте и пронумеруйте точки с координатами:  
 А(2,5), Б(2,1), В(8,1), Г(8,5), Д(5,3);  
 Соедините точки: А-Б-В-Г-А-Д-Б.



7. Приведенный ниже текст преобразуйте в таблицу:  
*«У Бориса по музыке «4», у Антона по чтению «5», у Игоря по труду «5», у Антона по музыке «5», у Бориса по чтению «3», у Игоря по музыке «4», у Антона по труду «5», у Бориса по труду «4», у Игоря по чтению «3».*

Предмет	Музыка	Труд	Чтение	Вопросы
Имя				1. Сколько учеников имеют только отличные оценки _____
Игорь				2. Кто из них учится без «3» _____
Антон				3. Кто хуже всех учится по труду? _____
Борис				4. Какова средняя оценка у Игоря? _____

8. Логическая задача. Найдите закономерность и запишите следующее значение ряда:

- а) 1, 4, 7, 10, ....
- б) 2, 4, 8, 16, ....
- в) Англия, Бельгия, Венгрия, Голландия, ....

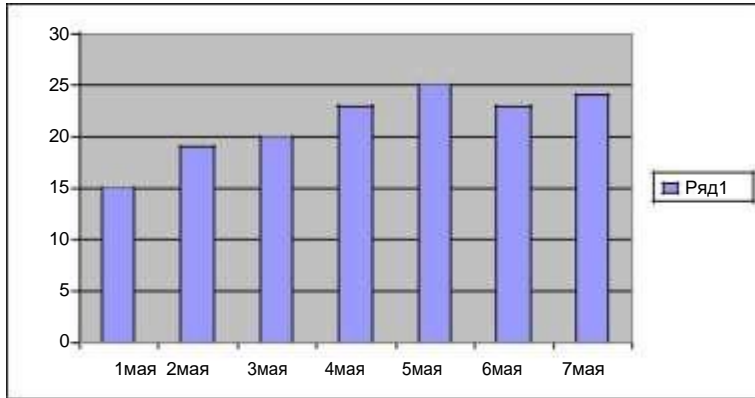
9. Задача на смекалку.

*Три рыбака ловили рыбу 3 часа. Сколько времени ловил каждый?*  
 Ответ: \_

10. На представленной диаграмме показана температура за первые 7 дней мая.  
 Укажите:

- 1) Какая температура была 3 мая \_
- 2) Сколько дней температура была меньше 20° \_
- 3) Какого числа была самая низкая температура \_





11. Аня, Бэлла, Вера стоят в очереди в буфет. Сколько всевозможных существует способов их постановки в очередь? Опишите способы.

Ответ: количество \_

способы \_

12. Определите общий признак объектов:

а) сканер, принтер, модем, клавиатура \_

б) мама, папа, сестра, бабушка \_

13. По правилу преобразования «В→Б, Б→А, ....» отгадайте, какое слово зашифровано, если исходное «слово» БВБЛ.

Ответ: \_

1. информатика;
2. дискета, флеш-накопитель (например);
3. источник-канал связи-приемник информации;
4. графическая, числовая, текстовая;
5. ГБВАД;
- 6.
- 7.
8. 13, 32, Дания (например);
9. 3;
10. 20, 2, 1 мая;
11. 6 способов: АБВ, АВБ, БАВ, БВА, ВАБ, ВБА;
12. компьютер, семья;
13. АБАК

## ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ.

**I.** У вас на рабочем столе находится файл Таблица – Шифр.exe. Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами и заполните таблицу:

4 2 1 34 6 7  
9 8 10 10 4 3 9  
10 8 6 4 3 9 1  
10 5 11 10 8 9 10  
9 8 3 34 9 11  
2 8 5 10 4 7 1  
4 6 11 9 4 7 3

### ШИФР

**А В Г И Л М Н О Р Т Я**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11**

Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами:

4 2 1 3 5 1 2 1  
9 8 10 2 5 1 3 1  
10 8 6 2 8 5 7 1  
10 5 11 2 8 5 1 7  
9 8 3 10 9 1 2 1  
2 8 5 5 4 6 8 7  
4 6 11 2 9 1 10 1

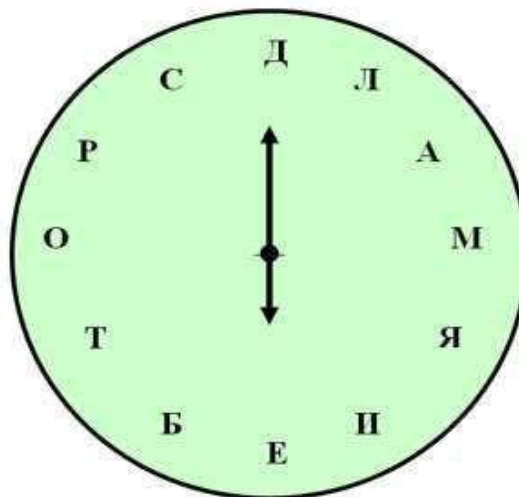
### ШИФР

**А В Г И Л М Н О Р Т Я**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11**

### II.ЦИФЕРБЛАТ-КЛЮЧ

В текстовом редакторе MS WORD создайте при помощи автофигур «Циферблат». С помощью него составьте пословицу и запишите её ниже. Сохраните этот документ на рабочем столе, как Циферблат-Ключ.doc Прочти пословицу.

12, 6, 1, 9  
3, 2, 11, 8, 6, 10, 2  
7, 9, 5, 8, 11, 4



**III. Синтез (разработка плана и возможной системы действий).** В табличном редакторе MS Excel создайте нижеприведённую таблицу и заполните её.

- Петя, Ваня и Саша учатся в одной начальной школе, но в разных классах. Петя перешёл в тот класс, в котором в прошлом году учился Саша. Через год Ваня перейдёт в тот класс, который в этом году закончит Петя. В каком классе учится каждый из мальчиков?

*Решение:*

Имя	1-й класс	2-й класс	3-й класс	4-й класс
Петя				
Ваня				
Саша				

- Три подруги вышли на прогулку в туфлях и платьях белого, зеленого и синего цветов. Известно, что только у Ани цвета платья и туфель совпадают. Ни туфли, ни платье Вали не белые. Наташа была в зеленых туфлях. Определите цвет платья и туфель каждой из подруг.

*Решение:*

Туфли			Имя	Платье		
Синие	Зелёные	Белые		Синее	Зелёное	Белое
			Аня			
			Валя			
			Наташа			

#### **IV. Скорость выполнения задания.**

В клавиатурном тренажёре «Руки солиста» необходимо зарегистрироваться и пройти с 1 по 10 уровень, допустив наименьшее количество ошибок.

**V.** В графическом редакторе MS Paint составьте следующее изображение. Применяя приёмы и методы копирования, отражения сверху вниз и слева на право, поворот на угол.



Перед вами точечный рисунок «Клоун», откройте этот файл с помощью MS Paint. Применяя ранее изученные приёмы и методы работы с изображениями, нужно воспроизвести нижерасположенную картинку. Раскрась её.

