

Дополнительная общеразвивающая программа
«Путешествие в компьютерный город»

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год

Составитель: Дунаева Д.В., педагог дополнительного образования

Направленность: техническая
Уровень реализации программы: стартовый
(ознакомительный)
Возраст: 7 - 12 лет
Срок реализации: 1 год (68 часа)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение: Приобщение к технике, изучение её, не только способствует воспитанию творческого отношения к труду, развитию технического мышления, приучает правильно с пользой для себя проводить досуг, но и даёт известную профессиональную ориентацию. Данная программа даёт каждому ребёнку возможность глубокого изучения основ компьютерной графики, укрепляя знания и умения, полученные в школе.

Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны рядовому владельцу компьютера. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности и уметь грамотно ими распорядиться.

Необходимость широкого использования программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием INTERNET, и в первую очередь благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Потребность в разработке привлекательных Web - страниц во много раз превышает возможности художников и дизайнеров, которым можно было поручить эту работу. В связи с этим современные графические средства дают возможность для продуктивной работы тем, кто не имеет необходимых профессиональных навыков и врождённых способностей к художественному творчеству.

Направленность программы: Настоящая общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей имеет *техническую направленность*. Предполагает дополнительное образование детей в области IT, программа также направлена на формирование у детей знаний и навыков, необходимых для работы с информационными технологиями.

Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития технических способностей школьников.

Настоящая программа соответствует общекультурному уровню освоения и предполагает удовлетворение познавательного интереса обучающегося, расширение его информированности, а также обогащение навыками общения и приобретение умений совместной деятельности в освоении программы

Актуальность – Данная программа даёт каждому ребёнку возможность глубокого изучения основ компьютерной графики, укрепляя знания и умения, полученные в школе.

Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны рядовому владельцу компьютера. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности и уметь грамотно ими распорядиться.

Необходимость широкого использования программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием INTERNET, и в первую очередь благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять что страница,

оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Потребность в разработке привлекательных Web - страниц во много раз превышает возможности художников и дизайнеров, которым можно было поручить эту работу. В связи с этим современные графические средства дают возможность для продуктивной работы тем, кто не имеет необходимых профессиональных навыков и врождённых способностей к художественному творчеству.

Новизна настоящей образовательной программы заключается в том, что она интегрирует в себе достижения предыдущих и современных технологий.

В наше время данная программа актуальна, т.к. начальная компьютерная грамотность, навыки использования персонального компьютера необходимы каждому школьнику. В школе на уроках информатики своя узконаправленная специфика обучения. И чтобы получить дополнительные сведения, знания в этой области, а также навыки пользователя, дети обращаются в учреждения дополнительного образования. Работа с компьютерной графикой одно из самых популярных направлений использования ПК, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Крупные фирмы заказывают такую работу специальным дизайнерским бюро или рекламным агентствам. Малые предприятия, имеющие ограниченный бюджет, часто обходятся собственными силами и доступными программными средствами.

Интернет становится неотъемлемой частью нашей жизни, а профессионально созданные Web - страницы играют важную роль в успешной деятельности фирмы, формируя ее имидж и являясь эффективным средством электронного взаимодействия с клиентами.

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что после ее освоения обучающиеся получают знания и умения, которые позволят им понять основы конструирования и проектирования, принципы работы различных технических систем и их взаимодействия, а также принципы управления средствами производства. Использование различных инструментов развития soft-skills у детей (игропрактика, командная работа) в сочетании с развитием у них hard-компетенций (workshop, tutorial) позволит сформировать у ребенка целостную систему знаний, умений и навыков.

Отличительные особенности программы. К основным отличительным особенностям настоящей программы можно отнести следующие пункты:

- увеличение часов для практической деятельности, что позволяет раскрыть больше творческих возможностей воспитанников;
- кейсовая система обучения;
- проектная деятельность;
- направленность на soft-skills;
- игропрактика;
- среда для развития разных ролей в команде;
- сообщество практиков (возможность общаться с детьми из других квантумов, которые преуспели в практике своего направления);
- направленность на развитие системного мышления;
- рефлексия.

Программа адресована учащимся 7-12 лет, не имеющим базовой подготовки и специальных умений. Группа формируется из учащихся, желающих систематически посещать занятия.

Вид программы по уровню освоения: стартовый (ознакомительный) уровень.

Объем программы: 68 часов в год

Срок реализации: Программа рассчитана на 1 год обучения: 2 часа в неделю

Форма обучения: очная

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа

Расписание занятий составляется в соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Формы организации деятельности. Форма организации занятий: групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая и фронтальная. Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает именно практическая часть.

При проведении занятий используются следующие формы работы:

- Лекция-диалог с использованием метода «перевернутый класс» – когда обучающимся предлагается к следующему занятию ознакомиться с материалами (в т.ч. найденными самостоятельно) на определенную тему для обсуждения в формате диалога на предстоящем занятии;

- Workshop и Tutorial (практическое занятие – *hardskills*), что, по сути, является разновидностями мастер-классов, где обучающимся предлагается выполнить определенную работу, результатом которой является некоторый продукт (физический или виртуальный результат). Близкий аналог – фронтальная форма работы, когда обучающиеся синхронно работают под контролем педагога;

- конференции внутриквантовые и межквантовые, на которых обучающиеся делятся опытом друг с другом и рассказывают о собственных достижениях;

- самостоятельная работа, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

- метод кейсов (*case-study*), "мозговой штурм" (*Brainstorming*), метод задач (*Problem-Based Learning*) и метод проектов (*Project-Based Learning*). Пример: кейс – это конкретная задача («случай» – *case*, англ.), которую требуется решить, для этого в режиме

- «мозгового штурма» предлагаются варианты решения, после этого варианты обсуждаются и выбирается один или несколько путей решения, после чего для решения кейса формируются более мелкие задачи, которые объединяются в проект и реализуются с применением метода командообразования.

Цель программы: обучение детей компьютерной грамотности, создание условий для развития личности ребенка, развитие мотивации личности к познанию и творчеству при помощи проектной деятельности, построенной на основе компьютерной среды и графического редактора Paint.

Задачи:

Образовательные:

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;

- обучить навыкам работы в графических редакторах;

- дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;

- научить работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;

- обучить самостоятельной работе в изучаемых программах

- обучить работать в коллективе;

- создать условия для более глубокого изучения программ не входящих в базовый курс информатики (преимущественно графические редакторы, Adobe Photoshop, Визуальная архитектура ArCon, Sp Card 2.0 и т. п.);

- пополнить понятийный аппарат обучающихся.

Развивающие:

- поддержать самостоятельность в учебно-познавательной деятельности;
- развить способность к самореализации и целеустремлённости;
- сформировать техническое мышление и творческий подход к работе;
- развивать коммуникативные способности, внимание, мышление и воображение;
- расширить ассоциативные возможности мышления.

Воспитательные:

- сформировать коммуникативную культуру, внимание, уважение к людям;
- воспитать трудолюбие, развить трудовые умения и навыки, расширить политехнический кругозор и умение планировать работу по реализации замысла, предвидение результата и его достижение;
- сформировать способности к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности.

Планируемые результаты программы: Результатом обучения является определённый объём знаний, умений и навыков, заложенный в содержание программы.

Предметные:

- приобретение обучающимися знаний в области использования информационных технологий;
- занятия по настоящей программе помогут обучающимся сформировать технологические навыки;
- сформированность навыков современного организационно-экономического мышления, обеспечивающая социальную адаптацию в условиях рыночных отношений.

Метапредметные:

- сформированность у обучающихся самостоятельности в учебно-познавательной деятельности;
- развитие способности к самореализации и целеустремлённости;
- сформированность у обучающихся технического мышления и творческого подхода к работе;
- развитость навыков научно-исследовательской, инженерно-конструкторской и проектной деятельности у обучающихся;
- развитые ассоциативные возможности мышления у обучающихся.

Личностные:

- сформированность коммуникативной культуры обучающихся, внимание, уважение к людям;
- развитие трудолюбия, трудовых умений и навыков, широкий политехнический кругозор;
- сформированность умения планировать работу по реализации замысла, способность предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;
- сформированность способности к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности.

Материально-техническое обеспечение: для более качественного образования обучающихся необходимо выполнить следующие условия обеспечения программы:

- обеспечить обучающихся необходимой учебной и методической литературой;
- создать условия для разработки проектов;
- обеспечить удобным местом для индивидуальной и групповой работы;
- обеспечить обучающихся аппаратными и программными средствами. Аппаратные

средства:

- компьютеры/ноутбуки;
- устройства для презентации: проектор, экран.
- локальная сеть для обмена данными.
- выход в глобальную сеть Интернет. Программные средства: операционная система.

Итоговый контроль:

- выполнение практических заданий на ПК;
- практические работы по решению алгоритмических задач, умению самостоятельно ориентироваться в незнакомой ситуации;
- творческие задания (подготовка проектов и их презентация).

Критерии и способы определения результативности Виды контроля:

- вводный, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам;
- текущий, проводимый в ходе учебного занятия и закрепляющий знания по данной теме;
- итоговый, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы проверки результатов:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- соревнования;
- индивидуальные и коллективные технические проекты.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Название раздела/темы | Всего часов | В том числе | |
|--|--|-------------|-------------|----------|
| | | | теория | практика |
| 1 | Введение. Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Организация рабочего места. Соблюдение норм личной гигиены | 2 | 1 | 1 |
| 3 | Страна «Информатика». Знакомство с компьютером. | 1 | 1 | |
| 4 | Для чего нужен компьютер? Как устроен компьютер? Что умеет делать компьютер? | 1 | 1 | |
| 5 | Понятие «Информация». Способы передачи информации. | 2 | 1 | 1 |
| 6 | Виды информации (графическая, текстовая, числовая, звуковая, видео). Викторина на тему «Виды информации» | 2 | 1 | 1 |
| Устройство компьютера. (8 часа) | | | | |
| 7 | Устройство компьютера. | 2 | 1 | 1 |
| 8 | Внутреннее устройство системного и назначение курсора. Управление мышью. | 2 | 1 | 1 |
| 9 | Способы обработки информации. | 2 | 1 | 1 |

| | | | | |
|---|--|----|----|----|
| | Знакомство с клавиатурой. | | | |
| 10 | Развивающая игра на тему: «Мой компьютер - лучший друг» | 2 | 1 | 1 |
| Работа с пользовательским программным обеспечением. (50 часов) | | | | |
| 11 | Графический редактор Paint: назначение, пользовательский интерфейс и основные возможности. Инструменты рисования графического редактора, раскраска. | 3 | 1 | 2 |
| 12 | Операции с графическими файлами. Работа с фрагментами рисунка. Редактирование компьютерного рисунка. Построение с помощью клавиши Shift. Эллипс и окружность. Рисунок «Будильник». | 3 | 1 | 2 |
| 13 | Операции с графическими файлами. Работа с фрагментами рисунка. Редактирование компьютерного рисунка. Построение с помощью клавиши Shift. Прямоугольник и квадрат. Рисунок «Грузовой автомобиль». | 3 | 1 | 2 |
| 14 | Обзор графических редакторов | 2 | 1 | 1 |
| 15 | Обработка собственных фото с помощью «PhotoFrameStudio (программа для р | 3 | 1 | 2 |
| 16 | Текстовые редакторы: назначение, возможности. | 2 | 1 | 1 |
| 17 | Инструменты текстового редактора, основные операции при создании текстов. Редактирование текстов. | 3 | 1 | 2 |
| 18 | Работа с панелями инструментов "Стандартная" и "Форматирование". | 2 | 1 | 1 |
| 19 | Правописание. Работа с таблицами. | 2 | 1 | 1 |
| 20 | Вставка графических объектов. | 3 | 1 | 2 |
| 21 | Вставка рисунков в документ. Настройка изображения. | 2 | 1 | 1 |
| 22 | Создание комбинированных документов. Вставка рисунка в текст из коллекции. Вставка своего рисунка в текст. Обтекание рисунка текстом. | 3 | 1 | 2 |
| 23 | Создание комбинированного документа «Сказка с картинками» | 3 | 1 | 2 |
| 24 | Знакомство с мультимедийными назначение, основные возможности. Создание презентаций с помощью PowerPoint. | 3 | 1 | 2 |
| 25 | Создание презентаций, состоящих из нескольких слайдов. | 3 | 1 | 2 |
| 26 | Добавление эффектов мультимедиа. Создание управляющих кнопок. | 3 | 1 | 2 |
| 27 | Создание презентаций и работа с ними. | 6 | 2 | 4 |
| 28 | Подведение итогов. | 1 | 1 | |
| | Итого | 68 | 29 | 39 |

