

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ  
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ №1»**

Принята на заседании  
педагогического совета

Протокол № 01  
от « 29 » 08

2022 года



«Утверждаю»

Директор МАУДО «ГДТДиМ №1»

Т.А. Певгова

Приказ № 163

от « 29 » 08

2022 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**направленность:** техническая  
**возраст обучающихся:** 10-12 лет  
**срок реализации:** 2 год (360 часов)

**автор – составитель:**

Филимонов Сергей Владимирович

педагог дополнительного образования

отдела технического и декоративно-прикладного  
творчества

**НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ, 2022**

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### Информационная карта образовательной программы

<b>1.</b>	<b>Учреждение</b>	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города Набережные Челны «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»
<b>2.</b>	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерные технологии»
<b>3.</b>	<b>Направленность программы</b>	техническая
<b>4.</b>	<b>Сведения о разработчиках</b>	
4.1.	ФИО, должность	Филимонов Сергей Владимирович, педагог дополнительного образования
4.2.	ФИО, должность	Сафиуллин Айрат Маратович, педагог дополнительного образования
<b>5.</b>	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1.	Срок реализации	2 года
5.2.	Возраст обучающихся	10-12 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  групповые занятия с использованием дистанционных технологий
5.4.	Цель программы	способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	
<b>6.</b>	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	дистанционные формы изложения материала, групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности). На занятии применяются следующие <i>методы и формы обучения</i> : — словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа); — наглядные методы (демонстрация наглядных пособий); — практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы); — репродуктивный метод («делай, как я»); — продуктивный метод.

7.	Формы мониторинга результативности	устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа
8.	Результативность реализации программы	<p>должны <i>знать</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— основные устройства компьютера;</li> <li>— основные действия работы с мышкой;</li> <li>— понятие информация, виды информации,</li> <li>— способы представления и передачи информации;</li> <li>— понятие множества, моделирование, алгоритмизации;</li> <li>— основные элементы интерфейса программы;</li> </ul> <p>должны <i>уметь</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— включать и выключать компьютер;</li> <li>— владеть мышкой и клавиатурой;</li> <li>— создавать простейшие компьютерные рисунки;</li> <li>— выполнять логические задания;</li> <li>— создавать анимации и игры;</li> <li>— создавать программы на языке программирования</li> </ul>
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	29.08.2022г.- дата утверждения программы
10.	Рецензенты	Алешина Анна Александровна, методист ОТиДПТ Муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерные технологии» имеет *техническую направленность*, направлена на формирование и развитие навыков работы с компьютером.

*Нормативно-правовое обеспечение программы.*

Основными нормативными документами при разработке программы являются следующие:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ [14];
- Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся» от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ [15];
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» [16].
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022г. №678-р [3];
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» [8];
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [9];
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» [7];
- Постановление главного государственного санитарного врача федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека Российской Федерации от 28 сентября 2020г. №28 об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [6];
- Лицензия на осуществление образовательной деятельности Дворца от 20.01.2016г. №7729 [4];
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Городской дворец творчества детей и молодежи №1» [13].

При проектировании и реализации программы также учитываются:

- Закон Республики Татарстан от 08 июля 1992г. №1560-12 «О государственных языках Республики Татарстан и других языках» (с изменениями, внесенными Законом РТ от 27.04.2017г. №27-ЗРТ) [1];
- Конвенция ООН о правах ребенка [2];
- Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных), Казань, РЦВР, 2022г. [5]
- Приоритетный проект «Дополнительное образование для детей» (протокол от 30.11.2016г. №11) [10];

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н) [11];

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015г. №996-р [12].

*Актуальность программы* обусловлена тем, что она основана на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, *Microsoft Word* и с табличным процессором *Microsoft Excel*.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельности, тесно связанных с овладением обучающихся компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

В процессе изучения основ компьютерной грамоты, обучающиеся начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала учащегося.

Знания, умения и навыки, полученные обучающимися на занятиях по программе «Компьютерные технологии», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

В объединении ведётся работа с родителями обучающихся в виде родительских собраний, которые проводятся три раза: в начале учебного года, в середине и конце учебного года, практикуются индивидуальные встречи и беседы с родителями. Три раза в год: на начальном (сентябрь), промежуточном (январь) и итоговом (май) этапах, ведутся мониторинги уровня обученности и воспитанности, которые помогают отслеживать приобретаемые знания обучающихся.

Программа реализуется в рамках сетевого взаимодействия на основании соглашения о сотрудничестве в сфере образования и профориентации учащихся с Государственным автономным профессиональным образовательным учреждением «Камский государственный автомеханический техникум имени Л. Б. Васильева» (КГАМТ им. Л. Б. Васильева) при создании, которого проводятся мероприятия в форме интеллектуально-творческих игр.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

*Отличительные особенности программы* от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

*Цель программы:* способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

*Задачи программы:*

*Обучающие:*

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности учащихся;
- обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач

*Развивающие:*

- расширить кругозор учащихся в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

*Воспитательные:*

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками.

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

В компьютерном кружке ежегодно составляется план воспитательной работы, который основан на соблюдении традиций ГДТДиМ №1 и праздновании календарных дат. Данные мероприятия оставляют яркий эмоциональный след в душах и памяти детей, а также побуждают к дальнейшей творческой деятельности, к желанию познать себя и свои возможности. Кроме того, данные воспитательные мероприятия помогают сплотить детский коллектив, воспитать доброжелательность, взаимовыручку и контактность в отношении друг с другом.

*Особенности программы*

Курс обучения с детьми среднего школьного возраста 11 – 14 лет. Наполняемость группы 15 человек. Занятия проводятся по 40 минут (согласно санитарных требований к возрасту детей младшего школьного возраста) – 2 занятия 2 раза в неделю с перерывом 10 минут, что составляет 116 часов на каждый год обучения.

*Основные способы и формы работы с обучающимися.*

На занятиях используются *формы работы:* групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Возможны следующие *формы контроля*: устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа.

По окончании курса обучающиеся должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

Краткое описание основных методов и технологий.

*Метод обучения* – это способ совместной деятельности педагога и учащихся в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности обучающихся.

При обучении по данной программы реализуются следующие *педагогические технологии*:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у учащихся кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии, кроме этого при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы» через телевизор воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни; «Что такое пиксель» в педагогической копилке имеется подготовленная педагогом презентация, которая наглядно и красочно объясняет понятие «пиксель».

*Обоснование использования дистанционных технологий*

Программа соответствует Концепции развития единой информационной образовательной среды в Российской Федерации, которая направлена на «обеспечение доступности качественного образования не зависимо от места жительства, социального и

материального положения семей обучающихся, самих обучающихся и состояния их здоровья, а также обеспечение максимально равной доступности образовательных программ и услуг дополнительного образования детей, путем установления координационных и регуляционных мер и механизмов для всех участников информационного образовательного взаимодействия».

В соответствии с требованиями п.10 приказа № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» программа содержит блок дистанционного обучения.

Программа, согласно Новой концепции развития Дополнительного образования до 2030 года, учитывает «условия нестабильной эпидемиологической обстановки необходимо создание устойчивой системы дополнительного образования, в том числе организации дополнительного образования детей с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий; формирования грамотности в области здоровья и безопасности жизнедеятельности». Поэтому с целью мотивации детей на посещение занятий, своевременного информирования родителей по различным вопросам в специально отведённое время используется онлайн общение в сети Интернет, где родители могут обращаться к педагогу с различными вопросами и проблемами через программы и приложения «WhatsApp», «Zoom», если не смогли пообщаться лично. Так же, если есть необходимость, педагог может самостоятельно связаться с родителями обучающихся по этим системам.

Основными принципами организации обучения с применением электронных ресурсов и дистанционных технологий являются:

- принцип интерактивности, выражающийся в возможности постоянных контактов всех участников учебного процесса с помощью специализированной информационно-образовательной среды (в том числе, форумы, электронная почта, онлайн-занятия);

- принцип адаптивности, позволяющий легко использовать учебные материалы нового поколения, содержащие цифровые образовательные ресурсы, в конкретных условиях учебного процесса, что способствует сочетанию разных дидактических моделей проведения занятий с применением дистанционных образовательных технологий и сетевых средств обучения;

- принцип гибкости, дающий возможность участникам учебного процесса работать в необходимом для них темпе и в удобное для себя время.

Основными элементами, применяемыми в программе при изложении материала в дистанционном формате, являются:

- цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах;
- надомное обучение с дистанционной поддержкой;
- e-mail;
- электронные носители мультимедийных приложений;
- электронные наглядные пособия.

В обучении с применением электронных ресурсов и дистанционных технологий используются следующие организационные формы учебной деятельности: консультация, практическое занятие, самостоятельная работа.

*Планируемые результаты освоения программы*

По окончании учащиеся должны *знать*:



- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
- понятие множества, моделирование, алгоритмизация;
- основные элементы интерфейса программы.

*Должны уметь:*

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать анимации и игры;
- создавать программы на языке программирования.