

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Омской области

**Комитет по образованию Омского муниципального района Омской
области**

МБОУ "Дружинская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Методическим советом
МБОУ "Дружинская СОШ»

Янчишина Ю.В.
Приказ № 1 от 28. 08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ
"Дружинская СОШ"

Дудко Н.И.
Приказ № 248/2 от 01.09.2025 г

Программа

кружка дополнительного образования

«Компьютерная азбука»

Разработал:

Педагог дополнительного образования

Солдаева Ольга Васильевна

Срок реализации: 1 год.

Возраст: 7-11 лет.

с. Дружино

2025 г.

2. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа детского объединения «Компьютерная азбука» имеет **техническую** направленность.

Новизна программы в том, что на занятиях используются активные формы деятельности – викторины, конкурсы по темам. Программа предполагает практическое знакомство с компьютером, знакомство с клавиатурой, прикладными программами, программами мультимедиа; формированию новых представлений о возможностях компьютерной графики.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная азбука» определена запросами дальнейшей жизни обучающегося и обществом. При реализации данной образовательной программы обучающиеся учатся работать с офисными программами, а также учатся работать с периферийными устройствами, со сканером, принтером, электронной почтой, графическими редакторами.

Реализация образовательной программы способствует формированию у детей навыку использования компьютера в различных сферах деятельности. Приобретенные навыки работы в компьютерных программах помогут обучающимся раскрыть потенциал технического творчества.

Практическая целесообразность программы заключается в том, что она позволяет в условиях общеобразовательной школы через дополнительное образование расширить возможности образовательной области «Информатика», ориентироваться на развитие предметных знаний и исследовательских способностей школьников разных возрастных групп соразмерно личной индивидуальности.

Цель программы: формирование у учащихся умений и навыков использования компьютерных технологий в различных сферах учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Задачи программы изучить новые понятия; сформировать умения и навыки работы с разными видами информации. Применять компьютер для создания файлов используя различные прикладные программы. Обучить навыкам безопасной работы в сети Интернет. Способствовать применению полученных знаний для решения реальных практических задач, в том числе на олимпиадах и конкурсах.

Отличительными особенностями программы является включение в неё тем учебного предмета «Информатика и ИКТ», которые направлены на развитие у обучающихся логического мышления и понимание информационного устройства компьютера. Программа «Компьютерная азбука» направлена на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся, на создание условия для открытия компьютерного пространства и определения своего места в нём, для проявления индивидуального креативного творчества.

Возраст учащихся от 7 до 11 лет. Программа будет полезна и интересна детям, которые интересуются современными компьютерными технологиями и хотят в будущем приобрести престижную профессию в сфере IT. Также программа будет полезна детям, которые хотят научиться основам работы. Для обучения принимаются все желающие.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы рассчитаны на 1 год, чтобы заинтересовать обучающихся и развить в них интеллектуальные способности. На реализацию учебного материала данной образовательной программы учебным планом отведено: 1 год обучения – 36 часов.

Формы работы: курс проводится в классе с использованием фронтальной, групповой, парной и индивидуальной работы.

К концу года обучающиеся сформируют практические умения и навыки работы на персональном компьютере. Смогут использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

Ожидаемые результаты.

Личностные результаты:

- ценить и принимать общечеловеческие ценности;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты :

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем;
- корректировать выполнение задания в дальнейшем;
- оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении;
- использовать в работе литературу, ИКТ;
- самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать алгоритм его выполнения, корректировать работу по ходу его выполнения, самостоятельно оценивать;
- оценка своего задания по параметрам, заранее представленным;
- извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, экспонат, модель, иллюстрация и др.);
- представлять информацию в виде текста, таблицы, схемы, в том числе с помощью ИКТ;
- анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;

Предметные результаты :

- владеть основами компьютерной грамотности;
- владение базовым понятийным аппаратом: цепочка (конечная последовательность); мешок (неупорядоченная совокупность); утверждения, логические значения утверждений; исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения; дерево, понятия, связанные со структурой дерева; игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
- владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
 - проведение полного перебора объектов;
 - определение значения истинности утверждений для данного объекта;
- понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не.

3. Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы/темы	Количество часов	
		Теория	Практика
Раздел 1. Введение в курс. (7ч)			
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете.	1	
2	Что умеет делать компьютер?	1	
3	Из чего состоит компьютер?	1	
4	Понятие и назначение курсора.	1	
5	Управление мышью.	1	
6	Клавиатура.		1
7	Упражнения из серии «Ловкие ручки»	1	
Раздел 2. Формальное описание предметов (9 ч)			
8	Выделение существенных признаков предмета.	1	1
9	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.	1	1
10	Выявление закономерностей в расположении предметов.	1	1
11	Понятие множества.	1	
12	Вложенность и пересечение множеств	1	1
Раздел 3. Введение в логику (6 ч)			
13	Упражнения на развитие внимания	1	
14	Логика и конструирование	1	
15	Симметрия.	1	
16	Истинные и ложные высказывания.	1	
17	Решение логических задач	1	
18	Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок.	1	
Раздел 4. Логика и алгоритмика. (6 ч.)			
19	Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.	1	2
20	Описание алгоритмов. Составление словесных алгоритмов.	1	
21	Основные свойства алгоритмов.	1	
22	Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач.	1	
Раздел 5. Графический редактор Paint. (6 ч)			
23	Возможности графического редактора Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	1	1
24	Графическое изображение с помощью геометрических фигур	1	
25	Заливка автофигуры. Прозрачность изображения	1	
26	Рисование с помощью автофигур. Инструменты ввода текста.	1	

27	Вставка готовых рисунков и их оформление.	1	
Раздел 6. Интернет (2 ч.)			
28	Поисковые системы. Поиск и хранение информации.	1	
29	Поисковые запросы. Безопасность работы в интернет.	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		36	

4. Содержание курса

Раздел 1. Введение в курс. (7ч)

Теория: 1. Правила поведения и техника безопасности в кабинете. 2. Что умеет делать компьютер? 3. Из чего состоит компьютер? Основные части ПК.

Практика: 4. Понятие и назначение курсора. 5. Управление мышью. 6. Клавиатура (тренажёр). 7. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

Раздел 2. Формальное описание предметов (9 ч)

Теория: 1. Выделение существенных признаков предмета. 2. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. 3. Выявление закономерностей в расположении предметов. 4. Понятие множества.

Практика: 5. Записать в таблицу признаки предметов. 6. Указать номера музыкальных предметов. 7. Классификация существенных признаков группы предметов. 8. Вложенность и пересечение множеств. 9. Графическое изображение множеств.

Раздел 3. Введение в логику (6 ч)

Теория: 1. Упражнения на развитие внимания. 2. Логика и конструирование. 3. Симметрия. 4. Истинные и ложные высказывания.

Практика: 5. Решение логических задач. 6. Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок.

Раздел 4. Логика и алгоритмика (6 ч)

Теория: 1. Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. 2. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни. 3. Описание алгоритмов. Составление словесных алгоритмов

Практика: 4. Основные свойства алгоритмов. 5. Составление алгоритмов с помощью блок-схем. 6. Решение алгоритмических задач (учи.ру)

Раздел 5. Графический редактор Paint (6 ч)

Теория: 1. Возможности графического редактора Paint. 2. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.

Практика: 3. Графическое изображение с помощью геометрических фигур. 4. Заливка автофигуры. Прозрачность изображения. 5. Рисование с помощью автофигур. Инструменты ввода текста. 6. Вставка готовых рисунков и их оформление.

Раздел 6. Интернет (2 ч.)

Практика: 1. Поисковые системы. Поиск и хранение информации. 2. Поисковые запросы. Безопасность работы в интернете.

5. Материально-техническое обеспечение.

1. Ноутбук Rikor (calculate-linux)
2. Многофункциональное устройство (МФУ) Pantum BM5100ADW
3. Учебный набор программируемых робототехнических платформ
4. Набор для конструирования промышленных робототехнических систем
5. Расширенный робототехнический набор программирования инженерных систем
6. Интерактивная доска, проектор

6. Список литературы

Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике: Методическое пособие/ И. Д. Агеева. – М.: ТЦ Сфера, 2022. – 240 с. (Игровые методы обучения).

Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020

Кудинова, В. И. Внеклассная работа по информатике // Информатика и образование – 2020. - №1.

Александрова Н. А., Тимонин А. Н. Развитие аналитического мышления обучающихся на уроках информатики средствами имитационного моделирования // Информатика в школе. 2022. № 2 (175). С. 18-27.

Алексеева Е. Е., Бартфельд Е. М. Средство технического обучения для реализации интеграции математики и информатики в школе // International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. 2023. № 1. С. 47-52.

Алтухова С. В., Крутиков М.А. Практика формирования 4к-компетенций учащихся с применением цифровой образовательной платформы "яндекс.учебник" // Вопросы педагогики. 2022. № 3-2. С. 22-27.

Интернет ресурсы:

1. Графический редактор - <https://rutube.ru/video/aa9e64c1bf77784c94d1fb36eb4e6a0c>
2. Безопасный интернет - <https://rutube.ru/video/2a5dbffeff033ddd036ec91b358f312a>
3. Система голосования MyTestPro
4. Интернет-ресурс onlinetestpad.ru
5. Интернет-ресурс school-collection.edu.ru
6. Интернет-ресурс inf-oge.sdamgia.ru
7. ЦОС Моя Школа - <https://myschool.edu.ru>

8. Российская электронная школа - <https://resh.edu.ru>