

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 667 Невского района Санкт - Петербурга

РАССМОТРЕНА и ПРИНЯТА

Решением
Педагогического совета
ГБОУ школы №667
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 30.08.2024 №1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
ГБОУ школы №667
Невского района Санкт-Петербурга
от 30.08.2024 №31
Директор С.Г. Назарова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«НОВЫЕ МЕДИА»**

Возраст учащихся: 8-12 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Голубева Ольга Сергеевна,
педагог дополнительного
образования

Санкт-Петербург

2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Программа «НОВЫЕ МЕДИА» является программой технической направленности, общекультурного уровня освоения, разработана в рамках реализации Национального проекта «Образование», Федерального проекта «Успех каждого ребенка», проекта «Школа возможностей» Программы развития системы образования в Невском районе Санкт-Петербурга, Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года в государственных бюджетных образовательных учреждениях, в поддержку проекта «Джуниорс скилдс кидс».

Программа разработана с учетом требований:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - 273-ФЗ).

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 года «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р).

- Письмо минобрнауки России от 18.11.15 № 09-3242 (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ) так же, устаревшая редакция,

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». (НОВЫЙ)

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».

- Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617-р «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в государственных образовательных учреждениях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию». (ссылается на не действующие нормативно правовые акты такие).

- Постановление правительства Санкт-Петербурга от 13.03.2020 № 121 «О мерах по противодействию распространению в Санкт-Петербурге новой корона вирусной инфекции (COVID-19)».

Актуальность программы

«Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать, и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в

сфере образования и науки» - отметил премьер-министр Д.А.Медведев.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности и обеспечивает развитие и воспитание дошкольников.

Отличительная особенность программы «Новые медиа» состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования

Новизна программы «Новые медиа» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомэгнитофона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников с использованием специальных приложений и техник.

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих является получение широкого спектра знаний необходимых начинающему пользователю за относительно короткий временной интервал.

Адресат программы.

Данная программа адресована учащимся дошкольного и младшего школьного возраста (6-7 лет).

Сроки реализации дополнительной образовательной программы, режим занятий

Программа рассчитана для обучения детей 8-12 лет, желающих изучать основы компьютерной грамотности и не имеющих практических навыков работы на персональном компьютере.

Программа рассчитана на 1 год обучения, 144 часа. Занятия проводятся два раза в неделю по 2часу.

Наполняемость учебной группы в 1 году обучения составляет не менее 15 учащихся.

Условия набора в коллектив: принимаются все желающие. Набор в объединение производится, начиная с 31мая до 10 сентября текущего года. Списочный состав объединения комплектуется в соответствии с технологическим регламентом: объединение года обучения - не менее 15 человек.

Занятия проводятся два раза в неделю по 1 часу с двумя перерывами по 5 минут (игра, отвлечение от занятия, элементы физкультуры). Занятия могут проводиться как малыми группами, так и всем составом группы.

Уровень освоения образовательной программы — общекультурный. Он предполагает освоение прогнозируемых результатов программы и презентацию результатов на уровне учреждения.

Цель программы: обучение детей компьютерной грамотности.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- a) Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации.
- b) Познакомить с историей ЭВМ;
- c) Познакомить с назначением ЭВМ;
- d) Познакомить с устройством ЭВМ.
- e) Дать начальные знания по информатике;
- f) Ознакомить с основными компьютерными терминами необходимыми для начинающего пользователя;
- g) Сформировать навыки работы на персональном компьютере;
- h) Овладение навыками экологической безопасности при эксплуатации персональных компьютеров.

2. Развивающие:

- a) развивать аналитические способности учащихся;
- b) развить у детей начальные навыки создания графических изображений в редакторе Paint;
- c) способствовать развитию творческих способностей обучающихся;
- d) развивать познавательный интерес учащихся, память, внимание,
- e) способствовать развитию логического и образного мышления, умения сосредоточиться на цели.

3. Воспитательные:

- a) воспитать усидчивость, внимательность и аккуратность;
- b) воспитать чувство ответственности за результаты своей деятельности на персональном компьютере.
- c) воспитывать чувства трудолюбия, коллективизма при сочетании индивидуальной и коллективной работы;
- d) воспитывать умение работать в группе при выполнении коллективного задания.

Формы проведения :

Лекции, демонстрация, выполнение учащимися индивидуальных заданий, совместная деятельность детей, самостоятельная работа обучающихся с возможностью получения индивидуальной или групповой консультации педагога.

Формы и методы организации деятельности учащихся:

1. Групповая – организация работы в группе;
2. Индивидуально-групповая – чередование индивидуальных и групповых форм работы;
3. Индивидуальная – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем;
4. Коллективная – организация работы с разновозрастными детьми из разных групп перед выступлением,
7. Дистанционно - с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Техническое оснащение занятий

Компьютерный класс - 13 ученических станций:

- ноутбук
- мышь
- компьютер учителя,
- лазерный принтер,
- Сканер
- Интерактивная доска.

Программное обеспечение

1. Операционная система Windows 10
2. Графический редактор Paint

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- 1) овладение базовыми навыками работы на персональном компьютере;
- 2) умение использовать основные возможности графического редактора Paint;
- 3) умение создавать различные графические документы
- 4) Знание основ техники безопасности.
- 5) Знание основ работы в компьютерной сети
- 6) Знакомство со средствами мультимедиа

Метапредметные:

- 1) Информационная культура

- 2) Расширение кругозора
- 3) Образное мышление
- 4) Воля и трудолюбие
- 5) Ответственность
- 6) Навыки к исследовательской деятельности

Личностные:

- 1) Интерес к исследовательской деятельности
- 2) Ответственность к выполнению задания
- 3) Терпение, трудолюбие
- 4) Умение работать в коллективе, индивидуально, в паре.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Новые медиа»

№ те-мы	Название темы	Количество часов		
		теория	практ ика	всего
1	*Вводное занятие	1	1	2
2	*Компьютерные составные	10	10	20
3	*Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	8	12	20
4	*Готовимся к празднику	8	12	20
5	*Компьютер развивает. Элементы логики	8	12	20
6	*Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	4	16	20
7	*Компьютер рассказывает историю	4	16	20
8	*Мой друг-компьютер	4	16	20
9	*Итоговое занятие	1	1	2
	Итого	48	96	144

*Занятия проводятся как в очном. Так и в онлайн режимах

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Новые медиа» на 2024-2025 учебный год

Продолжительность учебного года – 36 недель.

Начало занятий 01.09.2024г.

Окончание занятий 31.05.2025г.

Объем учебных часов для групп 1 года обучения

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	72	144	2 раза по 1 часа

Предъявление результатов обучения:

- Текущая диагностика – декабрь
- Итоговая диагностика – апрель-май
- Открытые занятия – апрель

Формы проведения диагностики определены дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Новые медиа».

Режим работы в период школьных каникул:

Занятия проводятся по утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул в форме сборных творческих групп.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«Новые медиа»**

Разработчик
Голубева Ольга Сергеевна
педагог дополнительного образования

Задачи программы:**1. Образовательные:**

- i) Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации.
- j) Познакомить с историей ЭВМ;
- k) Познакомить с назначением ЭВМ;
- l) Познакомить с устройством ЭВМ.
- m) Дать начальные знания по информатике;
- n) Ознакомить с основными компьютерными терминами необходимыми для начинающего пользователя;
- o) Сформировать навыки работы на персональном компьютере;
- p) Овладение навыками экологической безопасности при эксплуатации персональных компьютеров.

2. Развивающие:

- f) развивать аналитические способности учащихся;
- g) развить у детей начальные навыки создания графических изображений в редакторе Paint;
- h) способствовать развитию творческих способностей обучающихся;
- i) развивать познавательный интерес учащихся, память, внимание,
- j) способствовать развитию логического и образного мышления, умения сосредоточиться на цели.

3. Воспитательные:

- e) воспитать усидчивость, внимательность и аккуратность;
- f) воспитать чувство ответственности за результаты своей деятельности на персональном компьютере.

- г) воспитывать чувства трудолюбия, коллективизма при сочетании индивидуальной и коллективной работы;
воспитывать умение работать в группе при выполнении коллективного задания

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- 7) овладение базовыми навыками работы на персональном компьютере;
- 8) умение использовать основные возможности графического редактора Paint;
- 9) умение создавать различные графические документы
- 10) Знание основ техники безопасности.
- 11) Знание основ работы в компьютерной сети
- 12) Знакомство со средствами мультимедиа

Метапредметные:

- 7) Информационная культура
- 8) Расширение кругозора
- 9) Образное мышление
- 10) Воля и трудолюбие
- 11) Ответственность
- 12) Навыки к исследовательской деятельности

Личностные:

- 5) Интерес к исследовательской деятельности
- 6) Ответственность к выполнению задания
- 7) Терпение, трудолюбие
- 8) Умение работать в коллективе, индивидуально, в паре

Содержание программы первого года обучения

Тема 1. Вводное занятие

Теория

1. Техника безопасности.
2. Правила поведения.

Практика.

Викторина «Я знаю правила»

Тема 2. «Компьютерные составные»

Теория

1. Знакомство. Экскурсия в компьютерный кабинет.
2. Компьютер и его части.
3. Средства управления. Клавиатура.
4. Средства управления. Мышь.
5. Перемещение объектов по экрану мышью.
6. Учимся управлять мышью.
7. Учимся пользоваться клавиатурой.
8. Письмо для Чебурашки. (Урок 2)

Практика

Зарядка для глаз. Викторина «Друг- компьютер». Решение занимательных задачек в Paint: печатаем загадку, собираем фрукты, строим дом, создаем разноцветный мир. Логические игры: найди лишнее, подбери пару, Практика на клавиатурном тренажере «Письмо для Чебурашки» урок 2.

Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов

Теория

1. В путешествие на поезде.

2. Письмо для Чебурашки. (Урок 1)
3. Логика. Собери картинку.
4. Письмо для Чебурашки. (Урок 3)

Практика

Зарядка для глаз. Викторина «Что лишнее». Решение занимательных задач в Paint: одеваем куклу, раскрась фрукты и овощи, рисуем паровоз. Логические игры: исключи лишнее по свойству, собери предметы, найди недостающую деталь, собери пазл. Практика на клавиатурном тренажере «Письмо для Чебурашки» уроки 1 и 3.

Тема 4. «Готовимся к празднику»

Теория

1. Я знаю цвета.
2. Я знаю геометрические фигуры.
3. Новогодний пейзаж.
4. Создаём новогодние атрибуты.

Практика

Зарядка для глаз. Викторина «Что такое Новый год». Решение занимательных задач в Paint: подобрать цвета для овощей, строим город из геометрических фигур и рисуем геометрические елки, раскрасить новогодний пейзаж, придумать елочную игрушку. Логические игры: собери пазл, найди лишний предмет, собрать геометрические фигуры по корзинам.

Тема 5. Компьютер развивает. Элементы логики

Теория

1. Письмо для Чебурашки (Урок 4, 5,6).
2. Раскрась картинку.

Практика

Зарядка для глаз. Викторина «Цифры», «Где живет слон». Решение занимательных задач в Paint: раскрасить картинку, рисуем машину, собираем технические устройства. Логические игры: собери пазл, подбери предмет по свойству, признаку, пройди лабиринт, решаем задачи на тему «И», «ИЛИ». Практика на клавиатурном тренажере «Письмо для Чебурашки» уроки 4,5,6.

Тема 6. «Компьютер помогает творить». Развитие творческого воображения

Теория

1. Открытие мастерской «Сказки природы».
2. Чудо-город в подарок папе.
3. Мастерская «Художник». Посуда расписанная Гжелью.
4. Персонажи для театра.
5. Букет для мамочки.
6. Я и моё тело.
7. Вопросы о животных.
8. Такая разная посуда.

Практика

Зарядка для глаз. Создание картинок в Paint согласно теме занятия.

Тема 7. «Компьютер рассказывает историю».

Теория

1. Прогулки с динозаврами.
2. Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе.

Практика

Зарядка для глаз. Решение занимательных задач в Paint: раскрась динозавра, рисуем растительный мир планеты динозавров. Интерактивные истории с развивающими мини-играми «Мир информатики».

Тема 8. «Мой друг-компьютер».

Теория

1. Играем с любимыми героями

4. Любимые игры.

Практика

Зарядка для глаз. Решение занимательных задач в Paint: нарисуй и раскрась любимого героя.

Интерактивные истории с развивающими мини-играми «Мир информатики».

Тема 9. «Итоговое занятие».

Теория Викторина «Вспомнить все»

Практика

Интерактивная история с развивающей мини-игрой «Мир информатики».

Календарно-тематическое планирование на 2024-2025 учебный год

№ зан.	Наименование тем занятий	Количество часов			Дата занятий	
		всего	теория	практика	план	факт
1.	Тема 1. Вводное занятие	2	1	1		
2.	Тема 2. Компьютерные составные	2	2	0		
3.	Тема 2. Компьютерные составные	2	2	0		
4.	Тема 2. Компьютерные составные	2	2	0		
5.	Тема 2. Компьютерные составные	2	2	0		
6.	Тема 2. Компьютерные составные	2	2	0		
7.	Тема 2. Компьютерные составные	2	0	2		
8.	Тема 2. Компьютерные составные	2	0	2		
9.	Тема 2. Компьютерные составные	2	0	2		
10.	Тема 2. Компьютерные составные	2	0	2		
11.	Тема 2. Компьютерные составные	2	0	2		
12.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	2	0		
13.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	2	0		
14.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	2	0		
15.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	2	0		
16.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
17.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
18.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
19.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
20.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
21.	Тема 3. Учимся вместе с компьютером. Свойства, признаки и составные части предметов	2	0	2		
22.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	2	0		
23.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	2	0		
24.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	2	0		
25.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	2	0		
26.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		

27.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		
28.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		
29.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		
30.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		
31.	Тема 4. Готовимся к празднику	2	0	2		
32.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	2	0		
33.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	2	0		
34.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	2	0		
35.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	2	0		
36.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
37.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
38.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
39.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
40.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
41.	Тема 5.Компьютер развивает. Элементы логики	2	0	2		
42.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	2	0		
43.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	2	0		
44.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
45.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
46.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
47.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
48.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
49.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
50.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
51.	Тема 6.Компьютер помогает творить. Развитие творческого воображения.	2	0	2		
52.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	2	0		
53.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	2	0		
54.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
55.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
56.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
57.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
58.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
59.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
60.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
61.	Тема 7.Компьютер рассказывает историю	2	0	2		
62.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	2	0		
63.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	2	0		
64.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
65.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
66.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
67.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
68.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		

69.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
70.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
71.	Тема 8.Мой друг-компьютер	2	0	2		
72.	*Итоговое занятие	2	1	1		
	Итого	144	48	96		

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ:

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

начальная диагностика – сентябрь, в форме группового тестирования с целью определения навыков, знаний и психологических особенностей ребенка.

промежуточная аттестация – декабрь, в форме контрольного занятия, зачета.

итоговая аттестация – май, в форме зачета – открытого занятия; проекта.

Способы фиксации результата:

фиксация результатов в диагностических картах;

фиксация массовых и творческих достижений.

Способы проверки результата:

- наблюдения педагога;
- отзывы детей и родителей;
- тестирование;
- анализ в форме диалога: педагог – ученик.

Результаты участия в соревнованиях заносятся в «Карту учета творческих достижений».

Участие, призовые места, победа отмечаются в таблице баллами (от 1 до 5) в зависимости от уровня соревнований:

- в коллективе школы 1 балл
- на муниципальных, районных соревнованиях 3-5 баллов

Педагог подсчитывает баллы каждого ученика и коллектива в целом, затем составляет рейтинг творческой активности каждого ребенка

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе.

Этапы контроля:

Входной контроль - анкетирование на определение уровня способностей, заинтересованности и предпочтений

Текущий контроль - в течение года на основе педагогического наблюдения и педагогического анализа

Промежуточный контроль - в конце изучения каждой темы путем оценки вклада учащегося в создание запланированного медиапродукта

Итоговый контроль - демонстрация полученных знаний, умений и навыков на Открытом, заполнение Карты оценки педагогом запланированных результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы, заполнение учащимся Карты самооценки.

Способы проверки ожидаемых результатов:

- а) устный опрос;
- б) компьютерное тестирование обучающихся;
- в) выдача индивидуальных и групповых заданий и проверка их выполнения;
- г) оценка педагогом правильности и рациональности, выбираемых обучающимися способов решения поставленных перед ними заданий;
- д) создание проблемных ситуаций и поиск обучающимися путей их решения под контролем педагога.
- е) участие в конкурсах, фестивалях (Выставки работ, конкурсы, анализ выполнения программы, анализ участия обучающихся в конкурсах, выставках).

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной

программы - выполнение зачётных заданий по каждому разделу, требующее комплексного применения полученных учащимся знаний.

Основные технологии, используемые при реализации программы:

- здоровьесберегающие;
- проектная деятельность;
- соревновательные технологии;
- технологии индивидуальной работы с обучающимися..
- дистанционные технологии

Формы контроля:

- Педагогическое наблюдение
- Анализ качества изготовления работ
- Анализ приобретенных навыков общения
- Выставка
- Анализ участия коллектива и каждого учащегося в мероприятии

Формы фиксации результатов:

- Информационная карта «Определение уровня развития личностных качеств учащихся»
- «Карта учета творческих достижений учащихся» (участие в соревнованиях и других мероприятиях)
- Анкета для родителей «Степень удовлетворенности родителей качеством образовательных услуг в объединении»
- Анкета для учащихся «Изучение интереса учащихся к занятиям в объединении»
- Видеозаписи и фотографии выступлений на конкурсах

СПОСОБЫ И ФОРМЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Выставки
- Итоговые занятия
- Открытые занятия
- Диагностические карты
- Тесты
- Аналитические справки
- Портфолио
- Защита творческих работ

Информационные источники и дидактические средства (УМК).

Литература для педагогов:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. /О. В. Волошина// Информатика. – 2006.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004.

4. 4. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007.
5. 5. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/С. С. Кравцов, Л. А.
6. Ягодина/Информатика. – 2006.
7. Власенко С, Маленкова А. Word 97 в вопросах и ответах. - СПб.: ВHV, 1997. -336 с.
8. Серия дисков «Супердетки», «Несерьезные уроки», «Смешарики», «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий».
9. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2-ое изд., + CD. Рекомендовано Комитетом по образованию СПб, 2005.
10. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. Практикум. СПб.: БХВ-Петербург, 2-ое изд., + CD. Рекомендовано Комитетом по образованию СПб, 2005.
11. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2-ое изд., + CD. Рекомендовано Комитетом по образованию СПб, 2005.
12. Леонтьев В.П., Турецкий Д. Новейшая энциклопедия программ - М: «ОЛМА-ПРЕСС», 2002. - 846 с.
13. Макарова Н.В. Книга для учителя Методика преподавания, М.: - 2006г.
14. Мак-Федрис Руководство Пола Мак-Федриса по Windows 98. Издание Для" профессионалов. - СПб.: «Вильяме», 2000. — 1264 с.
15. Персон Р., Роуз К. «Microsoft Word 97 в подлиннике». - СПб.: «БХВ-Петербург», 2001.- 1120 с.
16. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.: БХВ-Петербург, 2004, + CD.
17. Разуваева Г.П. Авторская программа «Информационные технологии». Для 5 – 7 классов. СПб.: УПМ, 1998.
18. Самоучитель записи компакт-дисков. - Под ред. А.К. Архипова. - МЛ: ТЕХНОЛОДЖИ-3000, 2003. - 368 с.
1. », 2003. — 3 19 с.

Ссылки на информационные ресурсы:

<http://fcior.edu.ru/card/1707/chto-izuchaet-informatika.html>

<http://fcior.edu.ru/card/16874/istoriva-razvitiva-kompvutero-ov-osnovnve-ustroystva-pk-prakticheskaya-rabota.html>

<http://fcior.edu.ru/card/3298/arhitektura-kompyutera.html>

<http://fcior.edu.ru/card/2290/podklvuchenie-k-kompvuteru-periferivnh-ustroystv.html>

Информационные технологии. Компьютерные коммуникации.

<http://fcior.edu.ru/card/28565/naznachenie-i-ispolzovanie-brauzerov.html>

<http://fcior.edu.ru/card/28650/adresaciya-v-internet.html>

Раздел 8. Технология обработки текстовой информации.

<http://fcior.edu.ru/card/29340/predstavlenie-teksta-sredstva-rabotv-s-tekstovov-informaciy.html>

<http://fcior.edu.ru/card/29117/rabota-s-tablicami-v-tekstovyh-redaktorah.html>

<http://fcior.edu.ru/card/27962/sredstva-dlva-redaktirovaniva-tekstov-rabota-s-tablicami-v-tekstovom-processore-word-2007.html>

<http://fcior.edu.ru/card/29340/predstavlenie-teksta-sredstva-rabotv-s-tekstovov-informaciy.html>

Технология обработки числовой информации.

<http://fcior.edu.ru/card/27858/sozdanie-diagramm-na-primere-programmy-excel-2007.html>

<http://fcior.edu.ru/card/27306/vvod-dannyh-v-tablicu-i-redaktirovanie-ih-na-primere-programmv-excel-2007.html>

<http://fcior.edu.ru/card/16824/obrabotka-chislovoy-informacii-pereimenovanie-peremeshenie-listov-na-primere-programmy-excel.html>

Технология обработки графической информации

<http://fcior.edu.ru/card/29392/programmnye-sredstva-obrabotki-tekstovoy-i-graficheskoy-informacii.html>

<http://fcior.edu.ru/card/29392/programmnye-sredstva-obrabotki-tekstovoy-i-graficheskoy-informacii.html>

<http://fcior.edu.ru/card/28627/rastrovaya-i-vektornaya-grafika.html>

<http://fcior.edu.ru/card/28704/apparatnoe-i-programmnoe-obespechenie-dlya-predstavleniya-izobrazheniya.html>

<http://fcior.edu.ru/search.page?phrase=%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0>

Образовательные платформы дистанционного обучения, используемые при реализации программы:

- <https://www.youtube.com>
- Google Класс
- ЯКласс
- Коммуникационные сервисы социальной сети «ВКонтакте»
- Облачные сервисы Яндекс, Mail, Google
- Мессенджеры (Skype, Viber, WhatsApp)

Система средств обучения:

- Организационно-педагогические средства:

- дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности», календарно-тематический план, конспекты открытых занятий, проведенные в рамках реализации программы;
- разработанные педагогом памятки по работе с компьютером
- инструкции по охране труда.

- Дидактические средства

Вспомогательные учебные материалы, обеспечивающие формирование навыков работы за компьютером:

1. Цифровые образовательные ресурсы, входящие в состав разработок, охватывают такие темы, как : компьютер, основные устройства, программы, безопасность работы, технологии работы с компьютером:
2. Презентация «Техника безопасности и организация рабочего места». Интересная подборка интернет-ресурсов к уроку. Разработка включает конспект урока, презентацию и заготовку для интерактивной доски.
3. Презентация «Назначение компьютера. Дополнительные устройства компьютера». Предполагается активное использование презентаций и авторских цифровых образовательных ресурсов. Разработка включает технологические карты уроков, флеш-анимации «Устройство ЭВМ». Презентация для изложения нового материала: Архитектура ПК.
4. Презентация «текстовая форма информации, ввод текста» формирования новых знаний: карточки-задания для проверки знаний и бьяснения нового материала.
5. Презентации тематические и карточки-задания:Цвет предметов, Форма предметов, Размер предметов, Человек и компьютер , Носители информации
6. Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о"Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" и т.д. Используется на занятиях обучающимся для формирования умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант
7. Текстовая информация , Числовая информация , Помощники человека при счете , Текст и его смысл, Компьютер и обработка текстов
8. Анимация "Приемы выделения со вспомогательными клавишами "Ctrl" и "Shift" - аниимация, Мультимедиа. История появления компьютерной мыши. Преимущества и недостатки мыши и клавиатуры. Особое внимание уделено операции выделения при работе с разными типами объектов: выделение в тексте, выделение в растровой и векторной графике, выделение в компьютерных играх.
9. Презентация и к ней карточка заданий: - Упражнение "Выделение предметов по общим признакам" Упражнение состоит из трех отдельных заданий. В каждом из них нужно правильно выполнить выделение объектов и распределить их по категориям.
10. Анимация "Изображения на компьютере" В анимации ученикам младших классов рассказывается о модели формирования цвета.
11. Анимация "Редактирование растровых изображений" - Анимация носит ознакомительный характер и помогает получить представление о возможностях современных растровых графических редакторов. В ходе анимации учащиеся получают представление о приемах ретуши дефектных фотографий, о работе со слоями, об использовании масок и спецэффектов.
12. Анимация "Приемы работы с текстом" - Анимация объясняет о необходимости форматирования текста и о возможностях, предоставляемых компьютером. Обращается внимание на то, что не следует злоупотреблять этими возможностями.

Рассмотрены параметры текста: шрифт, начертание, кегль, цвет, выравнивание, абзац.

13. Упражнение "Диктант" - Экран разделен на две части. В верхней части показывается введенный текст, в нижней - клавиатура с подсвечиванием клавиш, которые нужно нажимать. Суть упражнения состоит в правильном написании текста с клавиатуры под диктовку. Во время диктовки программа адаптируется к индивидуальной скорости набора текста.
14. Анимация "Комбинации клавиш для копирования и перемещения" -
15. Операции копирования и перемещения: при работе с векторными графическими объектами, с текстом, с растровой графикой. Продемонстрированы разные способы выполнения этих операций и описаны все действия стандартного контекстного меню: вырезать, копировать, вставить, удалить.
16. Анимация "Копирование и перемещение второй кнопкой мыши" - Рассмотрен один из способов выполнения операций перемещения и копирования - через перетаскивание правой кнопкой мыши, которое предоставляет пользователю больший выбор и действует в виде контекстного меню после совершения перемещения объекта.
17. Игра "Раздели поровну" - Игра предназначена для практического использования операций по перемещению и копированию графических объектов (деталей домов) несколькими способами: с использованием главного меню программы; с использованием комбинаций клавиш (Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V); с использованием перетаскивания второй кнопкой мыши.
18. Презентация "Компьютерная графика. Представление графической информации. Виды графики". Система представления цвета в компьютерной графике. Свойства цвета Методы представления графических изображений: векторная графика и растровая графика Форматы графических файлов
19. . "Компьютерная графика. Графический редактор MS PAINT". Графический редактор MS Paint. Знакомство с графическим интерфейсом Объекты графического редактора и их свойства. Инструменты: Заливка, Лупа, Карандаш, Кисть, Распылитель Графические примитивы MS Paint: Линия, Прямоугольник, Эллипс, Скругленный прямоугольник, Кривая, Многоугольник. Презентация
20. Презентация "Компьютерная графика. Составление и использование алгоритмов при создании рисунков". Использование алгоритмов в среде графического редактора MS Paint Приемы работы с повторяющимися объектами. Технология работы с графическими объектами. Работа с буфером обмена Работа с инструментами: Выделение, Повороты, Отражения рисунка
21. Раздаточный материал "Компьютерная графика и Работа с текстом". Основные элементы текста. Оформление текста. Работа с инструментом. Надпись в графическом редакторе MS Paint. Разработка логотипов, визитных карточек, открыток
22. Текстовая разработка с компьютера (теория и задания) - "Компьютерная графика. Векторная графика в Microsoft Word". Создание векторных изображений в MS Word Творческая работа по созданию векторного рисунка
23. Презентация "Компьютерная графика. Понятие композиции, дизайна в графике". 5-9 классы. Основные приемы и принципы композиции Придание объема, тени, светотени объектам средствами редактора MS Paint. Изображение объектов в перспективе

КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МОНИТОРИНГА 20 ___/20___ учебный год

Педагог _____

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные экскурсоводы»

Год обучения _____ Группа № _____

№ п/ п	Фамилия и имя обучающегося	РЕЗУЛЬТАТЫ обучения по программе										РЕЗУЛЬТАТЫ личностного развития											
		Предметные				Метапредметные						Личностные											
		Теоретическая подготовка		Практическая подготовка		Учебно-интеллектуальные		Учебно-коммуникативные		Учебно-организационные		Предметные достижения		Итог о %		Организационно-волевые качества		Ориентационные качества		Поведенческие качества		Итог о %	
		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие	
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
6.																							
7.																							
8.																							
9.																							
10.																							
11.																							
12.																							
13.																							
14.																							
15.																							
	%																						
	ИТОГО																						

ИНФОРМАЦИОННАЯ СПРАВКА

о контроле результатов освоения обучающимися общеразвивающей программы объединения

_____ /20____ учебный год

отдел _____

направленность _____

Название дополнительной общеобразовательной программы,

год обучения _____, № группы _____

Педагог (Ф.И.О.) _____

Дата проведения контроля:

Промежуточный _____ Итоговый _____

Форма проведения контроля _____

Форма оценки результатов: Высокий уровень освоения программы - 90% - 100%,Средний уровень освоения программы - 75% - 89%Низкий уровень освоения программы – 60% - 74%**Результаты промежуточного контроля**

Всего диагностировано _____ учащихся

Из них по результатам контроля достигли уровня освоения программы:

Высокий - _____ чел.

Средний - _____ чел.

Низкий - _____ чел.

Подпись педагога _____

Результаты итогового контроля

Всего диагностировано _____ учащихся

Из них по результатам контроля достигли уровня освоения программы:

Высокий - _____ чел.

Средний - _____ чел.

Низкий - _____ чел.

Подпись педагога _____

Показатель качества обучения $A = ((B+C):D) \times 100\%$

сложить количество учащихся, имеющих высокий (B) и средний (C) уровень, разделить это число на общее количество учащихся в объединении (D) и умножить результат на 100%.

Показатель качества обучения $A = \underline{\hspace{2cm}} \%$

