

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЕВЕРО-ЛЮБИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ А.М. ЛИТВИНОВА»
ЛЮБИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

«РАССМОТРЕНО»

на заседании педагогического совета
протокол № 1 от « 28 » 08 2024 г.

«СОГЛАСОВАНО»

руководитель центра образования
цифровых и гуманитарных профилей
«Точка роста» 28 . 08 .2024г.
_____/С.А. Шульц/

«УТВЕРЖДАЮ»

директор МБОУ «Северо-Любинская СОШ»:
_____/О.Н.Сотникова/
Приказ №158 от «28» 08.2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ЦЕНТРА ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»

«Компьютер - помощь в домашних делах»

(ознакомительный уровень)

направленность: техническая

профиль: цифровой

целевая группа: 9-17 лет

срок реализации: 35 часов

Авторы-составители:
педагог дополнительного образования
Шульц Сергей Александрович

п. Северо-Любинский
2024 год

I. Пояснительная записка

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивающийся на человека настолько велик, что людям волей не волей приходится прибегать с помощью разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, печатной машинкой и компьютером, электрическим чайником и холодильником, и этот список можно продолжать до бесконечности. Вся наша жизнь стала настолько зависеть от созданных нами вещей, что если бы человек вдруг лишился бы их, то долго просуществовать в этом мире он не смог бы.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с ПК, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей с ограниченными возможностями здоровья с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей.

Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Общение с ПК вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и

внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Американские ученые, задумывая новую учебную среду для обучения школьников программированию, стремились к тому, чтобы она была понятна любому ребенку, умеющему читать.

Направленность: техническая

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность:

Актуальность программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютер - помощь в домашних делах» (далее Программа) реализуется в соответствии с технической направленностью образования.

Сфера человеческой деятельности в технологическом плане в настоящее время очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые, которые специалисту вновь приходится осваивать. Задача современной школы – обеспечить вхождение обучающихся в информационное общество, научить каждого пользоваться информационно-коммуникационными технологиями. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, лично значимой для обучаемого. При этом необходимо создать комфортную учебно-воспитательную среду, в которой возможна наиболее полная самореализация ребёнка.

В связи с этим целесообразно с 4 класса ввести изучение **новой технологической среды Scratch** для обучения школьников программированию и информационным технологиям. Среда имеет дружелюбный пользовательский интерфейс. В ней обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как в Scratch можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты: придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они выглядят в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, – **мультимедийные технологии.**

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования - Scratch. Это можно объяснить потребностью и педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Отличительные особенности среды программирования Scratch это:

- объектная ориентированность;

- поддержка событийно-ориентированного программирования; параллельность выполнения скриптов;
- дружественный интерфейс;
- разумное сочетание абстракции и наглядности; организация текстов программ из элементарных блоков;
- наличие средств взаимодействия программ на Scratch с реальным миром посредством дополнительного устройства;
- встроенная библиотека объектов; встроенный графический редактор; активное интернет-сообщество пользователей.

Цель и задачи дополнительной образовательной программы:

Цель: развитие способностей детей с использованием современных информационных технологий.

Задачи:

Обучающие задачи:

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации;
- Познакомить детей с правилами безопасной работы на компьютере.
- Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером

Развивающие задачи:

- Развивать конструктивные способности.
- Тренировать память, внимание.
- Развивать воображение.
- Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление, использовать элементы развития эвристического мышления.
- Развивать потребности к познанию.
- Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
- Развить целеустремленную личность с активной жизненной позицией.

Воспитательные задачи

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;

Обоснование необходимости реализации программы

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся познакомиться с компьютером, получить навыки обработки информации за компьютером и познакомиться с элементами программирования вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

Следует иметь в виду, что возрастные особенности данных школьников отличается от среднего возраста не позволяют в полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований. Изучение предмета информатики начинается с 7 класса. Но между тем, школьники тоже заинтересованы научиться правильно работать за компьютером. Обработать различную информацию на компьютере. Знать о возможностях компьютера, которые они могут использовать для своего дальнейшего обучения.

Помимо приобретения первичных навыков работы за компьютером, эта программа знакомит с простейшей средой программирования (Scratch) и дает представление о профессии программиста

Язык Scratch особенно интересен для начального уровня изучения программирования. Обучение основам программирования в этой среде наиболее эффективно при выполнении небольших (поначалу) проектов. При этом естественным образом ученик овладевает интерфейсом новой для него среды, постепенно углубляясь как в возможности Scratch, так и в идеи собственно программирования. Базовый проект един для всех учеников и выполняется совместно с учителем. Затем предлагаются возможные направления развития базового проекта, которые у разных учеников могут быть различными.

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом

Срок реализации программы составляет 1 год (35 часов). Запланированный срок реален и достаточен для достижения цели и ожидаемых результатов. Режим занятий: 1 час в неделю по 40 минут, что соответствует требованиям санитарно-эпидемиологического законодательства.

Программа рассчитана на детей в возрасте от 9 до 17 лет. Группа формируется из 10-ти человек (по количеству ПК). Занятия могут проводиться как в очной форме обучения, так и в заочной с применением дистанционных форм обучения

Объем программы составляет 35 учебных часа.

Планируемые результаты

В результате изучения курса получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия, учебная (общая и предметная) и общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся. В основном формируются и получают развитие метапредметные результаты такие, как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

Вместе с тем делается существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов по итогам курса обучающиеся должны знать:

- 1.Общую информацию о составе ПК;
- 2.Правила включения и выключения ПК, завершения работы;
- 3.Понятия: рабочий стол, окно, значок, папка, меню, панель управления;
4. Программу Microsoft Word
5. Программу Paint.
6. Программу Power Point
7. Работу интернета
6. Команды: Создать, Открыть, Закрыть, Сохранить, Печать;
7. О различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
8. Пользование принтера, сканера и т.д.
9. Программировать различные элементы в среде Scratch

Формы аттестации:

Форма аттестации обучающихся по данной программе итоговая проектная работа
Проект-открытка.

II. Учебно-тематический план.

Номер модуля	Тема урока	Количество часов
1	Модуль 1. Введение в образовательную программу	1
2	Модуль 2. Работа с операционной системой Microsoft Windows	2
3	Модуль 3. Изучение текстового редактора Microsoft Word	10
4	Модуль 4. Изучение графического редактора Paint	7
5	Модуль 5. Знакомство с виртуальной сетью	2
6	Модуль 6. Изучение программного обеспечения Power Point	5
7	Модуль 7. Знакомство со средой программирования Scratch	8
ИТОГО:		35

III. Содержание изучаемого курса (программы) дополнительного образования детей

Содержание учебного курса представлено в виде поурочного планирования учебного курса, рассчитанного на 35 ч.

Номер урока	Тема урока	Количество часов
	Модуль 1. Введение в образовательную программу	
1	Правила техники безопасности и поведения при работе за компьютером. История ПК	1
	Модуль 2. Работа с операционной системой Microsoft Windows	
2	Изучение компонентов компьютера. «Рабочий стол».	1
3	Работа с файлами, папками, ярлыками. Изучение основных клавиш	1
	Модуль 3. Изучение текстового редактора Microsoft Word	
4	Изучение интерфейса Microsoft Word	1
5	Главная панель.	1
6	Панель форматирования.	1
7	Панель рисования	1
8	Панель таблица и границы.	1

9	Панель вставка.	1
10	Изучение взаимосвязи букв и цифр и клавиши Shift	1
11	Сканирование и печать документов	1
12-13	Проект «Создание сообщения»	2
	Модуль 4. Изучение графического редактора Paint	
14	Изучение интерфейса Paint	1
15	Главная панель.	1
16	Панель инструментов	1
17	Панель палитры	1
18	Панель редактирования	1
19-20	Проект «Моя открытка»	2
	Модуль 5. Знакомство с виртуальной сетью	
21	Что такое интернет. Как он работает	1
22	Поиск и сохранение клипартов на компьютер.	1
	Модуль 6. Изучение программного обеспечения Power Point	
23	Знакомство с программой Power Point. Показ презентаций	1
24	Изучение интерфейса.	1
25	Слайды. Дизайн слайдов.	1
26	Анимация. Функция «Показ слайдов».	1
27	Проект «Времена года»	1
	Модуль 7. Знакомство со средой программирования Scratch	
28	Блок схема и её элементы	1
29	Алгоритмы и языки программирования	1
30	Циклические алгоритмы	1
31	Циклы, усложнение	1
32	Среда Scratch. Знакомство	1
33	Среда Scratch. Скрипты	1
34	Повороты	1
35	Повороты и движение. Проект-открытка	1
	ИТОГО:	35

Контрольно-оценочные средства

Контроль знаний и умений. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающихся практических заданий.

Формы подведения итогов курса. Итоговый контроль реализуется в форме выставки созданного итогового проекта. Объектом оценивания будет созданное творческое задание.

IV. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

№ п/п	Наименование оборудования и материала
1.	Ноутбук /компьютер– 10 шт.
2.	Среда программирования Scratch
3.	Интернет

V. Список литературы:

1. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. - М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.
2. Димитр Павлов. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 1992.
3. <https://scratch.mit.edu>
4. http://informatika.ru/programming/scratch/chto_takoe_scratch.html
5. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
6. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.
7. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
8. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург - 2009
9. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.
10. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
11. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/>Сайт «Учитесь со Scratch»
12. http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programirovaniya_scratch.html