

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КОРМОВСКАЯ ШКОЛА ПЕРВОМАЙСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
ЛАГЕРЬ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ «РОДНИЧОК» МБОУ КОРМОВСКАЯ ШКОЛА**

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ Кормовская школа

Г. А. Трошин

Приказ № 51 от «24» февраля 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КРАТКОСРОЧНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Компьютерный кружок»

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 21 час

Возрастная категория: от 8 до 15 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

Автор:

Соловьев А.А.

педагог дополнительного образования

с. Кормовое

2025г.

Полное наименование программы **Дополнительная**
Общеразвивающая программа «Компьютерный кружок».

Общеобразовательная

Краткое описание программы Данная программа научит грамотно использовать возможности компьютера в учебе и повседневной жизни

Форма обучения Очно

Уровень содержания базовый

Продолжительность освоения (объём) 21 час

Возрастная категория 7-12

Цель программы приобщение к культуре освоения информационных технологий, раскрытие творческих способностей учащихся с учетом индивидуальных особенностей

Задачи программы Образовательные задачи:

1. Научить учащихся основам работы с офисными программами Word и PowerPoint.
2. Научить соблюдению правил техники безопасности при обращении с приборами и оборудованием.

Личностные задачи:

1. Развивать личностные способности владения компьютером, дать практические навыки, технологии и приемы работы на компьютере.
2. Содействовать развитию внимательности, пространственного мышления и воображения.

Метапредметные задачи:

1. Формировать представления о взаимосвязи компьютерных технологий и различных видов искусств.
2. Формировать мотивацию к творческо-продуктивной деятельности.

Ожидаемые результаты Предметные:

учащиеся на практике закрепят основные понятия работы с текстовым редактором Word;
Освоят основные приемы работы в программе PowerPoint;

Личностные:

учащиеся овладеют основными понятиями по работе с ПК;
получат возможность выполнения творческих игровых заданий;

Метапредметные:

Сформируется понятие о связи технического и художественного направлений за счет выполнения творческих заданий;

Сформируются начальные навыки эффективного распределения времени.

Особые условия (доступность для детей с ОВЗ) возможно

Возможность реализации в сетевой форме возможно

Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий
возможно

Материально-техническая база Учебный компьютерно-мультимедийный кабинет;

Техническое оснащение:

компьютеры;

принтер цветной струйный;

сканер;

копировальный аппарат / МФУ лазерное;

звуковые колонки, переносные;

доска-мультимедиа.

Раздел I. Основные характеристики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых. В настоящее время общество осознало необходимость осуществления культурных целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в летний период. Изучение компьютерных программ даёт возможность заниматься самообразованием, социализирует и мотивирует на продолжение дальнейшего образования. Элементарная компьютерная грамотность пригодится каждому, кто хочет учиться, работать и общаться в современном мире.

Система образования по-прежнему остается главным организатором занятости, отдыха и оздоровления детей. Летняя занятость детей сегодня - это не только социальная защита, это еще и пространство для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка, что создает условия для социализации молодого человека с учетом реалий современной жизни.

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, при общении других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Поэтому, очень важно уже в младшем школьном возрасте привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека. Для решения данной задачи была разработана дополнительная краткосрочная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательный компьютер».

Направленность программы – техническая

Актуальность. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. В современном мире, где информация имеет огромное значение, жизненно важно научиться правильно работать с ней и использовать различные инструменты для этой работы. Одним из этих инструментов является компьютер, который стал универсальным помощником человеку в различных сферах деятельности. Важнейшей задачей изучения информационных технологий является развитие информационной культуры, уровень которой наряду с общей культурой, становится необходимой характеристикой грамотного и полноценного члена информационного общества XXI века.

Необходимость приобщения школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации, прежде всего в части работы с аудио- и видеoinформацией, и качественно изменившейся ситуацией в области доступа к мировым информационным ресурсам глобальной сети Internet.

Ведущая идея данной программы: привлечение к познанию основ компьютерной грамотности, что позволит учащимся младших и средних классов понять, что общение с компьютерными технологиями не сводится только к развлекательным играм, что знакомясь в дальнейшем с возможностями компьютерных программ, легче осваивать основной общеобразовательный учебный предмет средней школы - информатику, компьютерное управление и широко применять в практической деятельности полученные знания.

Новизна. В новых условиях общественного развития как никогда необходимы творческие личности. Поэтому одна из основных задач обучения детей в объединении «Занимательный компьютер» – ознакомить учащихся с некоторыми нестандартными возможностями офисных программ: «Word» и «PowerPoint».

Педагогическая целесообразность. Одним из главных видов компьютерной грамотности являются творческие игровые действия. Они представляют собой эмоциональную реакцию,

активный действенный отклик на события, дающие возможность ребенку опробования себя в различных ролях, подражая избранным героям. Возникающая игровая ситуация ставит ребенка в положение участника, а не зрителя.

В целом данная краткосрочная программа направлена на обеспечение научно-технического образования детей, формирования у них начальных знаний о компьютерных технологиях. Полученные знания и умения по программе помогут учащемуся в их дальнейшем обучении. Обучение по программе позволит не только познакомиться с персональным компьютером, но и грамотно, и эффективно использовать компьютер, расширит представления учащихся о сферах применения информационно-коммуникационных технологий. Программа дает возможность активизировать познавательную деятельность учащихся, реализовать им свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий.

Отличительной особенностью программы является ее мобильность: техническая сложность предлагаемых заданий дифференцируется под возраст данной группы. При этом учитывается факт создания ситуации успеха по итогу выполнения задания.

Программа предназначена для детей школьного возраста 8-14 лет.

Особое место в методике обучения программы «Компьютерный кружок» уделяется познавательным и развивающим аспектам через освоение простейших графических программ, презентаций, что способствует развитию и проявлению творческой инициативы.

Образовательная программа «Компьютерный кружок» является краткосрочной, имеет ознакомительный уровень и рассчитана на 21 час обучения в течении 4-х недель.

Режим занятий: – 5 раз в неделю по 1 часу

Особенности организации образовательного процесса.

Формы проведения занятий – практическое выполнение заданий. Возможно применение дистанционных технологий при помощи социальных платформ, WhatsApp, сайта cртдию.рф, личного канала на YouTube.

Занятия проводятся по 1 часу по 8 человек в группе.

Темы программы выстроены таким образом, чтобы в игровой форме осваивать офисные программы. Темы выстроены по принципу «от простого к сложному»: от простейших заданий в текстовом редакторе «Word» «Автофигуры», «Яркие таблицы», далее следуют в программе «PowerPoint» темы «Кто это?», «Дом», «Машинка», вставка «Smart-Art», далее комбинирование программ - «Растущий цветок» - комбинированное использование программ «Paint» и «PowerPoint»; или с добавлением усложнений в настройках анимации - «Солнце, облака и молния» в программе «PowerPoint», или в программе «PowerPoint». Темы выстроены таким образом, чтобы через смены работы в программах поддерживался интерес и творческая активность учащихся.

Цель программы – приобщение к культуре освоения информационных технологий, раскрытие творческих способностей учащихся с учетом индивидуальных особенностей.

Образовательные задачи:

1. Научить учащихся основам работы с офисными программами Word и PowerPoint.
2. Научить соблюдению правил техники безопасности при обращении с приборами и оборудованием.

Личностные задачи:

1. Развивать личностные способности владения компьютером, дать практические навыки, технологии и приемы работы на компьютере.
2. Содействовать развитию внимательности, пространственного мышления и воображения.

Метапредметные задачи:

1. Формировать представления о взаимосвязи компьютерных технологий и различных видов искусств.
2. Формировать мотивацию к творческо-продуктивной деятельности.

Планируемые результаты:

Предметные:

учащиеся на практике закрепят основные понятия работы с текстовым редактором Word;
Освоят основные приемы работы в программе PowerPoint;

Личностные:

учащиеся овладеют основными понятиями по работе с ПК;
получат возможность выполнения творческих игровых заданий;

Метапредметные:

Сформируется понятие о связи технического и художественного направлений за счет выполнения творческих заданий;

Сформируются начальные навыки эффективного распределения времени.

Учебно-тематическое планирование.

№ п/п	Название предмета, разделы.	Количество часов			Формы работы	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Работа с программой «Word»	5	1	4	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
2	Работа в программе «PowerPoint».					
	http://xn--d1aiwis6c.xn--p1ai/roditelyam/distantionnoe-obuchenie/142-napravlenie-sportivno-tekhnicheskogo-tvorchestva/kompyuternaya-azbuka/358-domashnie-zhivotnye					
	https://youtu.be/WQ8taUutKYQ	10	2	7	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
3	Работа в программе «Paint»					
	https://youtu.be/SVPqn-kFZa0	6	1	6	Очно, группа	Практическая работа, педагогическое наблюдение
•	ИТОГО	21	4	17		

Содержание краткосрочной образовательной программы «Занимательный компьютер» даст учащимся представления о возможностях компьютера, его использовании в практической деятельности. В ходе реализации краткосрочной программы, учащиеся познакомятся с офисными программами «Word» и «PowerPoint», простейшим редактором «Paint».

Работа с программой «Word»

Теория В программе «Word» учащиеся освоят такие темы как «Вставка автофигуры», «Формат автофигуры», «Копирование и перемещение автофигуры», «Формат листа», «Колонки», «Форматирование текста», «Таблицы».

Практика - Выполнение творческих заданий в работе с разными геометрическими автофигурами, формирование на их основе несложных картинок или узоров (орнаментов). В темах «Работа с текстом и таблицами», в игровой форме ближе познакомятся с возможностями редактирования текста, таблиц и освоят «горячие» клавиши.

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение

Работа в программе «Power Point».

Теория В программе «PowerPoint» учащиеся познакомятся с такими возможностями программы как: «Работа с автофигурами: вставка, редакция, группировка», анимация объектов: Вход, Выделение, Пути перемещения, настройка действия, времени, формата анимации и т.д.

Практика – Создание презентаций, настройка анимации, использование вставки Smart-Art, ее настройка и возможность практического применения на школьных предметах (русский, математика, окружающий мир и т.д.).

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение

Работа в программе «Paint»

Теория – интерфейс программы

Практика – рисование при помощи инструментов «фигура», «линия», «заливка», «распылитель»

Форма контроля - Практическая работа, педагогическое наблюдение

Ожидаемые результаты

Предметные:

В итоге обучения по краткосрочной программе, учащиеся узнают, как грамотно использовать возможности персонального компьютера, сумеют использовать его в учебе и повседневной жизни, соблюдая правила безопасного обращения с ним;

Ознакомятся с основными офисными программами в игровой форме: текстовый редактор Word, PowerPoint;

Личностные:

У учащихся сформируется мотивация к творческо-продуктивной деятельности средствами работы на ПК

получат доступ к последующим выполнениям творческих игровых заданий;

Метапредметные:

приобретут и закрепят теоретические знания и практические умения в технической направленности через выполнение творческих заданий.

Сформируются начальные навыки эффективного распределения времени.

Раздел II. «Организационно-педагогические условия»

Учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
		Работа с программой «Word» «Яркие таблицы»	Групповая	1	Учебный класс	Учебный класс
		Практическая работа, педагогическое наблюдение				
		Работа с программой «PowerPoint». Создание игровой презентации «Кто это?»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		«Word». Вставка «Автофигуры». Перемещение автофигур в тексте.	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Дом»	Групповая	2	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «PowerPoint». Вставка Smart-Art (список, процесс). Настройка анимации	Групповая	2	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Работа в программе «Paint». «Волшебный ковер»	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение
		Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Создание машинки, деревьев, дороги	Групповая	1	Учебный класс	Практическая работа, педагогическое наблюдение

Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Машинка». Настройка анимации на объекты Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

Работа в программе «Paint». «Узор» - пересохранение рисунка. Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

Работа в программе «PowerPoint». Презентация «Живой узор» – мультимедиа с пересохраненными рисунками. Групповая 3 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

Создание презентации в программе «PowerPoint». «Солнце, облака и молния» - создание из автофигур, форматирование объектов Групповая 2 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

Создание презентации в программе «PowerPoint». Презентация «Солнце, облака и молния» Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

«Word». «Будь здоров!». Работа с таблицей и вставкой изображений Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

Работа в программе «PowerPoint». Вставка Smart-Art (цикл, иерархия). Настройка анимации Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

«Word». «Сказка» - работа с форматом листа. Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

«Word». «Сказка» - работа с текстом и вставкой изображений Групповая 1 Учебный класс Практическая работа, педагогическое наблюдение

ИТОГО 21

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- компьютеры по количеству учащихся
- ярко освещенное помещение, не менее 20 кв/м;
- интерактивная доска;
- монитор или видеопроектор;
- аудио колонки

Кадровое обеспечение:

- Педагог дополнительного образования с соответствующим образованием.

Информационное обеспечение:

- ноутбук и Интернет-подключение;
- коллекция цифровых образовательных ресурсов по информатике;
- коллекция цифровых графических ресурсов

Формы аттестации не предусмотрены. Результат работы - сохраненные работы на ПК - учащиеся демонстрируют педагогу и друг другу в конце занятия методом коллективного просмотра.

Методическое обеспечение программы

В процессе реализации программы, воспитательно – образовательной работы с детьми планируется использование педагогических технологий: личностно – ориентированной, проблемно-поисковой, здоровьесберегающей, и других, которые будут способствовать лучшему освоению материала

программы. Учащиеся научатся **выражать свои мысли и идеи** в выполнении заданий, доводить начатое дело до конца, **реализовывать себя в творчестве**, смогут воплотить свои фантазии и идеи. Реализация **проблемно-поисковой технологии**, планируется через постановку определенной задачи и поиска путей ее решения, которую необходимо будет выполнить учащемуся, исходя из полученных знаний, умений и последующего анализа выполненного задания.

Здоровьесберегающие технологии реализуются через проведение физкультминуток и релаксирующих пауз, учащиеся научатся **управлять своим самочувствием** и заботиться о своем здоровье.

В процессе такого обучения воспитанники учатся мыслить логически, творчески, они испытывают чувство глубокого удовлетворения, уверенности в своих возможностях и силах. Педагог оказывает педагогическую поддержку развития личности ребенка. Даже к самым слабым ребятам отношение на занятии спокойное и доброжелательное. Учитываются индивидуальные возможности и особенности ребенка при выборе форм, методов и приемов работы. Ребенка сравнивают с самим собой, а не с другими ребятами. У ребенка создается субъективное переживание успеха.

Обязательная смена деятельности позволяет учащемуся не только стать активным участником образовательного процесса, но и развивает самостоятельность в принятии решения. Все дети нуждаются в стимулировании, поэтому, любая активность, самостоятельность, малейшие успехи поддерживаются методом поощрения. Вся учебная деятельность нацелена на поддержание у детей оптимизма и уверенности в своих силах. Девиз занятий: **«ты все можешь!»**. Вместе с тем, требования к тому, чтобы ребенок доводил свою работу до конца, чтобы качество выполненной работы было высоким, чтобы он преодолевал трудности, помогают воспитывать в нем силу воли, дисциплинированность, трудолюбие, терпение, ответственность за порученное дело.

МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПРОГРАММЫ:

При освоении в программе «Word» таких тем как «Вставка автофигуры», «Формат автофигуры», «Копирование и перемещение автофигуры», учащимся дается возможность развить пространственное мышление, применить свои творческие способности в работе с разными геометрическими автофигурами, составляя на их основе несложные картинки или узоры (орнамент)

Например, создается новый документ. В закладке «Вставка» - «Фигуры» выбирается поочередно Овал, Прямоугольник, Равнобедренный треугольник. Внимание! Все фигуры «рисуются» в документе с помощью кнопки Shift (левой рукой удерживается кнопка, одновременно правой рисуется фигура). В этом случае фигуры будут равносторонними (овал будет кругом, прямоугольник – квадратом, треугольник – равнобедренным). Фигуры рисуются по одной. Далее, удерживая правую кнопку мыши, фигура перетаскивается в сторону, в появившемся меню необходимо выбрать «копировать» - фигура скопируется именно в то место, куда приведена мышь (как на рисунке №1).

После того, как поставлены все фигуры (они все по умолчанию голубого цвета), необходимо их раскрасить. Для этого нужно выделить (щелкнуть) необходимую фигуру (она выделится рамочкой), в закладке «Средства рисования» выбрать «Заливка фигуры» - щелкнуть на нужный цвет (красный, желтый, синий, зеленый) Провести такую операцию необходимо со всеми автофигурами. Далее, используя функцию копирования через правую кнопку путем одновременного перетаскивания автофигур, создать тематическую картину узор или орнамент из предоставленных автофигур (рис2):

В программе «PowerPoint» учащиеся познакомятся с такими возможностями программы как: «Работа с автофигурами: вставка, редакция, группировка», анимация объектов: Вход, Выделение, Пути перемещения, настройка действия, времени, формата анимации.

Например, начиная презентацию «Кто это?» создается пустой слайд, в котором выбирается (через «формат фона») фон слайда с градиентной заливкой, далее – вставка автофигур: круг, сердце, линия, капля, пятно 1 или 2, дуга. Далее все фигуры выстраиваются в необходимом порядке и через закладку «работа с рисунками» заливаются в необходимые цвета (как показано на рис.3):

В открывшемся меню выбираем

Начало – После предыдущего:

Далее – Продолжительность – 2 сек.-Ок.

В программе «PowerPoint» интересна работа со вставкой Smart-Art и настройка анимации данной вставки. Рисунки SmartArt – это такие картинки с готовыми блоками. Вы выбираете блок, который вам нужен, и просто вставляете его в свою презентацию. Объекты SmartArt используются для визуального представления информации, это могут быть графические списки или схемы процессов.

Добавление графики SmartArt производится одноименной командой из группы «Иллюстрации» вкладки «Вставка», а диалоговое окно «Выбор рисунка SmartArt».

В диалоговом окне «Выбор рисунка SmartArt» диаграммы разбиты по категориям и к каждой есть свое описание, т.е. для визуализации какого рода информации она используется. Как правило, пользователю доступно несколько альтернативных вариантов SmartArt на выбор, что упростит процесс подбора под тот или иной вид отчета, презентации и т.п.

После вставки рисунка SmartArt можно будет настроить текст диаграммы, это можно сделать кликая по элементам диаграммы и изменяя их, но лучше вызвать боковую панель SmartArt (называется «Область текста») и заполнить текст там.

В рамках занятий учащимся предлагается познакомиться со вставкой «Цикл» через заполнение ассоциаций, связанных с Днем рождения. Дети с увлечением включаются в увлекательные воспоминания, связанные с их праздничными событиями.

При Настройке анимации обязательно необходимо обратить внимание на свойства последовательности срабатывания анимации – последовательно или последовательно от центра:

В этом же контекстном меню во вкладке «Время» выбрать начало срабатывания анимации – «После предыдущего»

Список используемых источников:

Макаровой Н.В. Информатика. Изд. ПИТЕР, С-Петербург, 2002

Программно- аппаратная организация IBMPC. Москва, Радио и связь, 1992

Фигурнов В.Э. IBMPC для пользователя. Москва Финансы и статистика, 1997

Микляев А. Настольная книга пользователя IBMPC. «Салон», Москва, 1997

Зозуля Ю. Очевидное обучение, 2007

Леонтьев В. Детская компьютерная энциклопедия, 2005

Экслер А. Персональный компьютер, 2007

Ахметов К. Курс молодого бойца, 2006

Электронный ресурс: <https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/ppointpro-lesson7/>