

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр творческого развития и гуманитарного образования»

Рассмотрено  
на педагогическом совете  
МБОУ ДО «ЦТР и ГО»  
от 25.08.2022 г. Протокол № 5

Утверждаю:  
директор МБОУ ДО «ЦТР и ГО»  
Сорокина Н.А.  
Приказ № 57/1 от 25.08.2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Пользователь ПК»

Возраст обучающихся: 6-10 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
Тарасова О.И.

Суворов, 2005 год

## Пояснительная записка

Компьютеры стали неотъемлемой частью нашей жизни, информатизация современного общества расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и общается с компьютером. Многие авторитетные учёные считают, что для того, чтобы подготовить молодёжь к жизни в условиях постоянно развивающегося компьютеризированного общества, обучение компьютерной грамотности должно начинаться с детского сада, начальной школы (к.п.н. Новосёлова).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пользователь ПК» разработана в 2005 году, в программу ежегодно вносятся изменения в связи с обновлением программного и методического обеспечения, с внедрением в образовательный процесс современных педагогических технологий, инновационных методов и форм обучения, а так же корректируется в соответствии с актуальными нормативными - правовыми документами.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Пользователь ПК» - **техническая.**

**Уровень освоения** программы – **базовый.**

**Актуальность:** обучение по программе является одним из механизмов формирования творческой личности, умение ориентироваться в современном обществе, формирует мышление современного человека, основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий. Пользователями компьютера могут быть люди самых разных специальностей, дети интересуются компьютером, поскольку это отвечает важной человеческой потребности – соответствовать технологическому уровню своей эпохи. Осваивая программу, дети приобретают, углубляют и расширяют знания в разных областях образования: математике, развитию речи, естествознанию, изобразительности посредством компьютерных игр и практических заданий. Дети младшего школьного возраста, обучаясь по данной программе, осваивают важнейшие азы компьютерной грамоты: набор текста, выполнение простейших вычислений, рисование, приобретают навыки работы за компьютером: создание и сохранение файлов, работа с буфером обмена, пользование интерфейсом различных программ. Задания составлены таким образом, чтобы заинтересовать детей, вызвать у них желание его выполнить, показывают возможность использования компьютера в их повседневной жизни.

Использование компьютера не только в качестве средства обучения, но и как объекта изучения позволяет познакомить детей с названиями составных частей компьютера,

компьютерной терминологией, обогащает их словарный запас; вызывает у обучающихся чувство необходимости пояснять педагогу и товарищам свой замысел, рассказывать о результате работы, что способствует развитию речи. Таким образом, данная программа является целостным интегрирующим практическим инструментом для совершенствования как технологических, так и образовательных умений у детей, готовит их к полноценной жизни в информационном обществе.

**Адресат программы:** обучающиеся 6-10 лет, принимаются дети без специального отбора.

**Объём и срок реализации программы.**

Программа рассчитана на 2 года обучения, 72 часа:

первый год обучения – 1 час в неделю – 36 часов в учебном году.

второй год обучения - 1 час в неделю – 36 часов в учебном году.

**Цель дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Пользователь ПК»** – развитие индивидуальных способностей, самореализации личности посредством современных компьютерных технологий.

**Задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Пользователь ПК»:**

*1. обучающие:*

- обучить эффективным приёмам работы в различных компьютерных программах, сформировать представления о роли и значении информационных технологий и компьютерной техники в развитии современного общества;
- дать базовые знания по использованию компьютера в различных областях деятельности и научить ребёнка свободно обращаться с компьютером; познакомить детей с видами и представлением информации в компьютере;
- учить детей основам компьютерной грамоты – создавать и сохранять файлы; работать с буфером обмена; вводить, редактировать и форматировать текст; работать с рисунками, с таблицами;
- сформировать у детей уверенные навыки пользования графическим редактором Paint, начальные навыки пользования более сложными программами - текстовым процессором Microsoft Word, электронными таблицами Microsoft Excel, программой для создания электронных презентаций PowerPoint;
- учить детей основам работы в графическом редакторе Adobe Photoshop;

*1. развивающие:*

- формировать у обучающихся устойчивое желание к овладению компьютерной техникой, интерес к использованию полученных знаний в учебной и повседневной

деятельности;

- развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление; творческий и рациональный подход к решению логических задач;
- развивать познавательно-творческие способности детей (умение поставить цель (или принять её от педагога), обдумать, обсудить её выполнение, осуществить замысел, оценить полученный результат);
- прививать обучающимся навыки использования компьютерных программ для решения учебных и практических задач.

## 2. *воспитательные:*

- способствовать самостоятельным действиям детей, активному поведению на занятиях, ощущению собственной значимости при работе с компьютером;
- формировать эмоционально-ценностное отношение к себе, своему труду и труду других, умение работать в коллективе;
- способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества.

**Условия реализации** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Пользователь ПК»:

- программа «Пользователь ПК» рассчитана на детей 6-10 лет;
- **условие набора** в компьютерную студию: принимаются все желающие без специального отбора;
- **условия формирования групп:** в группе могут обучаться дети разного возраста; при наличии свободных мест возможен прием детей в течение всего учебного года на все года обучения с определёнными навыками после проведения вводного контроля, результаты которого фиксируются в информационных диагностических картах умений и навыков.
- **наполняемость групп:** первый год обучения – не более 6 человек, второй год обучения – не более 6 человек.
- **формы проведения занятий:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает различные формы проведения занятий: беседа, практическое занятие, занятие-игра, занятие-конкурс, занятие-презентация.
- **формы организации деятельности обучающихся на занятии:**
  - фронтальная (беседа, показ, объяснение);
  - коллективная (проблемно-поисковое творчество при коллективном решении логических задач, во время представления и оценки работ обучающихся);
  - групповая: организация работы в малых группах (парах) при создании коллективных

работ, взаимопомощь обучающихся при выполнении заданий, работа в группах при проведении занятия-игры;

- индивидуально-групповая: организация работы при выполнении компьютерных заданий, реализации творческих работ и проектов обучающихся в различных компьютерных программах.

### **Планируемые результаты освоения программы:**

#### **Личностные результаты:**

##### ***У обучающихся будут сформированы:***

- чувство сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю;
- мотивация к обучению и познанию, саморазвитию;
- культура общения и поведения в коллективе;
- навыки здорового образа жизни;
- общественная активность личности.

#### **Метапредметные результаты:**

##### ***Обучающимися будут освоены компетенции:***

- ценностно-смысловая (формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием ее реализации);
- учебно-познавательная (самостоятельно создавать и реализовывать свой творческий замысел в различных компьютерных программах; представлять свою работу перед товарищами; уметь использовать приобретённые знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни);
- информационная (умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию в сети Интернет, использовать ее для своей работы);
- коммуникативная (активное поведение на занятиях, участие в обсуждениях, навыки работы в коллективе, доброжелательное отношение к товарищам и их работе);
- личного самосовершенствования (правила безопасного поведения при работе с компьютером).

#### **Предметные результаты:**

- формирование понятия «информация», представления о некоторых её видах и способе представления в компьютере;
- знакомство с названиями инструментов графического редактора Paint (Кисть, Заливка, Распылитель, Выделение, Надпись, геометрические примитивы), обучение приёмам компьютерного рисования (рисование кистями, сборка рисунка из деталей, приёмам

вспомогательных построений, метод укрупнений, использование клавиши Shift, рисование по пикселям и т.д.);

- выполнение различных заданий компьютерной игры «Башня знаний» (самостоятельное освоение – без показа педагогом выполнения задания на компьютере; с пояснениями педагога или коллективным решением);
- знакомство с назначением и возможностями программ Word, PowerPoint, Excel, Photoshop, названиями некоторых инструментов, общих для различных компьютерных программ (Копировать, Вставить, размер, цвет, начертание шрифта, выравнивание текста, Заливка и т.д.), обучение работе в этих программах (уметь создавать папку, давать ей название, создавать для неё ярлык; создавать файлы в программах Блокнот, Word, Excel, PowerPoint и сохранять их; вводить, редактировать и форматировать текст в программах Блокнот и Word; пользоваться буфером обмена при работе с различными программами; производить простейшие вычисления в программе Калькулятор; создавать простейшие рисунки в программах Word, PowerPoint, вставлять рисунки из других файлов, изменять их размер; создавать таблицы в программе Word, вводить в них текст, форматировать его, вставлять в таблицу рисунки; создавать электронные таблицы в программе Excel, пользоваться некоторыми возможностями этой программы (например, автозаполнением), создавать электронные презентации в программе PowerPoint; осуществлять поиск необходимой информации в Интернет);
- формирование понятий растрового и векторного способа представления графической информации, их различия; знакомство с некоторыми компьютерными программами для работы с графикой (Paint, Adobe Photoshop, графический редактор в Word, PowerPoint);
- знакомство с названиями некоторых инструментов программы Photoshop; обучение навыкам работы в этой программе: пользование инструментами выделения (Прямоугольная область, Овальная область, Волшебная палочка и др.), перемещения, заливки и др.; работа с кистями (настройка и создание кисти); создание и редактирование контура; работа со слоями; работа с текстом, создание gif-анимации.

#### Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	1	0,5	0,5	Начальная диагностика (беседа, наблюдение)

2	Работа в Paint. Правила работы с графическим редактором Paint, инструментов, некоторых приёмов рисования.	2	1	1	Промежуточный (беседа, наблюдение)
3	Рабочий стол Windows Работа с окнами, папками. Фон рабочего стола. Создание ярлыка для папки.	1	0,5	0,5	Промежуточный (беседа, наблюдение, выставки работ, презентации работ, анализ работ)
4	Знакомство с различными программами Windows	31	14	17	
4.1	Программа Блокнот	1	0,5	0,5	
4.2	Программа Калькулятор	1	0,5	0,5	
4.3	Знакомство с текстовым процессором Microsoft Word	10	5	5	
4.4	Элементы векторной графики – рисование в Word и PowerPoint	9	4	5	
4.5	Получение некоторых навыков работы в Internet Explorer	2	1	1	
4.6	Знакомство с электронными таблицами Excel	4	2	2	
4.7	Электронные презентации PowerPoint	4	1	3	
6	Итоговые занятия.	1	-	1	Промежуточный (презентация работ, тестовое задание (игра-испытание))
<b>Итого</b>		36	16	20	

## Содержание программы первого года обучения

1. **Введение.** Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе – 1 час.

*Теория:*

Беседа о студии, о компьютерах.

Правила поведения, техники безопасности.

*Практика:*

Раскрашивание картинки с добавлением собственных элементов.

2. **Работа в Paint.** Правила работы с графическим редактором Paint, инструменты, приёмы рисования – 2 часа

*Теория:*

Правила работы с графическим редактором Paint, инструменты, приёмы рисования и демонстрация на компьютере.

Сохранение работы в заданной папке.

*Практика:*

Рисование по пикселям рисунка размером 30x30 пт.

Рисование с использованием всех инструментов графического редактора.

Сохранение работ в заданной папке.

3. **Рабочий стол Windows.** Работа с окнами, папками. Фон рабочего стола. Создание ярлыка для папки – 1 час.

*Теория:*

Работа с окнами, папками.

Установка фона рабочего стола.

Создание ярлыка для папки.

*Практика:*

Работа с окнами, папками – изменение размера, перемещение, работа в двух окнах.

Установка фона рабочего стола – использование для фона собственных рисунков.

Создание ярлыка для папки, использование в качестве ярлыка собственного рисунка.



#### 4. Знакомство с различными программами Windows – 31 час

##### 4.1. Программа Блокнот

###### *Теория:*

Преимущество компьютерного набора текста перед рукописным, понятие редактирования текста

Основные клавиши клавиатуры.

Ввод и редактирование текста, использование буфера обмена в программе Блокнот.

Показ выполнения компьютерных заданий

###### *Практика:*

Работа с текстом в программе Блокнот – набор и редактирование.

Сохранение работы.

##### 4.2. Программа Калькулятор

###### *Теория:*

История счетных приборов «От абака до калькулятора»

Выполнение простейших вычислений с помощью программы Калькулятор

###### *Практика:*

Работа с программой Калькулятор. Сохранение результатов в программе Блокнот.

##### 4.3. Знакомство с текстовым процессором Microsoft Word

###### *Теория:*

Понятие форматирования текста

Ввод, форматирование и редактирование текста. Размер, начертание, цвет шрифта.

Выравнивание текста.

Буфер обмена.

Колончатый текст.

Таблицы.

Инструмент Надпись.

Вставка рисунков в текст и таблицу.

Показ выполнения компьютерных заданий

###### *Практика:*

Создание анкеты с использованием шрифта разного размера, цвета и начертания; ответы на анкеты товарищей.

Создание текста с использованием буфера обмена и выравнивания текста.

Создание колончатого текста.

Создание таблицы-календаря, вставка в таблицу картинок.

Создание логического задания «Соедини правильно», «Что лишнее?» с использованием инструмента Надпись.

#### 4.4. Элементы векторной графики – рисование в Word и Power Point

*Теория:*

Создание рисунков в Word с помощью инструментов Фигуры, Заливка, Выбор объектов, Группировка, Поворот. Изменение размера рисунка. Различные способы заливки.

Показ выполнения компьютерных заданий

*Практика:*

Создание рисунков, поздравительных открыток с использованием приёмов рисования и набора текста.

#### 4.5. Получение некоторых навыков работы в Internet Explorer

*Теория:*

Что такое Интернет, поисковые системы, сайт.

Поиск информации в сети Интернет

Возможность использования некоторых программ в сети (облако слов, Plickers и т.д.)

*Практика:*

Поиск картинок, стихов, информации на заданную тему, правильное сохранение.

Создание «валентинки» с использованием программы Tagxedo.

Работа с карточками Plickers при проведении опроса педагогом, создание вопросов викторины при работе в Plickers.

#### 4.6. Знакомство с электронными таблицами Excel

*Теория:*

Электронные таблицы Excel.

Автозаполнение.

Вставка рисунков в таблицу-календарь. Создание и распечатка коллективной или индивидуальной работы «Календарь».

Показ выполнения компьютерных заданий

*Практика:*

Выполнение заданий теста

Создание календаря с использованием автозаполнения, вставка в него рисунков.

#### 4.7. Электронные презентации Power Point

*Теория:*

Демонстрация работы программы, составленной в Power Point. Обсуждение возможного сценария.

Знакомство с некоторыми инструментами программы Power Point.

Правила оформления первого и последнего слайдов.

Вставка текста, картинок и звука. Возможность записи звука и вставки собственных рисунков. Работа со звуком

Выбор фона слайда.

Вставка анимационных эффектов. Смена слайдов. Переход по гиперссылке.

Триггер

Демонстрация работ.

Показ выполнения компьютерных заданий

*Практика:*

Работа с программой, составленной в Power Point.

Создание собственных презентаций (поздравительной (видео-открытки), игры-викторины).

## **5. Итоговое занятия**

*Теория:*

Подведение итогов обучения.

Проведение игры «Кодовое слово»

*Практика:*

Представление учащимися собственных работ.

Выполнение тестовых заданий (игра «Кодовое слово»)

## **Планируемые результаты первого года обучения**

***После первого года обучения дети будут знать и уметь:***

- применять правила безопасного поведения при работе с компьютером;
- знать названия некоторых инструментов, общих для различных компьютерных программ (Копировать, Вставить, размер, цвет, начертание шрифта, выравнивание текста, Заливка и т.д.), уметь ими пользоваться;
- уметь создавать папку, давать ей название, создавать для неё ярлык; создавать файлы в программах Блокнот, Word, Excel, PowerPoint и сохранять их; вводить, редактировать и форматировать текст в программах Блокнот и Word; пользоваться буфером обмена при работе с различными программами; производить простейшие вычисления в программе Калькулятор; создавать простейшие рисунки в программах Word, PowerPoint, вставлять рисунки из других файлов, изменять их размер; создавать таблицы в программе Word, вводить в них текст, форматировать его, вставлять в таблицу рисунки; создавать электронные таблицы в программе Excel, пользоваться некоторыми возможностями этой программы (например, автозаполнением), создавать электронные презентации в программе PowerPoint; осуществлять поиск необходимой информации в Интернет;
- активно вести себя на занятиях, принимать участие в обсуждении постановки задания,

- способах его выполнения; представлять свою работу, оценивать собственную работу и работы товарищей;
- самостоятельно создавать и реализовывать свой творческий замысел (в программах PowerPoint, Word, Excel);
  - уметь использовать приобретённые знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни (например, решать несложные математические задачи в программе Калькулятор и оформлять их в программе Блокнот, напечатать календарь в программе Word или Excel, создавать поздравительные открытки в программах Word или PowerPoint, создавать электронные презентации и т.д.).

### Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Растровая и векторная графика.	1	0,5	0,5	Начальная диагностика (беседа, наблюдение)
2	Знакомство с программой Photoshop – векторная и растровая графика.	33	15	18	Промежуточный (беседа, наблюдение, выставки работ, презентации работ, анализ работ)
3	Итоговые занятия.	2	1	1	Итоговый (презентация работ, коллективный анализ)
<b>Итого</b>		36	16,5	19,5	

### Содержание программы второго года обучения

- 1. Введение.** Техника безопасности и правила поведения в компьютерной студии.  
Растровая и векторная графика.

*Теория:* Правила поведения, техники безопасности в компьютерной студии. Понятие растровой и векторной графики.

*Практика:* Выполнение работ в графическом редакторе Paint (растровая графика) и программе для рисования текстового процессора Microsoft Word (векторная графика).

- 2. Знакомство с программой Photoshop – векторная и растровая графика.**

*Теория:* знакомство с программой, её интерфейсом, некоторыми инструментами и

приёмами работы в программе, показ выполнения компьютерных заданий, демонстрация работ, выполненных в программе.

*Практика:* выполнение работ в программе, овладение инструментами выделения, перемещения, заливки и др., работа с кистями, создание собственных кисти и узора, работа с контуром, работа со слоями, работа с текстом; создание gif-анимации, коллажей; создание работ к календарным праздникам, и т.д.

и т.д.

### **3. Итоговые занятия.**

*Теория:* Подведение итогов обучения. Работа над проектами. Просмотр работ обучающихся.

*Практика:* представление собственных работ, коллективный анализ и оценка работ.

## **Планируемые результаты второго года обучения**

***После второго года обучения дети будут знать и уметь:***

- применять правила безопасного поведения при работе с компьютером;
- знать различия растрового и векторного способа представления графической информации; названия некоторых компьютерных программ для работы с графикой (Paint, Adobe Photoshop, графический редактор в Word, PowerPoint);
- знать названия некоторых инструментов программы Photoshop; иметь навыки: пользования инструментами выделения (Прямоугольная область, Овальная область, Волшебная палочка и др.), перемещения, заливки и др.; работы с кистями (настраивать кисть и создавать собственную); создания и редактирования контура; работы со слоями; работы с текстом; создания коллажа; создания gif-анимации;
- активно вести себя на занятиях, принимать участие в обсуждении постановки задания, способах его выполнения;
- самостоятельно создавать и реализовывать свой творческий замысел, представлять свою работу перед товарищами;
- уметь использовать приобретённые знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни.

## Оценочные материалы

### Формы отслеживания результативности образовательного процесса

Контроль результатов обучения является необходимым структурным компонентом процесса обучения и осуществляется постоянно в течение учебного года.

Эффективность процесса обучения отслеживается в системе диагностических материалов:

- а) вводный контроль (собеседование, наблюдение, анкетирование);
- в) промежуточный контроль (беседа, наблюдение, тестовые задания с последующим занесением в информационную карту освоения учащимися программы в середине, конце учебного года);
- г) итоговый контроль осуществляется в конце последнего года обучения.

Используются следующие методы диагностики:

- наблюдение (получение информации через органы чувств во время самостоятельной работы учащихся);
- беседа (получение информации на основе словесного общения);
- тестовое задание (получение информации с помощью заранее составленного задания);
- анкетирование (получение информации с помощью заранее составленной анкеты);
- анализ (изучение динамики развития и достижений учащихся в образовательной, развивающей и воспитательной сферах).

### Информационная карта

#### Определение уровня овладения навыками и умениями по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Пользователь ПК», первый год обучения

		Показатели результативности освоения программы																			
		Обучающие результаты											Развивающие результаты	Воспитательные результаты							
		Освоение теории				Освоение практической деятельности															
		№	Фамилия, имя	Правила поведения и техники безопасности	Знание названий компьютерных программ и их назначения	Названия некоторых инструментов Word, Excel, PowerPoint	Знание компьютерной терминологии	Создание файлов (запуск различных программ) и их сохранение	Работа с программой Калькулятор	Ввод, редактирование, форматирование текста	Работа с рисунками в Word, PowerPoint	Использование буфера обмена при работе с разными программами	Работа с таблицами в Word	Работа с программой Excel	Работа с программой PowerPoint	Поиск информации в Интернет	Самостоятельность творческих решений	Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся	Чувство удовлетворённости собственными достижениями	Самостоятельность при работе за компьютером	Умение высказывать свои мысли
1.																					
2.																					

## **Обучающие результаты:**

### ***Правила поведения и техники безопасности:***

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности в компьютерной студии, сознательно выполняет их.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

### ***Знание названий компьютерных программ и их назначения:***

3 балла – знает названия программ Word, Excel, PowerPoint, Калькулятор, их назначение, знает их обозначения.

2 балла – знает названия не всех программ, может затрудняться в их назначении.

1 балл – знает названия небольшого количества программ.

### ***Названия некоторых инструментов Word, Excel, PowerPoint:***

3 балла – знает названия инструментов программ Word, Excel, PowerPoint, предусмотренных программой (Копировать, Вставить, Размер шрифта, Цвет шрифта, Отменить и т.д.), их назначение, условные обозначения, узнаёт знакомые обозначения в новых программах.

2 балла – знает названия не всех инструментов, может затрудняться в условных обозначениях.

1 балл – знает названия небольшого количества инструментов, условных обозначений.

### ***Знание компьютерной терминологии:***

3 балла – знает, свободно пользуется в своей речи необходимыми терминами (названия частей компьютера, носители информации, названия инструментов программ, «файл», «буфер обмена» и т.д.), проявляет интерес не только к практической работе, но и знакомству с теорией.

2 балла – не всю терминологию знает, не всегда заинтересован в получении новых знаний.

1 балл – плохо знаком с терминологией, не стремится к получению новых теоретических знаний.

### ***Создание файлов (запуск различных программ), сохранение файлов в определённой папке***

3 балла – запоминает алгоритм включения программы и сохранения в определённой папке, при знакомстве со следующими программами способен действовать самостоятельно по аналогии.

2 балла – запоминает алгоритм, но при знакомстве с новыми программами необходимо заново знакомить с алгоритмом включения и сохранения.

1 балл – даже после повторения не всегда может самостоятельно запустить нужную программу и сохранить работу в требуемой папке.

*Оценка по остальным параметрам проводится аналогично, во время знакомства с данной темой:*

### ***Работа с программой Калькулятор***

### ***Ввод, редактирование, форматирование текста***

### ***Работа с рисунками в Word, PowerPoint***

### ***Использование буфера обмена при работе с разными программами***

### ***Работа с таблицами в Word***

### ***Работа с программой Excel***

### ***Работа с программой PowerPoint***



### ***Поиск информации в Интернет***

3 балла – быстро запоминает необходимые действия, самостоятельно выполняет задание, если аналогичные действия выполнялись в других программах, легко вспоминает и использует полученные ранее знания в работе.

2 балла – при выполнении задания нужна незначительная помощь педагога, перед выполнением заданий необходим подробный показ.

1 балл – не может справиться с заданием без помощи педагога.

### **Развивающие результаты:**

#### ***Самостоятельность творческих решений при выполнении творческих заданий в программе Paint:***

2 балла - ребёнок легко воспринимает новый материал, самостоятельно принимает творческие решения, воплощает их в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

#### ***Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся :***

3 балла - хорошо слушает и слышит других; доброжелательно оценивает работу других детей.

2 балла - не всегда слушает и слышит других; не всегда доброжелательно оценивает работы других;

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; настроен агрессивно, критикует чужие работы; мешает другим работать;

#### ***Чувство удовлетворённости собственными достижениями:***

3 балла - ребёнок умеет сосредоточиться на объяснении и работе; может анализировать и изменять (при необходимости) работу, дополнять её интересными деталями, может адекватно оценивать свою работу.

2 балла - ребёнок не всегда внимателен к объяснению, на работе сосредотачивается при наличии определённых факторов (интерес к данной теме, настроение и т.д.); анализирует, изменяет и дополняет работу только после обсуждения с педагогом; не всегда доводит работу до конца и может её адекватно оценить.

1 балл - ребёнок не умеет сосредоточиться на объяснении и работе, легко отвлекается; не умеет анализировать, изменять и дополнять работу; безразличен к результату.

### **Воспитательные результаты:**

#### ***Самостоятельность при работе за компьютером:***

3 балла - ребёнок уверенно и самостоятельно выполняет задание, легко запоминает необходимые действия.

2 балла - иногда затрудняется при выполнении заданий, после незначительной помощи действует самостоятельно.

1 балл – действует неуверенно, теряется, без помощи задание выполнить не может.

#### ***Умение высказывать свои мысли:***

3 балла – хорошо владеет речевыми умениями, не затрудняется при формулировке ответов на вопросы педагога, вопросов к педагогу, при общении с детьми, может грамотно аргументировать своё мнение.

2 балла – не достаточно активен в речевом общении, для аргументации ответов требуются наводящие вопросы педагога.

1 балл – не активен в речевом общении, на вопросы отвечает однозначно, не может обосновать свой ответ.

#### ***Уровень культуры поведения, самоконтроля и саморегуляции:***

3 балла – хорошо слушает и слышит других; уверенно и комфортно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудностей в общении, владеет разными формами и способами культуры поведения.

2 балла – не всегда слушает и слышит других; достаточно уверенно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудности в общении с большинством ребят и педагогом, способен к элементарной саморегуляции и самоконтролю.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; мешает другим работать; неуверенно чувствует себя в коллективе, испытывает большие трудности в общении, слабость саморегуляции и самоконтроля.

### Информационная карта

#### Определение уровня овладения навыками и умениями по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Пользователь ПК», второй год обучения

		Показатели результативности освоения программы																	
		Обучающие результаты											Развивающие результаты	Воспитательные результаты					
		Освоение теории			Освоение практической деятельности, Работа с программой Adobe Photoshop														
		Правила поведения и техники безопасности	Знание названий компьютерных программ для работы с графикой (Paint, Adobe Photoshop, графический редактор в Word)	Названия некоторых инструментов графических программ	Знание компьютерной терминологии	Работа с инструментами выделения	Работа с контурами	Работа Кистями	Работа с Текстом	Работа со слоями, стилем слоя	Создание коллажа	Создание покадровой анимации	Создание анимации с автоматическим созданием промежуточных кадров	Работа с фильмами	Самостоятельность творческих решений	Умение доброжелательно и адекватно оценивать работу других учащихся	Чувство удовлетворённости собственными достижениями	Самостоятельность при работе за компьютером	Умение высказывать свои мысли
№	Фамилия, имя																		
1.																			
2.																			

*Все параметры оцениваются аналогично второму году обучения.*

### Карта учёта творческих достижений обучающихся

№ п/п	Фамилия имя	год обучения										Количество баллов
		Название мероприятий										

1 балл – участие в мероприятиях, конкурсах учреждения.

2 балла – призовые места в конкурсах учреждения, участие в районных и интернет-конкурсах.

3 балла – призовые места в районных и интернет-конкурсах, участие в городских конкурсах.

4 балла – призовые места в городских конкурсах, участие в конкурсах более высокого уровня

5 баллов - призовые места в конкурсах выше городского уровня.

– **материально-техническое оснащение программы:**

- Отдельный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями, оборудованный соответствующей мебелью;
- Компьютерный класс 6 компьютеров (6 рабочих мест обучающихся + рабочее место педагога) с установленным программным обеспечением (ОС Windows 7, Microsoft Office 13, Adobe Photoshop, установленные игры, необходимые для реализации программы).
- Мультимедийный проектор, экран для проектора, принтер, сканер.
- Магнитная доска.
- Дидактический материал для занятий (таблицы, иллюстрации, алгоритмы, мультимедийные материалы (задания для обучающихся, демонстрационный и информационный материал).

### **Методические материалы**

Для более эффективной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Пользователь ПК» применяются следующие педагогические технологии:

- информационно-коммуникативные технологии являются основными, поскольку общение с компьютером – основной вид деятельности в компьютерной студии. Значительная часть обучения по программе – общение ребенка с компьютером, при этом формируются умения работы с информацией, исследовательские навыки, происходит подготовка личности информационного общества;
- игровые технологии применяются достаточно широко, так как для младших школьников игра – очень близкий вид деятельности. Обучающие и развивающие компьютерные игры помогают получить и расширить знания в разных областях, а также приобрести уверенные навыки пользования компьютером;
- технология коллективной творческой деятельности направлена на объединение коллективных усилий в совместном творчестве, когда конечный результат зависит от результата каждого участника;
- технология проектного обучения – для знакомства с методом проектов в компьютерной студии учащиеся имеют все возможности – возможность поиска информации и её обработка на компьютере, создание конечного продукта в компьютерной программе (презентации, плаката), представление ее перед товарищами;
- здоровьесберегающие технологии реализуются рациональной организацией учебного

процесса, оптимальной обстановкой и гигиеническими условиями в кабинете, физкультминутками.

При создании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы использованы следующие **принципы**:

- принцип научности - предполагает знакомство учащихся с совокупностью элементарных знаний в разных областях, расширение словарного запаса детей введением новых понятий;
- принцип систематичности – предполагает обучение в определенном порядке, каждое новое занятие – продолжение старого; установление межпредметных связей;
- принцип сознательности и активности – предусматривает понимание учащимися цели обучения, интерес не только к содержанию материала, но и к процессу обучения, усвоение знаний и их активное применение;
- принцип наглядности обучения – компьютерные задания в игре «Башня знаний» предваряются аналогичными дидактическими заданиями, что позволяет учащимся лучше и быстрее понять и выполнить компьютерное задание, задания в компьютерных программах сопровождаются необходимыми иллюстрациями, схемами, алгоритмами выполнения;
- принцип доступности обучения – занятия строятся в соответствии с возрастными и умственными возможностями учащихся, предполагает расположение заданий от простого к сложному;
- принцип связи обучения с жизнью – основывается на возможности применения полученных знаний в повседневной жизни (при желании любое задание, выполняемое на занятии, может быть повторено на домашнем компьютере);
- принцип прочности усвоения знаний, умений и навыков – реализуется с помощью повторения изученного, использования полученных знаний при овладении новым материалом;
- принцип индивидуального подхода к учащимся - обеспечивается наличием заданий разного уровня и дополнительных заданий на многих занятиях;
- принцип эмоциональности – способствует формированию состояния успешности, соединение процесса обучения с радостью познания нового.

**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы первого года обучения**

<b>Раздел</b>	<b>Форма занятий</b>	<b>Приёмы и методы</b>	<b>Дидактический материал</b>
Введение	Беседа, практическое занятие	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> объяснение педагога, вопросы к детям <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере. <b>Приёмы:</b> обеспечение мотивации деятельности учащихся	Стенд «Техника безопасности», задание в программе Paint, алгоритмы включения программы Paint, сохранения работы
Вспомин аем Paint	Беседа, практическое занятие	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> объяснение педагога, вопросы к детям <i>Наглядные:</i> показ выполнения задания, показ детских работ данной группы <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере. <b>Приёмы:</b> приглашение детей к деятельности с помощью специально подготовленного задания	Алгоритмы включения программы Paint, сохранения работы, образцы рисунков по пикселям
Рабочий стол Windows	Беседа, практическое занятие	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> объяснение педагога, постановка задач	Алгоритм выполнения задания
		<i>Наглядные:</i> показ выполнения задания <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере, экспериментирование, <b>Приёмы:</b> обеспечение мотивации деятельности учащихся	

Знакомство с различными программами Windows	Беседа, практическое занятие, занятие-презентация, занятие-конкурс	<p><b>Методы:</b>  <i>Словесные:</i>          беседа, объяснение педагога, постановка задач, вопросы к детям  <i>Наглядные:</i>          показ наглядного материала, показ видеоматериала, показ выполнения задания  <i>Практические:</i>          выполнение задания на компьютере, экспериментирование, представление творческих работ  <b>Приёмы:</b>          обеспечение мотивации деятельности учащихся, творческие задания</p>	Информационные презентации «День матери», «Блокада», «День космонавтики», информационный материал «История счётных приборов»; алгоритмы выполнения компьютерных заданий «Таблицы в Word», «Тесты в Excel»; раздаточный материал «Карточки-задания – редактирование в Блокнот», «Карточки-задачи к программе Калькулятор», «Буфер обмена в Word», календари, алгоритмы работы с программой Taghedo, демонстрационный материал «23 февраля», «8 марта», «День Победы», демонстрационные файлы «Анкета», «Колонки», «Надпись», «Рисование в Word» (Word), «Виды презентаций», «Триггер» (PowerPoint); компьютерные задания «Редактирование» (Блокнот), «Тест» (Excel), для проведения конкурсов – оценочные таблицы, дипломы
Весёлые каникулы	Игра	<p><b>Методы:</b>  <i>Словесные:</i>          Объяснения педагога, постановка задачи, вопросы к детям  <i>Наглядные:</i>          показ включения заданий  <i>Практические:</i>          выполнение заданий компьютерных игр</p>	Диски с компьютерными играми «Алик – занимательная математика», «Рекс в детском саду», «Алик – летние каникулы» и т.д.
Итоговые занятия	Занятие-конкурс, занятие-игра, беседа	<p><b>Методы:</b>  <i>Словесные:</i>          беседа, вопросы к детям  <i>Практические:</i>          выполнение задания на компьютере, воспроизведение полученных знаний  <b>Приёмы:</b>          приглашение детей к деятельности с помощью специально подготовленного задания, создание проблемной игровой ситуации</p>	Работы детей, оценочные таблицы, дипломы; компьютерное задание, «маршрут», оценочные таблицы, призы для проведения игры-испытания «Кодовое слово»; работы детей, созданные в течение года, анкеты.



**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы второго года обучения**

<b>Раздел</b>	<b>Форма занятий</b>	<b>Приёмы и методы</b>	<b>Дидактический материал</b>
Введение	Беседа, практическое занятие	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> объяснение педагога, вопросы к детям <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере. <b>Приёмы:</b> обеспечение мотивации деятельности учащихся	Стенд «Техника безопасности»
Знакомство с программой Photoshop	Беседа, практическое занятие	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> объяснение педагога, вопросы к детям <i>Наглядные:</i> показ выполнения задания, показ детских работ данной группы <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере. <b>Приёмы:</b> приглашение детей к деятельности с помощью специально подготовленного задания	Алгоритмы включения программы, выполнения компьютерных заданий, сохранения работы, информационные презентации («Блокада», «Космос», «День Победы» и др.), демонстрационные файлы, задания в программе Photoshop(файлы для раскрашивания, «Цветокоррекция», «Собери картинку» и др.)
Весёлые каникулы	Игра, практическое занятие	<i>Словесные:</i> объяснение педагога, вопросы к детям <i>Практические:</i> выполнение задания на компьютере.	Диски с компьютерными играми
Итоговые занятия	Занятие-конкурс	<b>Методы:</b> <i>Словесные:</i> беседа, вопросы к детям <i>Практические:</i> представление работ, коллективное оценивание работ	Работы учащихся, оценочные таблицы, дипломы

## **Информационные источники, используемые при реализации программы**

1. Антошин М. К. Учимся работать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007
2. Жвалевский А. В. Excel 2007 без напряжения. – СПб.: Питер, 2008.
3. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник под редакцией Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2004
4. Пивненко О.А. Adobe Photoshop для школьников. – СПб: БХВ-Петербург, 2009.
5. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. – СПб: БХВ-Петербург, 2004
6. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. – М: Аст-Пресс школа, 2005.
7. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
8. Устинова М.И., Прохоров А.А., Прокди Р.Г. Фотошопчик – СПб: Наука и Техника, 2014.
9. Штенников Д.Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator: Учебное пособие. – СПб: ИТМО, 2010.
10. Детские электронные презентации и клипы <http://viki.rdf.ru>
11. Журнал о компьютерной графике и фотоискусстве <http://arttower.ru>
12. Брошюра по истории и философии компьютера <http://www.mista.ru/era/index.htm>
13. Электронный учебник «Устройство персонального компьютера»  
<http://www.psbatishev.narod.ru/pc/index.htm>
14. Сайт СПбГДТЮ <http://www.anichkov.ru>
15. Журналы «Информатика и образование», «Информатика в школе»  
<http://inf.1september.ru>