

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАТЧИНСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ЖУРАВУШКА»

«ПРИНЯТО»

на Педагогическом совете

протокол № 3

от «26» августа 2015 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор

МБОУ ДО «ГДДТ «Журавушка»

Приказ № 63 от «1» сентября 2015 г.



Микулина Ю.Т.

Дополнительная общеразвивающая программа
«Занимательная информатика»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 2 года

Разработал:
педагог дополнительного
образования
Микулина
Юлия Тенгизовна

г.Гатчина
2015 г.

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Программа «Занимательная информатика» направлена на обучение детей младшего школьного возраста основным практическим умениям и навыкам работы на компьютере через детские развивающие компьютерные программы. Она предполагает развитие у обучающихся любознательности, творчества, наблюдательности, познавательной активности, логического мышления, памяти, воображения, потребностей в самостоятельном изучении материала. Программа «Занимательная информатика» относится к технической направленности.

1.2. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы

- использование игровых приёмов на занятиях:
 - интеллектуальная разминка в начале и между занятиями;
 - контроль ЗУН посредством игровых приёмов.
- использование детских развивающих программно-образовательных игровых комплексов.

1.3. Актуальность

В настоящее время главными задачами педагога дополнительного образования является развитие у обучающихся индивидуальных способностей, умения видеть перспективу полученных знаний на практике, легко адаптироваться в современном мире, реализовывать себя в будущем. Одним из путей решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющие разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность обучающихся. В настоящей дополнительной общеразвивающей программе «Занимательная информатика» приоритет отдан информационно-коммуникационной и игровой технологиям, которые обладают средствами, активизирующими деятельность учащихся и составляющие главную идею и основу эффективности результатов обучения.

Наличие в программе большого количества логически сложных дидактических и компьютерных игровых заданий, будет способствовать развитию логического, алгоритмического, системного мышления, формированию памяти младших школьников, а также освоению ими практической работы на компьютере.

Программа предусматривает начальный уровень освоения персонального компьютера, она не требует специальной подготовки детей. По ней могут заниматься все желающие в возрасте 8-10 лет, не имеющие медицинских противопоказаний и желающие получить простейшие навыки компьютерной грамотности.

1.4. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная информатика» включает в себя следующие аспекты:

- изучение детских развивающих игровых программ, направленных на развитие логики, мышления, творчества, воображения, внимания, наблюдательности, развитие математических, гуманитарных и естественнонаучных способностей;
- изучение ряда компьютерных программ отличных от курса обучения начальной школы;
- наличие конструктивно-творческих заданий в обучении, способствующих учитывать психоэмоциональные и возрастные особенности учащихся и уровень их умственного развития.

1.5. Цель дополнительной общеразвивающей программы

Цель: Обучение обучающихся основным практическим умениям и навыкам работы на компьютере.

1.6. Задачи дополнительной общеразвивающей программы

1 год обучения:

1. Воспитательные:

- воспитать интерес к информационной деятельности, сохранению личного здоровья;
- формировать позитивное отношение к использованию информационных технологий;
- воспитывать элементарные навыки общения в коллективе;
- создать условия для формирования детского коллектива.

2. Развивающие:

- развивать у обучающихся навыки логического мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение, умение творчески выполнять задания;
- развивать коммуникативные навыки.

3. Обучающие:

- научить обучающихся простейшим навыкам владения компьютером;
- научить пользоваться простейшими графическими, текстовыми, презентационными редакторами;
- научить использовать игровые образовательные комплексы для развития математических, лингвистических, логических, познавательных способностей, памяти;
- научить решать развивающие головоломки: ребусы, кроссворды, шарад, анаграммы и т.д.

2 год обучения:

1. Воспитательные:

- воспитать интерес к информационной деятельности, сохранению личного здоровья;
- формировать критическое отношение к использованию информационных технологий;
- воспитывать элементарные навыки общения в коллективе;
- создать условия для формирования детского коллектива.

2. Развивающие:

- развивать у обучающихся навыки логического мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение, умение творчески выполнять задания;
- развивать коммуникативные навыки.

3. Обучающие:

- научить обучающихся навыкам владения компьютером;
- научить пользоваться простейшими графическими, текстовыми, презентационными редакторами при создании творческих работ;
- научить использовать игровые образовательные комплексы для развития математических, лингвистических, логических, познавательных способностей, памяти;
- совершенствовать учебные навыки в решении развивающих головоломок: ребусы, кроссворды, шарад, анаграммы и т.д.

1.7. Возраст обучающихся

Программа	«Занимательная информатика»	предназначена	для	детей	в	возрасте
от 8 до 10 лет.						

В творческое объединение принимаются дети по свободному набору.

1.8. Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы

Содержание программы реализуется за 2 года обучения, что составляет в общем объеме 288 часов:

1 г.о. – 144 часа

2 г.о. – 144 часа.

1.9. Формы и режим занятий

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятий: аудиторная.

Форма организации занятий: всем составом объединения.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут.

Продолжительность занятия: 30 минут.

1.10. Ожидаемые результаты и способы их проверки

Личностные:

- формирование позитивного интереса к информационной деятельности, сохранению личного здоровья;
- формирование детского коллектива.

Метапредметные:

- развитие навыков логического мышления, памяти, внимания, наблюдательности, воображения, умения творчески выполнять задания;
- овладение способностью понимать цели и задачи учебной деятельности;
- формирование умения рационального строить самостоятельную деятельность.

Предметные:

- овладение простейшими навыками владения компьютером.

К концу обучения по данной программе обучающиеся должны знать:

- правила безопасного поведения в компьютерном классе;
- правила включения и выключения компьютера;
- правила запуска и завершения работы компьютерных программ;
- правила правильной посадки за компьютером и расположения пальцев на клавиатуре;
- основные устройства компьютера;
- название и значение кнопок мыши;
- название и значение основных клавиш клавиатуры;
- понятие «файл», «папка», «ярлык», основные действия по работе с ними;
- понятие «рабочий стол», «главное меню», «панель задач», «панель быстрого запуска», основные действия по работе с ними;
- понятие «локальные диски»;
- виды накопительной информации;
- разнообразие компьютерных развивающих программ;
- основные носители информации;
- правила инсталляции и деинсталляции программ;
- правила поиска информации в поисковой системе компьютера

К концу обучения по данной программе учащиеся должны уметь:

- правильно сидеть за компьютером, располагать пальцы на клавиатуре;
- включать и выключать компьютер;
- пользоваться мышью, основными клавишами клавиатуры;
- устанавливать и деинсталлировать компьютерные программы;
- запускать и завершать работу компьютерных программ;
- работать в простейших графических редакторах: выполнять основные действия при рисовании;
- работать в простейших текстовых редакторах: набирать текст на клавиатуре, выполнять основные действия при наборе текстов и их форматировании;
- работать в простейшем презентационном редакторе: создавать и редактировать слайды, презентации;
- сохранять созданный рисунок и набранный текст, открывать ранее сохраненные и редактировать их;
- выполнять основные действия с файлами и папками, ярлыками, со свойствами «рабочего стола», «главного меню», «панели задач», «панели быстрого запуска»;
- составлять запрос на поиск файлов и папок в поисковой системе;
- выполнять действия с локальными дисками;
- выполнять основные действия с накопителями информации

1.11. Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы

Подведение итогов реализации программы проходит в конце каждого полугодия. Итоги первого полугодия отражаются в Новогодней выставке, итоги второго – в отчетной выставке, на которых учащиеся выставляют свои творческие работы.

1.12. Формы промежуточной аттестации

- выставки (конкурсы), проверочные работы

2. Учебно-тематический план программы

Дополнительная общеразвивающая программа	Количество часов		Формы проведения промежуточной аттестации	
	1 год обучения	2 год обучения	1 год обучения	2 год обучения
«Занимательная информатика»	144	144	Выставки (конкурсы), проверочные работы	Выставки (конкурсы), проверочные работы

Учебно-тематический план программы 1 года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
Раздел 1. Операционная система Windows				
2.	Манипулятор «мышь». «Рабочий стол», папки, файлы, ярлыки. «Корзина»	2	1	1
3.	Кнопка «Пуск». Программа «Калькулятор». Окна папок. Программа «Календарь»	2	1	1
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы				
4.	«Блокнот»	2	1	1
5.	«Word Pad»	4	1	3
Раздел 3. Простейшие графические редакторы				
6.	«Paint»	8	2	6
7.	«Tux Paint»	4	1	3
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы				
8.	«Libre Office Impress»	8	4	4
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы				
9.	серия «Развивай-ка»	14	7	7
10.	серия «Машенька»	8	4	4
11.	серия «Поиграй-ка»	26	13	13
12.	серия «Нескучные уроки»	12	6	6
13.	серия «Дракоша»	18	9	9
14.	серия «Тим и Тома»	12	6	6
15.	серия «Фантазия»	14	7	7
Раздел 6. Практическая творческая работа				
16.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам	8	2	6
Итого:		144	66	78

Учебно-тематический план программы 2 года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
Раздел 1. Операционная система Windows				
2.	Поисковая система. Настройка мыши. Создание ярлыков программ, папок, файлов. Панель быстрого запуска	2	1	1
3.	Локальные диски. Накопители информации. Настройки «рабочего стола»	2	1	1
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы				
4.	«Блокнот»	2	1	1
5.	«Word Pad»	2	1	1
Раздел 3. Простейшие графические редакторы				
6.	«Paint»	6	3	3
7.	«Cool Paint»	2	1	1
8.	«Creativpaint»	2	1	1
9.	«Раскраска»	2	1	1
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы				
10.	«Libre Office Impress»	14	7	7
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы				
11.	серия «Смешарики»	18	9	9
12.	серия «Супердетки»	10	5	5
13.	серия «Кузя»	14	7	7
14.	серия «Баба-Яга»	12	6	6
15.	серия «Гарфилд»	8	4	4
16.	серия «Трое из Простоквашино»	12	6	6
17.	серия «Магия знаний»	6	3	3
18.	серия «Школьное приключение»	8	4	4
19.	серия «Чебурашка»	10	5	5
Раздел 6. Практическая творческая работа				
20.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам	10	6	6
Итого:		144	72	72

3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы (1 год обучения)

Вводное занятие

Теория: Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютер как помощник в обучении. Правила поведения в компьютерном кабинете. Основные устройства компьютера. Правила включения и выключения компьютера.

Практика: Включение и выключение компьютера. Просмотр презентации (листание слайдов манипулятором «мышь» и кнопками клавиатуры)

Раздел 1. Операционная система Windows

Тема: Манипулятор «мышь». «Рабочий стол», папки, файлы, ярлыки. «Корзина».

Теория: Что такое операционная система? Понятие «рабочий стол». Манипулятор «мышь» и другие виды манипуляторов. Виды клавиатур. Понятие «файл», «папка», «ярлык».

Практика: Отработка кликов мышью. Установка фона «рабочего стола», заставки на компьютер. Создание папок. Отработка основных действий с папками (переименование, перемещение, удаление, восстановление из «корзины»). Просмотр «корзины», ее очистка.

Тема: Кнопка «Пуск». Панель задач. Программа «Калькулятор». Окна папок. Программа «Календарь».

Теория: «Понятие «главное меню», его свойства. Понятие «панель задач», его свойства. Правила запуска программ. Понятие «окно», системные кнопки окна. Назначение календаря в компьютере.

Практика: Запуск программы «Калькулятор», вычисление простейших арифметических примеров. Работа с окнами (изменение размеров, сворачивание, сворачивание в окно, развертывание, закрытие). Работа с календарем (просмотр времени и даты, установка времени и дат).

Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы

Тема: «Блокнот»

Теория: Что такое «текстовый редактор»? Основные элементы окна программы. Правила расположения пальцев на клавиатуре. Понятие «текстовый курсор». Знакомство с основными клавишами клавиатуры. Знакомство с основными действиями редактирования текста. Строка «меню».

Практика: Запуск программы «Блокнот». Освоение основных действий с окном. Освоение основных клавиш клавиатуры. Набор простейшего текста на компьютере, его редактирование. Выполнение действий со строкой «меню».

Тема: «Word Pad»

Теория: Основные элементы окна программы. Продолжение знакомства с основными клавишами клавиатуры. Основные правила набора текста. Продолжение знакомства с основными действиями редактирования текста. Строка «меню». Панели «редактирование» и «форматирование».

Практика: Запуск программы «Word Pad». Освоение основных действий с окном. Продолжение освоения основных клавиш клавиатуры. Набор простейшего текста на компьютере, его редактирование. Выполнение действий со строкой «меню», панелями «редактирование» и «форматирование».

Раздел 3. Простейшие графические редакторы

Тема: «Paint»

Теория: Что такое «текстовый редактор»? Основные элементы окна программы. Знакомство с панелями «Инструменты» и «Палитра». Строка «меню».

Практика: Запуск программы «Paint». Освоение основных действий с окном. Освоение панелей «Инструменты» и «Палитра». Рисование простейшего рисунка на компьютере, его редактирование. Выполнение действий со строкой «меню».

Тема: «Tux Paint»

Теория: Основные элементы окна программы. Знакомство с панелями «Инструменты», «Цвета», «Кисти».

Практика: Запуск программы «Tux Paint». Освоение основных действий с окном. Освоение панелей «Инструменты», «Цвета», «Кисти». Рисование простейшего рисунка на компьютере, его редактирование.

Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы

Тема: «Libre Office Impress»

Теория: Что такое «редактор презентаций»? Понятие «слайд». Основные элементы окна программы. Знакомство с основными действиями работы со слайдом. Строка «меню».

Практика: Запуск программы «Libre Office Impress». Освоение новых действий с окном. Копирование/вставка графических объектов, изображений, текста. Изменение размеров, цвета графических объектов, изображений, текста. Удаление графических объектов, изображений, текста. Выполнение действий со строкой «меню». Создание тематических открыток. Распечатывание.

Раздел 5. Программно-образовательные комплексы

Тема: серия «Развивай-ка»

Теория: Изучение (повторение) материала по изобразительному искусству, английскому языку, математике.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по изобразительному искусству, английскому языку, математике.

Тема: серия «Машенька»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, русскому языку, логике.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, русскому языку, логике вместе с мультипликационным героем Машенькой.

Тема: серия «Пониграй-ка»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, английскому языку, арифметике, окружающему миру, изобразительному искусству, логике и географии.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, английскому языку, арифметике, окружающему миру, изобразительному искусству, логике и географии вместе с мультипликационным героем Домовёнком Бу.

Тема: серия «Нескучные уроки»

Теория: Изучение (повторение) материала по правилам дорожного движения, изобразительному искусству, развитию памяти, внимания, творческого мышления.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по правилам дорожного движения, изобразительному искусству, развитию памяти, внимания, творческого мышления.

Тема: серия «Дракоша»

Теория: Изучение (повторение) материала по истории космонавтики, по великим изобретениям, правилам дорожного движения, английскому языку, географии, природе, птицам, музыке, семи чудесам света.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по истории космонавтики, по великим изобретениям, правилам дорожного движения, английскому языку, географии, природе, птицам, музыке, семи чудесам света вместе с мультипликационным героем Дракошей.

Тема: серия «Тим и Тома»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, географии, русскому языку, английскому языку.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, географии, русскому языку, английскому языку вместе с мультипликационными героями Тимой и Томой.

Тема: серия «Фантазия»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике и логике.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике и логике вместе с мультипликационным героем Колобком.

Раздел 6. Практическая творческая работа

Тема: Создание творческих работ к выставкам и конкурсам

Теория: Рассказ о теме, которую необходимо отразить в творческой работе.

Практика: Рисование и обработка фотоизображений в компьютерных программах.

Содержание дополнительной общеобразовательной программы (2 год обучения)

Вводное занятие

Теория: Повторение материала 1 года обучения

Практика: Повторение материала 1 года обучения

Раздел 1. Операционная система Windows

Тема: Поисковая система. Настройка мыши. Создание ярлыков программ, папок, файлов. Панель быстрого запуска.

Теория: Что такое «поисковая система»? Основные правила поиска информации. Способы настройки мыши. Правила создания ярлыков. Что такое «панель быстрого запуска?»

Практика: Поиск различной информации на компьютере. Настройка мыши. Создание ярлыков программ, папок, файлов. Перемещение ярлыков программ на панель быстрого запуска и удаление их.

Тема: Локальные диски. Накопители информации. Настройки «рабочего стола»

Теория: Что такое «локальные диски»? Виды накопителей информации, их основные характеристики. Правила настройки «рабочего стола».

Практика: Просмотр свойств локальных дисков. Создание ярлыков локальных дисков на рабочем столе. Работа с дисками, флэш-картами, дискетами (просмотр свойств, запись, перемещение и удаление информации). Настройка «рабочего стола».

Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы

Тема: «Блокнот»

Теория: Повторение основных элементов окна программы. Повторение правил расположения пальцев на клавиатуре. Повторение значения основных клавиш клавиатуры. Повторение основных действий редактирования текста.

Практика: Запуск программы «Блокнот». Повторение основных действий с окном. Повторение основных клавиш клавиатуры. Набор текста на компьютере, его редактирование.

Тема: «Word Pad»

Теория: Повторение основных элементов окна программы. Продолжение повторения значения основных клавиш клавиатуры. Понятие «фрагмент», «буфер обмена». Повторение панелей «редактирование» и «форматирование».

Практика: Запуск программы «Word Pad». Повторение освоения основных действий с окном. Ввод, редактирование и форматирование текста. Повторение действий со строкой «меню», панелями «редактирование» и «форматирование».

Раздел 3. Простейшие графические редакторы

Тема: «Paint»

Теория: Повторение ранее изученного материала

Практика: Повторение ранее изученного материала. Рисование рисунков на различную тематику

Тема: «Cool Paint»

Теория: Что такое «инсталляция»? Правила инсталляции компьютерной программы. Способы запуска программы. Основные элементы окна программы. Что такое «деинсталляция»? Правила деинсталляции компьютерной программы.

Практика: Инсталляция программы «Cool Paint». Запуск программы «Cool Paint». Освоение основных действий с окном. Рисование простейшего рисунка на компьютере, его редактирование. Деинсталляция программы «Cool Paint».

Тема: «Creativpaint»

Теория: Способы запуска программы. Основные элементы окна программы.

Практика: Инсталляция программы «Creativpaint». Запуск программы «Creativpaint». Освоение основных действий с окном. Рисование простейшего рисунка на компьютере, его редактирование. Деинсталляция программы «Creativpaint».

Тема: «Раскраска»

Теория: Способы запуска программы. Основные элементы окна программы.

Практика: Инсталляция программы «Раскраска». Запуск программы «Раскраска». Освоение основных действий с окном. Рисование простейшего рисунка на компьютере, его редактирование. Деинсталляция программы «Раскраска».

Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы

Тема: «Libre Office Impress»

Теория: Повторение основных элементов окна программы. Повторение основных действий Копирование/Вставка/Удаление/Изменение размера/Цвет при работе с графическими объектами, изображениями, текстом.

Практика: Создание презентации на творческую тему.

Раздел 5. Программно-образовательные комплексы

Тема: серия «Смешарики»

Теория: Изучение (повторение) материала по лесной энциклопедии, математике, олимпийским играм, правилам дорожного движения, календарным праздникам, компьютерной технике.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по лесной энциклопедии, математике, олимпийским играм, правилам дорожного движения, календарным праздникам, компьютерной технике вместе с мультипликационными героями Смешариками.

Тема: серия «Супердетки»

Теория: Изучение (повторение) материала по английскому языку, арифметике, алгебре, русскому языку, печати на клавиатуре, тренировке внимания, памяти, мышления.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по английскому языку, арифметике, алгебре, русскому языку, печати на клавиатуре, тренировке внимания, памяти, мышления.

Тема: серия «Кузя»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, биологии, английскому языку, природным явлениям, истории, астрономии, подводным жителям океана.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, биологии, английскому языку, природным явлениям, истории, астрономии, подводным жителям океана вместе с мультипликационным героем Кузей.

Тема: серия «Баба-Яга»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, русскому языку, английскому языку, развитию логики, памяти, внимания.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, русскому языку, английскому языку, развитию логики, памяти, внимания вместе с мультипликационным героем Бабой-Ягой.

Тема: серия «Гарфилд»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, чтению, лексике и орфографии, грамматике и письму.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, чтению, лексике и орфографии, грамматике и письму вместе с мультипликационным героем Гарфилдом.

Тема: серия «Трое из Простоквашино»

Теория: Изучение (повторение) материала по информатике, английскому языку, математике, развитию логики, памяти, внимания.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по информатике, английскому языку, математике, развитию логики, памяти, внимания вместе с мультипликационными героями Дадей Федором, Печкинским и Матроскиным.

Тема: серия «Магия знаний»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике, природоведению, русскому языку.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике, природоведению, русскому языку вместе с мультипликационным героем Лого.

Тема: серия «Школьное приключение»

Теория: Изучение (повторение) материала по математике и русскому языку.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по математике и русскому языку вместе с мультипликационными героями Али-Бабой, Джимом и джином.

Тема: серия «Чебурашка»

Теория: Изучение (повторение) материала по набору текстов на клавиатуре, английскому языку, логике.

Практика: Выполнение заданий на компьютере по набору текстов на клавиатуре, английскому языку, логике вместе с мультипликационными героями Чебурашкой и крокодилом Геной.

Раздел 6. Практическая творческая работа

Тема: Создание творческих работ к выставкам и конкурсам

Теория: Рассказ о теме, которую необходимо отразить в творческой работе.

Практика: Рисование и обработка фотонизображений в компьютерных программах.

4. Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы

4.1. Формы занятий, планируемых по каждой теме (разделу)

1 год обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Форма занятий	Методы Технологии	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые	Учебное пособие, компьютерная презентация, тематические карточки	Наблюдение, устный опрос, анализ
Раздел 1. Операционная система Windows					
2.	Манипулятор «мышь». «Рабочий стол», папки, файлы, ярлыки. Корзина	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровые берегающие	Учебное пособие, компьютерная презентация, тематические карточки, обучающие и практические видеоролики	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
3.	Кнопка «Пуск». Программа «Калькулятор». Окна папок. Календарь				

Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы					
4.	«Блокнот»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровье сберегающие	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
5.	«Word Pad»				
Раздел 3. Простейшие графические редакторы					
6.	«Paint»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровье сберегающие. личностно-ориентированные	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
7.	«Tux Paint»				
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы					
8.	«Libre Office Impress»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровье сберегающие. личностно-ориентированные	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы					
9.	серия «Развивай-ка»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровье сберегающие. личностно-ориентированные	Раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ
10.	серия «Машенька»				
11.	серия «Поиграй-ка»				
12.	серия «Нескучные уроки»				
13.	серия «Дракоша»				
14.	серия «Гимн и Тома»				
15.	серия «Фантазия»				
Раздел 6. Практическая творческая работа					
16.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровье сберегающие. личностно-ориентированные	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, выставка

2 год обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Форма занятий	Методы Технологии	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые	Учебное пособие, компьютерная презентация, тематические карточки	Наблюдение, устный опрос, анализ
Раздел 1. Операционная система Windows					
2.	Поисковая система. Настройка мыши. Создание ярлыков программ, папок, файлов. Панель быстрого запуска	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал, обучающие и практические видеоролики	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
3.	Локальные диски. Накопители информации. Настройки «рабочего стола»		Информационно-коммуникационные, игровые, здоровые берегающие		
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы					
4.	«Блокнот»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
5.	«Word Pad»		Информационно-коммуникационные, игровые, здоровые берегающие		
Раздел 3. Простейшие графические редакторы					
6.	«Paint»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
7.	«Cool Paint»				
8.	«Creativpaint»				
9.	«Раскраска»				
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы					
10.	«Libre Office Impress»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровые берегающие. личностно-ориентированные	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, тест
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы					
11.	серия «Смешарики»	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ
12.	серия «Супердетки»		Информационно-коммуникационные, игровые, здоровые берегающие. личностно-ориентированные		
13.	серия «Кузя»				
14.	серия «Баба-Яга»				
15.	серия «Гарфилд»				
16.	серия «Трое из Простоквашино»				
17.	серия «Магия знаний»				
18.	серия «Школьное приключение»				
19.	серия «Чебурашка»				

Раздел 6. Практическая творческая работа					
20.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам	Учебное занятие	Игровые, информационно-рецептивный, репродуктивный Информационно-коммуникационные, игровые, здоровьесберегающие, личностно-ориентированные	Учебное пособие, тематические карточки, раздаточный практический материал	Наблюдение, устный опрос, анализ, выставка

4.2. Дидактический материал

- наглядные пособия по каждой теме занятия (фотографии, журнальные и газетные вырезки, устройства системного блока, карточки, плакаты и т.д.);
- распечатанный раздаточный материал для самостоятельных работ;
- анкеты, тесты для родителей и учащихся.

4.3. Техническое оснащение занятий

- специально оборудованные столы с выдвижной подставкой под клавиатуру;
- стулья с подлокотниками и регулируемой высотой спинки;
- информационные стенды;
- персональные компьютеры;
- наушники с микрофоном на каждый компьютер;
- колонки;
- принтер с возможностью цветной печати;
- бумага для принтера;
- заправка для принтера (черная и цветная);
- запасная мышь и клавиатура;
- CD-диски;
- программное обеспечение;
- флэш-карты;
- маркерная магнитная доска;
- цветные мелки;
- тетради;
- магниты;
- ручки.

5. Список литературы для педагогов

1. Айзенк Г.Ю. Проверьте свои способности. - С-Пб: Лань, 1998.
2. Акимов М.К., Козлова В.Т. Психологическая коррекция умственного развития школьников. - М.: ACADEMIA, 2002.
3. Винокурова Н. Подумаем вместе. - М.: РОСТ, 2002.
4. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 3-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 1. – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
5. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 3-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 2. – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
6. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 4-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 1. – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
7. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 4-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 2. – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
8. Евладова Е.Б., Логинова Л.Г., Михайлова Н.Н. Дополнительное образование детей. – М: Владос, 2002
9. Игнатьев Е.И. В царстве смекалки. - М.: Наука, 1982.
10. Информатика. Энциклопедический словарь для начинающих. Под ред. Академика РАЕН Д.А.Поспелова. – М.: Педагогика-Пресс, 1994
11. Калмыкова И.Р. 50 игр с буквами и словами. – Ярославль: Академия развития, 2001.
12. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения – М.: Педагогика, 1988.
13. Педкасистый П.И. Педагогика - М.: Педагогические общество России, 1998.
14. Постановление о Гигиенических требованиях к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы от 14 июля 1996 г., № 14.
15. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 2 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
16. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 3 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
17. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 4 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
18. Сборник авторских программ дополнительного образования детей- М.: Народное образование, 2002.
19. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. – Ярославль: Академия развития, 1996.
20. Тарабарина Т.И., Елкина Н.В. И учеба, и игра: математика. - Ярославль: Академия развития, 2000.
21. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики 1-4 класс. -С-Пб: БХВ-Петербург, 2002.
22. Баженова Г.В. Поурочное планирование. Начальная школа. Информатика 1 класс. - Учитель, 2014.
23. Баженова Г.В. Поурочное планирование. Начальная школа. Информатика 2 класс. - Учитель, 2014.
24. Баженова Г.В. Поурочное планирование. Начальная школа. Информатика 3 класс. - Учитель, 2014.
25. Баженова Г.В. Поурочное планирование. Начальная школа. Информатика 4 класс. - Учитель, 2014.
26. Куликова А.Г. В помощь преподавателю. Информатика 2-11 классы. - Учитель, 2014

Список литературы для учащихся

1. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 2 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
2. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 3 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)
3. Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 4 класс/сост. Е.В.Языканова. – М.: Издательство «Экзамен», 2009. – 126, [2] с. (Серия «Учебно-методический комплект»)

Результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

1. Текущий контроль
(1 год обучения)

№ п/п	Разделы и темы занятий	низкий	средний	высокий
		чел / %	чел / %	чел / %
Раздел 1. Операционная система Windows				
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы				
Раздел 3. Простейшие графические редакторы				
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы				
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы				
Раздел 6. Практическая творческая работа				

(2 год обучения)

№ п/п	Разделы и темы занятий	низкий	средний	высокий
		чел / %	чел / %	чел / %
Раздел 1. Операционная система Windows				
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы				
Раздел 3. Простейшие графические редакторы				
Раздел 4. Простейшие презентационные редакторы				
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы				
Раздел 6. Практическая творческая работа				

2. Промежуточная аттестация (1 и 2 год обучения)

№ п/п	Фамилия, имя учащихся	Проверочная работа «ОС Windows» (декабрь)	Проверочная работа «Простейшие текстовые редакторы» (декабрь)	Проверочная работа «Простейшие графические редакторы» (декабрь)	Проверочная работа «Простейшие презентационные редакторы» (декабрь)	Навыки работы в программно-образовательных комплексах (май)	Участие в конкурсах, выставках (май)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Δ – низкий уровень (слабые навыки владения компьютером в пределах программы, не может грамотно использовать графические, текстовые, презентационные редакторы при выполнении заданий, не может выполнить задания в программно-образовательных комплексах, отсутствует участие в конкурсах, выставках).
□ – средний уровень (средние навыки владения компьютером в пределах программы, может использовать графические, текстовые, презентационные редакторы при выполнении заданий, может выполнить задания в программно-образовательных комплексах, единичное участие в конкурсах, выставках).
○ – высокий уровень (сильные навыки владения компьютером в пределах программы, может грамотно использовать графические, текстовые, презентационные редакторы при выполнении заданий, может быстро и грамотно выполнить задания в программно-образовательных комплексах, неоднократное участие в конкурсах, выставках).

Вывод (декабрь):

Вывод (май):

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Занимательная информатика»
на 2015-2016 уч.г. (1 возрастная ступень, 1 год обучения)

Режим: занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут.

Педагог: Микulina Юлия Тенгизовна

№ п/п	Разделы и темы занятий	Дата	Количество учебных часов
16.	Вводное занятие	01.09	2
Раздел 1. Операционная система Windows			
17.	Манипулятор «мышь». «Рабочий стол», папки, файлы, ярлыки. «Корзина»	03.09	2
18.	Кнопка «Пуск». Программа «Калькулятор». Окна папок. Программа «Календарь»	08.09	2
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы			
19.	«Блокнот»	10.09	2
20.	«Word Pad»	15.09 17.09	4
Раздел 3. Простейшие графические редакторы			
21.	«Paint»	22.09 24.09 29.09 01.10	8
22.	«Tux Paint»	06.10 08.10	4
Раздел 4. Простейшие графические редакторы			
23.	«Libre Office Impress»	13.10 15.10 20.10 22.10	8
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы			
24.	серия «Развивай-ка»	27.10 29.10 03.11 05.11 10.11 12.11 17.11	14
25.	серия «Машенька»	19.11 24.11 26.11 01.12	8
26.	серия «Поиграй-ка»	03.12 08.12 10.12 15.12 17.12 22.12 24.12 29.12 31.12 (1-8 января новогодние каникулы)	26
27.	серия «Нескучные уроки»		12
28.	серия «Дракоша»		18
29.	серия «Тим и Тома»		12
30.	серия «Фантазия»		14

Раздел 6. Практическая творческая работа			
17.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам		8
Итого:			144

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Занимательная информатика»
на 2015-2016 уч.г. (1 возрастная ступень, 2 год обучения)

Режим: занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут.

Педагог: *Микулина Юлия Тенгизовна*

№ п/п	Разделы и темы	Дата	Кол-во учебных часов
1.	Вводное занятие	01.09	2
Раздел 1. Операционная система Windows			
2.	Понсковая система. Настройка мыши. Создание ярлыков программ, папок, файлов. Панель быстрого запуска	03.09	2
3.	Локальные диски. Накопители информации. Настройки «рабочего стола»	08.09	2
Раздел 2. Простейшие текстовые редакторы			
4.	«Блокнот»	10.09	2
5.	«Word Pad»	15.09	2
Раздел 3. Простейшие графические редакторы			
6.	«Paint»	17.09 22.09 24.09	6
7.	«Cool Paint»	29.09	2
8.	«Creativpaint»	01.10	2
9.	«Раскраска»	06.10	2
Раздел 4. Простейшие графические редакторы			
10.	«Libre Office Impress»	08.10 13.10 15.10 20.10 22.10 27.10 29.10	14
Раздел 5. Программно-образовательные комплексы			
11.	серия «Смешарики»	03.11 05.11 10.11 12.11 17.11 19.11 24.11 26.11 01.12	18
12.	серия «Супердетки»	03.12 08.12 10.12 15.12 17.12	10
13.	серия «Кузя»	22.12 24.12 29.12 31.12 (1-8 января новогодние каникулы)	14
14.	серия «Баба-Яга»		12
15.	серия «Гарфилд»		8

16.	серия «Трое из Простоквашино»		12
17.	серия «Магия знаний»		6
18.	серия «Школьное приключение»		8
19.	серия «Чебурашка»		10
Раздел 6. Практическая творческая работа			
20.	Создание творческих работ к выставкам и конкурсам		10

Учебно-тематический план программы 1 года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
Программно-образовательный комплекс «Развивай-ка»				
6.	«Книжка-раскраска»	2		
7.	«Клуб художников»	4		
8.	«Страна волшебных чисел»	4		
9.	«Весёлый английский»	4		
10.	«Занимательная математика»	6		
Программно-образовательный комплекс «Машенька»				
11.	«Машенька в цирке»	2		
12.	«Весёлая азбука»	2		
13.	«Учимся считать»	2		
14.	«Грибная математика»	2		
Программно-образовательный комплекс «Понрай-ка»				
15.	«Арифметика: Приключения на воздушном шаре»	2		
16.	«Детское творчество: мастерская домовёнка Бу»	2		
17.	«Математика: домовёнок учится считать»	2		
18.	«Английский: Hello, Bu!»	2		
19.	«Видеоуроки: весёлый художник»	4		
20.	«Мир вокруг нас: Экспедиция домовёнка Бу»	2		
21.	«Весёлая школа домовёнка Бу»	2		
22.	«Логика: домовёнок Бу в парке аттракционов»	2		
23.	«География: Волшебный глобус домовёнка Бу»	2		
24.	«Развитие речи: домовёнок Бу в мире слов»	2		
25.	«Знакомство домовёнка Бу с русскими народными традициями»	2		
26.	«Живая природа: Домовёнок Бу в мире растений»	2		
27.	«Развиваем воображение: тайна волшебной шкатулки»	2		
Программно-образовательный комплекс «Нескучные уроки»				
28.	«Развиваем память, внимание, творческое мышление»	4		
29.	«Правила дорожного движения для детей»	4		
30.	«Школа маленьких художников»	4		
Программно-образовательный комплекс «Дракоша»				
31.	«Дракоша и занимательная история космонавтики»	2		
32.	«Дракоша по следам великих изобретений»	2		
33.	«Дракоша и правила дорожного движения»	2		
34.	«Дракоша и занимательный английский»	2		
35.	«Дракоша и занимательная география»	2		
36.	«Дракоша и занимательная природа»	2		
37.	«Дракоша в мире птиц»	2		
38.	«Дракоша в мире музыки»	2		
39.	«Дракоша и семь чудес света»	2		
Программно-образовательный комплекс «Тим и Тома»				
40.	«Математика: встреча с Пиратами»	2		
41.	«География: в гостях у индейцев»	2		
42.	«Русский язык: каникулы на тропическом озере»	2		
43.	«Математика и русский язык: космическое странствие»	2		
44.	«Русский язык: приключения в подземном царстве»	2		
45.	«Английский язык: путешествие в Англию»	2		
Программно-образовательный комплекс «Оскар-путешественник»				
46.	«Путешествие через горы»	2		
47.	«Дикие животные»	2		
48.	«Озёрные жители»	2		
49.	«Приключения на ферме»	2		
Программно-образовательный комплекс «Фантазия»				
50.	«Колобок на шахматной доске»	6		
51.	«Колобок на линейке»	4		
52.	«Римская система исчисления»	2		
53.	«Криптограммы»	2		
54.	Практическая творческая работа	4		
Итого:				

Учебно-тематический план программы 2 года обучения

№ п/п	Разделы и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2		
Программно-образовательный комплекс «Дракоша»				
2.	«Дракоша и занимательная химия»	2		
3.	«Дракоша и занимательная зоология»	2		
4.	«Дракоша и занимательная геометрия»	2		
5.	«Дракоша и занимательная астрономия»	2		
6.	«Дракоша и занимательная информатика»	2		
7.	«Дракоша и занимательная биология»	2		
8.	«Дракоша и занимательная информатика»	2		
Программно-образовательный комплекс «Смешарики»				
9.	«Смешарики идут в поход»	2		
10.	«Мультмастерская»	2		
11.	«Считаем со Смешариками»	2		
12.	«Праздники со Смешариками»	2		
13.	«Олимпиада Смешариков»	2		
14.	«По дороге со Смешариками»	2		
15.	«Компьютер Ёжика»	2		
16.	«Смешарики: калейдоскоп игр»	4		
Программно-образовательный комплекс «Супердетки»				
17.	«Учим английский язык»	2		
18.	«Тренировка внимания»	2		
19.	«Тренировка арифметических способностей»	2		
20.	«Алгебра в игровой форме»	2		
21.	«Весёлый диктант»	2		
22.	«Тренировка памяти»	2		
23.	«Печать на клавиатуре без ошибок»	2		
24.	«Учим английские слова»	2		
Программно-образовательный комплекс «Кузя»				
25.	«Математика»	2		
26.	«Биология: Волшебный эликсир»	2		
27.	«Кузя учит английский»	2		
28.	«Силы природы»	2		
29.	«История: путешественник во времени»	2		
30.	«Астрономия: Кузя в космосе»	2		
31.	«Обитатели океана: подводное сафари»	2		
Программно-образовательный комплекс «Баба-Яга»				
32.	«Баба –Яга учится считать»	2		
33.	«Баба-Яга учится читать»	2		
34.	«Пойди туда, не знаю куда...»	2		
35.	«Школа на курьих ножках»	2		
36.	«Английский: за тридевять земель»	2		
37.	«Сказочная вечеринка»	2		
Программно-образовательный комплекс «Г арфилд»				
38.	«Чтение»	2		
39.	«Лексика и орфография»	2		
40.	«Математика»	2		
41.	«Грамматика и письмо»	2		
Программно-образовательный комплекс «Трое из Простоквашино»				
42.	«Английский с Дядей Фёдором»	2		
43.	«Информатика с Печкиным»	2		
44.	«День рождения Дяди Фёдора»	2		
45.	«Математика с Дядей Фёдором»	2		
46.	«Путешествие на плоту»	2		
47.	«Дядя Фёдор идет в школу»	2		
48.	«Наводнение в Простоквашино: развивающие логические игры»	2		
Программно-образовательный комплекс «Магия знаний»				
49.	«Путешествие Лого в страну математики»	2		
50.	«Природоведение. Путешествие Лого к забытому маяку»	2		
51.	«Приключение Лого в долине Русского языка»	2		
Программно-образовательный комплекс «Школьное приключение»				
52.	«Замок Али-Бабы»	2		
53.	«Остров сокровищ и знаний»	2		
54.	«Форсаж без учебников»	2		
55.	«Космические битвы грамотеев»	2		
Программно-образовательный комплекс «Чебурашка»				
56.	«Письмо для Чебурашки»	2		
57.	«Похищение века»	2		
58.	«Чебурашка учит английский язык»	2		
59.	«Логика: домик для Чебурашки»	2		
60.	«Логика: Чебурашка в зоопарке»	2		
Программно-образовательный комплекс «Конструктор мультфильмов»				
61.	«Мульты-Пульти»	2		
62.	«Новые Бременские»	2		
63.	«Незнайка и все, все, все»	2		
Простейшие текстовые и графические редакторы				
64.		12		
Итого:				

