

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТРОИЦКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ОМСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ОМСКОЙ ОБЛАСТИ»**

644520, Омская область, Омский район, с.Троицкое, ул. О. Кошевого, 62 «А», тел. 929-132,
факс: 929-265, e-mail:troickoe07@mail.ru

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
МБОУ «Троицкая СОШ»
Протокол № 1 от 27.08.2024
Председатель _____ М.В.Димитраш

УТВЕРЖДЕН

Приказом № 256 от 27.08.2024г.
Директор
МБОУ «Троицкая СОШ»
М.В.Димитраш

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Инфознайка» технической направленности
(на базе центра «Точка Роста»)**

Форма реализации: очная
Уровень сложности содержания: базовый
Возраст обучающихся: 10 –12 лет
Срок реализации: 36 часов (1 год).

Автор-составитель:
Васильев Вячеслав Николаевич, педагог
дополнительного образования

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Программа по компьютерной грамотности ««ИНФОЗНАЙКА» (Компьютер для дошкольников)» (далее – программа) построена по методу последовательного углубления и усложнения материала. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является комплексность, непрерывность и преемственность в обучении.

Программа ««ИНФОЗНАЙКА» рассчитана для детей 10-12 лет, на 1 год обучения и реализуется с детьми в игровой форме и совместной деятельности, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка. Программа рекомендована для реализации в рамках учебного плана объединения комплексного раннего развития школьников.

Реализуемая дополнительная общеобразовательная программа «ИНФОЗНАЙКА» – технической направленности, т.к. включает опыт освоения информационных технологий, предполагает освоение навыков работы с современными информационно-технологическими пакетами программ.

Новизна программы

Состоит в том, что она построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи в поиске своего места в современном информационном мире. В современном обществе компьютеры прочно вошли в повседневную жизнь практически каждого человека (магазин, банк и т.д.). Современные условия труда часто

требуют элементарных навыков пользователя ПК. Информационные процессы являются фундаментальной составляющей современной картины мира.

Актуальность программы

Состоит в том, что с переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями, привлекая для этого современные средства и методы. Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление учащихся, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других занятиях. Накопление опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит учащихся (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Педагогическая целесообразность

Развитие вычислительной техники настолько стремительно и разнообразно, что даже в рамках технического объединения невозможно угнаться за ее достижениями, и то, что было передовым сегодня в области вычислительной техники, через 5-6 лет становится безнадежно устаревшим. Поэтому главной задачей объединения считается не только освоение каких-то навыков работы с современной вычислительной техникой, но и выработка потребности у ребенка самостоятельно работать с книгой, самим интересоваться новыми достижениями, быть в курсе последних разработок. Только в этом случае они смогут идти в ногу с развитием вычислительной техники. И навыки, полученные на занятиях, не пропадут даром, а приумножатся и для многих ребят станут начальной ступенькой на жизненном пути.

Цель программы: формирование базовых навыков работы на персональном компьютере, создание благоприятных условий для развития творческих способностей, математического и логического мышления.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;

- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными склонностями.

Основными задачами являются:

Образовательные:

- Формирование у обучающихся общего представления о компьютере;
- Овладение обучающимися новыми информационными технологиями;
- Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами;
- Формирование элементарных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; элементарных математических представлений;
- Формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;

Развивающие:

- Создание условий для развития логического мышления учащихся, памяти, внимания и наблюдательности;
- Предоставление возможности обучающимся применять теоретические знания на практике;
- Развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

Воспитательные:

- Воспитание общественно значимых качеств личности человека;
- Приобщение обучающихся к информационно-коммуникативной культуре;
- Предоставление возможности для самовыражения, самовоспитания и самообучаемости;
- Воспитание настойчивости, самоорганизации, аккуратности.

Планируемые результаты программы

Предметные результаты (образовательные):

1. Знание техники безопасности в компьютерном кабинете и при работе на ПК;
2. Основные устройства ПК;

3. Названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
4. Умение воспринимать и анализировать информацию с экрана;
5. Умение работать с клавиатурой и «мышью»;
6. Умение работать с текстовым редактором MS WORD.
7. Назначение и работу графического редактора PAINT;
8. Назначение и работу копировальной техники;
9. Иметь знания по предметным областям «Окружающий мир», «Основы математических представлений», «Обучение грамоте» (в рамках интегрированного обучения).

Метапредметные результаты (развивающие):

1. Умение предъявлять результат своей работы; возможность использовать полученные знания в жизни;
2. Развитие навыков работы с информацией;
3. Развитие логического мышления, памяти, внимания и наблюдательности, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.
4. Умение самостоятельно конструировать свои знания; ориентироваться в информационном пространстве;

Личностные результаты (воспитательные):

1. Проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
2. Оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;
3. Развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающегося.

Срок реализации программы: 1 год

Формы и режим занятий:

Форма обучения – групповая, очная с возможностью дистанционных занятий. Количество обучающихся в группе – не более 25 человек.

Процесс обучения строится по плану: теоретическое изучение материала, которое проходит в форме беседы или рассказа, сопровождаемых слайдовой презентацией, игровые и практические занятия; в конце изучаемой темы краткий повтор и итоговое занятие.

Итоговые занятия целесообразно проводить в форме индивидуальных и групповых творческих заданий, а также опроса по изученному материалу.

Для успешного проведения занятий и для достижения лучших результатов в обучении необходимо, чтобы ребенок в процессе занятия

общался с компьютером один на один. Занятия включают элементы игры, использование чередования теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения.

Режим занятий в соответствии с нормами СанПиН 2.4.4.3172 – 14:
1 год обучения – 1 раз в неделю по 1 занятию по 40 мин.

Учебно – тематический план

№	Название раздела, тем	Количество часов
1.	Здравствуй, класс компьютерный.	1
2.	Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.	1
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	1
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».	1
5.	Рабочий стол. Времена года.	1
6.	Разновидности компьютерных игр.	1
7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	1
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	1
9.	Школа волшебников	1
10.	Маленькие наборщики.	1
11.	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	1
12.	Беседа о профессиях	1
13.	Мы с компьютером - друзья	1
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	1
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	1
16.	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	1
17.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	1
18.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	1
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	1

20.	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	1
21.	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	1
22.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	1
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	1
24.	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	1
25.	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	1
26.	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	1
27.	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	1
28.	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.	1
29.	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	1
30.	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	1
31.	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	1
32.	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	1
33.	Устройство «принтер» и его назначение	1
34.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	1

35.	Развивающая игра «Паровозик»	1
36.	В творческой мастерской. Рисунок по собственному замыслу	1
	Всего	36

Содержание программы

Занятие 1.

Здравствуй, класс компьютерный!

Теория. Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу. Практика. Развивающая игра «Найди 10 отличий»

Занятие 2. Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

Теория. Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Практика. Развивающая игра «Найди пару»

Занятие 3.

Теория. Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок. Практика. Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

Занятие 4.

Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

Теория. Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции. Практика Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

Занятие 5.

Рабочий стол. Времена года.

Теория Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров. Практика. Игра «Одень куклу по сезону»

Занятие 6.

Разновидности компьютерных игр.

Теория. Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы. Практика. Развивающая игра «Пазлы»

Занятие 7.

«Word», или Лягушонок на клавиатуре.

Теория Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Буквы и звуки . Практика Развивающая игра «Буквы и звуки»

Занятие 8.

Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

Теория. Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму Практика Развивающая игра «Составь слово»

Занятие 9.

Школа волшебников

Теория Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия. Практика. Развивающая игра «Раскрась картинку»

Занятие 10.

Маленькие наборщики.

Теория Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций Практика Лингвистические игры

Занятие 11.

Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

Теория Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре Развитие зрительного и слухового восприятия Практика Развивающая игра «Десять обезьянок»

Занятие 12.

Беседа о профессиях

Теория. Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях. Практика. Практическая работа «Создание и редактирование текста». Обобщение темы «Текстовый редактор Word»

Занятие 13.

Мы с компьютером - друзья

Практика. Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»

Занятие 14.

Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»

Теория. Знакомство с панелью инструментов редактора Paint . Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения Практика. Развивающая игра «Раскрась картинку»
Обобщение знаний по теме

Занятие 15.

Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

Теория Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать», «Сохранить». Практика. Рисунок «Фоторобот»

Занятие 16.

Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы». Теория Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». Развитие обобщающих

категорий и знаний о растительном и животном мире Практика. Игра «Составь картинку»

Занятие 17.

Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели. Теория Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране Практика Рисунок «Ежик и грибы»

Занятие 18.

Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи. Теория Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях Практика. Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

Занятие 19.

Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака

Теория Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде Практика. Рисунок «Облака»

Занятие 20.

Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Теория Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Практика. Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

Занятие 21.

Сохранение компьютерного рисунка. Дикие и домашние животные.

Теория. Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных Практика. Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»

Занятие 22.

Редактирование компьютерного рисунка. Птицы Теория Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд Практика Рисунок «Курочка»

Занятие 23.

Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки». Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент». Практика. Игра «Мозаика».

Занятие 24.

Построение линий и фигур: Инструмент «Овал». Теория. Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора.

Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Практика. Рисунок «Воздушные шары»

Занятие 25.

Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России. Теория. Формирование представлений о Символике России. Знакомство с инструментами «Линия», « Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Практика Рисунок «Российский флаг»

Занятие 26.

Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга». Теория Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения, закрепление умения использовать инструменты графического редактора Практика. Игра «Геометрические фигуры»

Занятие 27.

Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели. Теория Знакомство с инструментом «Кривая линия». Развитие знаний об обитателях морей и океанов. Практика. Рисунок «Морской пейзаж»

Занятие 28.

Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь. Теория Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений. Практика Рисунок «Ночной пейзаж»

Занятие 29.

Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы. Теория Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Практика Рисунок «Космический поросёнок»

Занятие 30.

Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить. Теория Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Работы с инструментом «Выделение прямоугольной области» Практика Рисунок «Многоэтажный дом»

Занятие 31.

Моделирование в среде графического редактора. Транспорт. Теория Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах. Практика Рисунок «Поезд»

Занятие 32.

Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог Теория Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей Практика Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора».

Занятие 33.

Устройство «Принтер» и его назначение Теория Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт» Практика Рисунок «Лабиринт»

Занятие 34.

Геометрические фигуры. Закрепление темы. Рисунок «Улицы города». Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Практика Игра «Назови фигуру».

Занятие 35.

Развивающая игра «Паровозик» Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Практика Игра «Паровозик».

Занятие 36.

Подведение итогов. В творческой мастерской. Рисунок по выбору. Практика. Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии.

Контрольно-оценочные средства

Для определения готовности обучающихся к работе на компьютере и усвоению программы, три раза в год проводится мониторинг усвоения программы с учетом индивидуально-типологических особенностей детей.

Виды и формы контроля:

входной: предназначен для определения стартового уровня возможностей обучающихся в форме входного устного опроса на общие знания технических особенностей компьютера;

текущий: контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося;

промежуточный: проводится после изучения каждой темы – обобщающее повторение (проведение тестов на знание теоретического материала и практические задания);

итоговый: осуществляется по завершению всего периода обучения по программе, в форме итогового проекта.

Критерии оценки образовательной деятельности обучающихся:

Темы	Уровни оценки образовательной деятельности		
	низкий уровень	средний уровень	высокий уровень
Устройство компьютера и основные операции	затрудняется ответить самостоятельно, только по наводящим вопросам	В целом справляется, но допускает ошибки; работает самостоятельно, но при поддержке педагога; ограничивается простыми действиями, без проявления творчества	Знает внутреннее и внешнеустройство компьютера; самостоятельно включает компьютер; умело владеет «мышью»; владеет терминологией
Работа в графическом редакторе Paint	самостоятельно не может запустить программу, действия примитивны		самостоятельно запускает программу; текст, автофигуры, таблицы вводит правильно; работу выполняет качественно, интересно
Работа в текстовом редакторе Word	самостоятельно не может запустить программу, текст вводит с трудом, автофигуры, таблицы вводит по подсказке педагога		самостоятельно запускает программу; текст, автофигуры, таблицы вводит правильно
Работа в программе Power Point	самостоятельно не может запустить программу, работает только в паре с сильным учеником		самостоятельно запускает программу, умеет создать презентацию с эффектами и анимацией; проявляет творческий подход

Выполнение теста оценивается также по уровням, соотношение уровня с количеством правильных ответов зависит от количества вопросов теста:

свыше 80% правильных ответов - высокий;

- от 50% до 80% правильных ответов - средний;
- от 40% до 50% правильных ответов - низкий.

Для осуществления текущего и промежуточного контроля обучающихся к программе разработаны оценочные материалы:

экспертные листы;

- протоколы контрольных занятий;
- лист наблюдения;
- карты анализа продуктов деятельности;

- отзыв детей и родителей.

Методы контроля: анализ продуктов деятельности. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: создание портфолио достижений обучающегося. Кроме того, контрольно-измерительные материалы предусматривают не только проведение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по программе, но и оценку удовлетворённости качеством дополнительных образовательных услуг.

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки «Образование и педагогические науки» или высшее образование, либо среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы.

Учебно-методическое обеспечение:

1. Андрианов В.А. Десятипальцевый метод печати на компьютере. / Андрианов В.А.-Москва: -2021.-318.- текст непосредственный.

2. Статья. Компьютер и ноутбук для детей [сайт].-2024. –URL: <https://infourok.ru/statya-kompyuter-i-deti-3974133.html> (дата обращения: 11.07.2024).

Информационно образовательное обеспечение.

1. Занятия по компьютерной грамотности
<https://rutube.ru/plst/332544/>

Материально – техническое обеспечение программы

Материально – техническое обеспечение:

Для успешной реализации программы необходимо:

- 1) Наличие персональных компьютеров (ноутбуков) для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося, компьютера для педагога, периферических устройств (клавиатура при необходимости, «мышь»).
- 2) Программы Paint, Microsoft Office - Word, PowerPoint
- 3) Возможность выхода в Интернет.

Оборудование:

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы ученические - 10 шт.
3. Стулья - 10шт.
4. Стол для педагога.
5. Стеллаж.
6. Демонстрационная доска (магнитно - маркерная).
7. Цветной принтер.
8. Сканер, ксерокс (или МФУ).
9. Колонки.
10. Интерактивная доска.
11. Флешки.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Российская Федерация. Законы. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 29 декабря 2020 года) «Об образовании в Российской Федерации»: [Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года] - Текст: электронный // Консультант плюс: [сайт] – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 18.03.2024).
2. Российская Федерация. Правительство Российской Федерации. Распоряжения. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года: [Утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р] - Текст: электронный // Гарант.ру: [сайт] – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/> (дата обращения 18.03.2024).
3. Российская Федерация. Министерство просвещения. Приказы. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам [Утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629] - Текст: электронный // Гарант.ру: [сайт] – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/> (дата обращения 18.03.2024).
4. Российская Федерация. Министерство просвещения. Приказы. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей [Утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467] - Текст: электронный // Гарант.ру: [сайт] – URL: <https://base.garant.ru/73178052/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата

- обращения 18.03.2024).
5. Российская Федерация. Министерство Юстиции Российской Федерации. Постановления. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [Утвержден постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28] - Текст: электронный // Портал правовой информации: [сайт] – URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&prevDoc=602107773&backlink=1&&nd=102955243> (дата обращения 18.03.2024).
 6. Российская Федерация. Министерство образования Омской области. Письма. Методические рекомендации по разработке и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы [Письмо Министерства образования Омской области от 12 февраля 2019 года).

Список литературы для педагога:

1. Аксак В.А. Полезные программы для ПК. М: Эксмо, 2024.-тест непосредственный.
2. Дунаев В. Самое главное о Photoshop. Спб: Питер,2024.-тест непосредственный.
- 3.Леонов В. Простой и понятный самоучитель Windows. М: Эксмо, 2024 .-тест непосредственный.

Интернет-ресурсы:

1. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета) [сайт].-2024.-URL: www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru (дата обращения: 12.07.2024). – текст электронный.

Диагностика полученных навыков

Цель: выявить уровень освоения образовательной программы.

Уровни освоения программного материала:

Сформирован: Ребенок умеет пользоваться средствами ввода информации, самостоятельно, творчески выполняет поставленную задачу, понимает задание, осознает способы своих действий. Достигает результата в заданиях любой степени сложности.

Находится в стадии формирования: Ребенок владеет элементарными навыками управления компьютером, выполняет задания по словесной инструкции с небольшой помощью педагога, осознает цели работы, экспериментирует во время выполнения компьютерной игры. В заданиях повышенной степени сложности не всегда достигает результата.

Не сформирован: Ребенок недостаточно владеет элементарными навыками управления компьютером, работает только вместе с педагогом, выполняя задание по образцу, к результату приходит методом хаотичных проб и ошибок. Игровые задачи решает только в отдельных играх. Условные обозначения:

Таблица диагностики

Критерий	Начало обучения	Конец обучения
знание и соблюдение правил работы за компьютером и техники безопасности, организация рабочего места		
Знание названий и назначений основных устройств компьютера, умение пользоваться ими		
усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером: умение пользоваться курсором, «мышкой»,		

осознанность соотношения действий управления изображением на экране		
знание принципов работы в графическом редакторе Paint, умение создавать рисунки, самостоятельно сохранять свою работу		
владение элементарными навыками работы в текстовом редакторе Word, умение набирать и форматировать текст, сохранять свою работу		
самостоятельность деятельности ребёнка		
уровень творческой направленности деятельности ребёнка, вариативное выполнение задачи		
осознание ребёнком смысла задания: понимает, принимает, выполняет		
успешность выполнения, завершения задания; осознание способов своих действий		
Личностные качества:	Высокий/средний/низкий	Высокий/средний/низкий
Наличие постоянного интереса к занятиям, инициативность		

Усидчивость, концентрация внимания, память		
Коммуникативные навыки, умение вести себя в коллективе, дружелюбие, общительность		
Развитие речи: Словарный запас, грамматический строй, связная речь		
Развитие логики, абстрактного и наглядно - предметного мышления		
Развитие воображения, образного мышления, фантазии		
Мелкая моторика рук, координация и скорость движений		

Проверочная карта № 1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места
и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?
2. Что делать, если компьютер не включается?
3. Как нужно сидеть на стульях?
4. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?
5. Как следует нажимать на клавиши?
6. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
7. Разрешается ли касаться экрана монитора?
8. Можно ли прикасаться к проводам?
9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?
10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения преподавателя?

Проверочная карта № 2

«Название и функциональное назначение основных устройств компьютера»

Что за друг такой? - Железный,
Интересный и полезный.
Дома скучно, нет уюта,
Если выключен... (компьютер)

С телевизором - два брата,
Но для разных дел, ребята.
Не догадались до сих пор? -
К компьютеру... (монитор)

У компьютера рука
На веревочке пока.
Как приветливый мальчишка,
Кто вам тянет руку? (Мышка)

Лежит дощечка у экрана,
Буквам-кнопкам она мама!

Знает русский алфавит
И английским удивит -
Очень умная натура!
Это что? (Клавиатура)

Столбик черный, как-то странно,
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт? (Курсор)

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть мартышка,
У компьютера есть ... (мышка)

Ты – как в море капитан,
Пред тобой горит экран.
Яркой радугой он пышет,
А на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается... (дисплей)

Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит.
И сейчас же буквы, точки,
Запятыя – строчка к строчке!
Напечатает картинку
Ловкий мастер –
Струйный ... (принтер)