

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЯРОСЛАВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ПИОНЕРОВ»

«Утверждаю»  
Директор МОУ ДО «Дворец пионеров»



Допова Л. В./  
1 сентября 2016 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ШКОЛА КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ.  
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ»

Срок реализации – 4 года  
Возраст – 9 -16 лет  
Направленность – техническая

*Автор-составитель:  
Жигина Л.А.,  
педагог дополнительного  
образования*

ЯРОСЛАВЛЬ, 2016

## Пояснительная записка.

Компьютер стремительно и прочно вошёл в нашу жизнь на правах нового орудия труда, позволяющего освободить человека от выполнения рутинных операций: счёта, запоминания и поиска информации и т.д. Процесс компьютеризации общества привёл к кардинальным изменениям в структуре профессиональной деятельности человека.

Трудно назвать сферу человеческой деятельности, куда ещё не проникла или не пытается проникнуть компьютерная технология обработки информации.

*Актуальность* данной программы состоит в том, что компьютер может оказаться незаменимым помощником в овладении школьными предметами и азартным партнёром в компьютерных играх. Он поможет в изучении иностранных языков, познакомит с величайшими произведениями искусства и т.д.

Широкое распространение в последние годы персонального компьютера выдвинуло новые требования к уровню знаний человека любой профессии. Умение правильно использовать компьютер в своей работе становится неотъемлемым показателем квалификации современного специалиста: инженера, экономиста, журналиста и т.д. Появился термин «компьютерная грамотность», что означает понимание того, как устроен и работает компьютер, в чём суть процессов алгоритмизации и программирования задач, какие возможности предоставляет использование компьютера.

*Новизна* данной программы заключается в том, что она имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий, – это работа с детьми с ограниченными возможностями здоровья (далее-ОВЗ), практическая подготовка к жизни этой наиболее уязвимой группы общества, что позволит им более успешно организовывать самостоятельную жизнь в современном мире.

Дополнительные занятия по информатике, реализующие межпредметные связи, неразрывно связаны с трудовым обучением, которое, в свою очередь, является основным в определении дальнейшей социализации ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Большое значение имеет формирование у учащихся на занятиях по информатике адекватной самооценки и осознания ими перспектив будущей жизни. Самооценка лежит в основе наиболее адекватного мотива учебной деятельности – мотива достижения. Формирование знаний и умений осуществляется для учащихся на доступном уровне.

Для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде разработана дополнительная общеобразовательная программа- дополнительная общеразвивающая программа «Школа компьютерной грамотности. Пользователи.» (далее – программа). Программа построена

таким образом, чтобы каждый смог реализовать себя, эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности и в быту.

Необходимо донести до детей понимание того, что в жизни современного человека, как никогда раньше, велика роль информации, которая может храниться в памяти компьютера или на других материальных носителях. Текст (текстовые данные), любое изображение (графические данные) могут обрабатываться компьютером. А это означает, что компьютер есть не что иное, как универсальный инструмент по обработке данных.

Программа «Школа компьютерной грамотности» должна подготовить детей к восприятию учебного материала на уровне понимания языка информатики и осуществления осознанных действий с информацией и данными, в том числе с помощью компьютера.

Курс позволит детям:

1. получить и уточнить представления о значении некоторых важных терминов на основе личного опыта информационной деятельности, получить первичные представления об информационной картине мира;
2. научиться видеть определенные объекты информатики (например, источники информации и данных, приемники информации и данных и др.) в разных жизненных ситуациях;
3. приводить примеры использования информации в жизни человека, прежде всего из собственного опыта и собственной жизни;
4. использовать термины информатики в устной и письменной речи, то есть научиться применять язык информатики на практике;
5. научиться использовать компьютер на уровне начального пользователя, а именно: правильно сидеть за компьютером, включать и выключать его, понимать смысл и значение экранных объектов (меню, виртуальных кнопок, курсора и пр.), запускать нужные программы, пользоваться мышью для управления экранными объектами, набирать тексты с клавиатуры и т.д.

В основе программы лежит авторская методика, включающая широкий курс практических работ, созданных автором-составителем, который будет способствовать развитию познавательной активности ребенка и побуждать его к активному пополнению знаний, развивать психические процессы, необходимые для обучения: мышление, память, восприятие. При написании данной программы автор опирался на работы ведущих специалистов в области информатики и психологии таких как: Бокучава Т. П., Басова Л.Л., Горячев А. В., Семакин И.Г., Тур С. Н., Шеина Т.Ю. и т.д.

Программа составлена таким образом, чтобы формирование знаний и умений осуществлялось на доступном для данной категории учащихся уровне.

Программа первого года обучения – это пропедевтический курс. На этом этапе учащиеся должны получить необходимые первичные представления о методах и средствах получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, рисования с помощью компьютера и к продолжению образования и углублению знаний на втором и третьем годах обучения.

**Особые условия:**

наличие справки от окулиста и терапевта о допуске к работе на компьютере;

✓ наличие резервных часов, которые могут использоваться для корректировки программы или организации внеучебной деятельности;

✓ изменения (программа может изменяться, варьироваться и дополняться в зависимости от степени подготовленности и запросов учащихся);

**Педагогическая целесообразность:**

Педагогическая целесообразность раскрывается через следующие принципы:

✓ Доступность

Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей форме, а также с использованием различного дидактического материала.

Доступность является одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении, и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

✓ Наглядность

Одним из важнейших принципов в обучении детей с ОВЗ является принцип наглядности. Прежде всего, он предполагает построение учебного процесса с опорой на конкретные предметы, образы и действия, непосредственно воспринимаемые ими.

У детей с ОВЗ ведущую роль в обучении играет наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, т. е. важным моментом на занятии является наглядность.

Это:

- мультимедийный проектор - устройство получает цифровую информацию и проецирует видеоизображение на экран, воспроизводя при этом и звук;

- принтер;

- различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);

- задания для рисования;

- подборка компьютерных программ для занятий с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов.

✓ **Индивидуальный подход**

Работа с детьми с ограниченными возможностями здоровья требует гораздо большего внимания. Дети еще не умеют «работать», не умеют «учиться» целенаправленно, поэтому важно, чтобы у педагога была возможность в течение занятия каждому уделить внимание, дать индивидуальное задание и проследить за его выполнением.

Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения.

Работа с использованием компьютерных программ в коррекции и обучении позволяет предположить:

✓ занятия с использованием компьютерных программ вызовут у учащихся значительный интерес и стремление достичь поставленной цели;

✓ в процессе компьютерной «деятельности» у ребенка будут развиваться положительные эмоциональные реакции;

✓ компьютерные игры помогут лучше усваивать знания, будут стимулировать приобретение новых знаний, способствовать коррекции и развитию психических процессов.

**Построение и организация занятий**

Программа рассчитана на 3 года обучения для детей 9-15 лет.

Первый год обучения – подготовительный курс:

72 часа. Занятия проводятся - 1 раз в неделю по 2 часа.

Второй год обучения – ознакомительный курс:

144 часа. Занятия проводятся - 2 раз в неделю по 2 часа.

Третий год обучения – начальная подготовка:

144 часа. Занятия проводятся - 2 раз в неделю по 2 часа.

Процесс обучения, построен на чередовании теории и практики (1 час теории + 1 час практики).

Занятия включают развивающие задания.

**Форма и режим занятий**

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность учащихся, наряду с теоретическими занятиями. Приоритетным является выполнение практических заданий, с учетом индивидуальных возможностей детей.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

✓ **фронтальной** - подача материала всему коллективу учащихся;

✓ **индивидуальной** - самостоятельная работа учащихся с оказанием помощи при возникновении затруднения.

✓ **групповой** - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Такие формы занятий как различные конкурсы, игры, праздники, огоньки будут способствовать развитию у детей коммуникативных навыков, уважению к себе и окружающим, толерантности и т.д.

### **Цель:**

Создать условия для овладения учащимися персональным компьютером на уровне пользователя посредством занятий в «Школе компьютерной грамотности»

### **Задачи**

✓ Способствовать формированию у учащихся с ОВЗ умений и навыков работы на компьютере и с различными видами информации.

✓ Формировать у учащихся представления об основных устройствах персонального компьютера и их назначении.

✓ Выработать умения сохранять и находить нужную информацию.

✓ Познакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями.

✓ Научить применять полученные знания в повседневной жизни.

✓ Расширить познаваемый мир ребенка с ОВЗ с помощью средств ИКТ.

✓ Расширить возможности социальной адаптации в современном обществе детей с ОВЗ, через обучение компьютерной грамотности и владение компьютерной техникой.

✓

### **Отличительные особенности программы**

Отличительная особенность данной программы заключается в подборе и адаптации учебного материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий, в соответствии с психофизическими возможностями, возрастными особенностями детей с ОВЗ.

### **Прогнозируемый результат**

*К концу первого года обучения*

#### **учащиеся должны знать:**

✓ правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;

✓ правила включения и выключения компьютера;

✓ алгоритм запуска и выключения компьютерных программ;

✓ программу MS Paint.

**учащиеся должны уметь:**

- ✓ уметь включать, выключать компьютер;
- ✓ запускать и выключать компьютерные программы;
- ✓ рисовать в программе MS Paint;

*К концу второго года обучения*

**учащиеся должны знать:**

- ✓ принцип расположения символьных клавиш на клавиатуре;
- ✓ владеть терминологией;
- ✓ названия и назначения основных устройств компьютера;
- ✓ назначение и возможности графического редактора MS Paint;
- ✓ основные инструменты и команды MS Word;

**учащиеся должны уметь:**

- ✓ загружать операционную систему;
- ✓ выполнять основные операции управления файлами;
- ✓ уметь самостоятельно создавать рисунки в MS Paint.
- ✓ уметь использовать основные возможности MS Word.

*К концу третьего года обучения*

**учащиеся должны знать:**

✓ этические нормы при работе с информацией и правила безопасного поведения при работе с компьютерами;

- ✓ роль информации в деятельности человека;
- ✓ источники информации;
- ✓ виды информации;
- ✓ назначение и функции операционной системы;
- ✓ название и возможности программного обеспечения изученных редакторов;

**учащиеся должны уметь:**

- ✓ создавать и изменять простые информационные объекты на компьютере;
- ✓ выполнять основные операции управления файлами;
- ✓ работать с информацией;
- ✓ выполнять основные операции управления файлами;
- ✓ выполнять основные операции в изученных редакторах.

Программой предусмотрена *аттестация учащихся*, направленная на выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня теоретических знаний, развития практических умений и навыков, сформированных компетенций и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительных общеобразовательных программ- дополнительных общеразвивающих программ.

**Входная аттестация** проводится педагогом дополнительного образования в сентябре.

**Промежуточная** — в декабре, апреле-мае - по итогам полугодия или учебного года.  
**Итоговая аттестация** проходит в апреле-мае по окончании полного курса обучения.

### **Формы отслеживания результатов**

- тестовые и творческие задания,
- лабораторные работы,
- фронтальные опросы и зачеты по теории и практике,
- экзамены.

Занятия по данной программе будут способствовать формированию у детей таких личностных качеств, как усидчивость, терпение, целеустремленность, воля, взаимопомощь, взаимовыручка, что позволит им активнее реализовывать себя в социально-полезных сферах деятельности.

Такие формы занятий с учащимися, как различные конкурсы, игры, праздники, Дни именинника, огоньки будут способствовать развитию у детей коммуникативных навыков, уважения к себе и окружающим, толерантности и т.д.

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

<b>Введение</b>			
		Теория	Практика
1	Правила поведения в компьютерном классе	2	
2	Компьютеры в нашей жизни	1	1
3	Из чего состоит компьютер	1	1
3	Манипулятор «мышь».	1	1
4	Клавиатура	1	1
5	Порядок и последовательность действий и событий	1	1
6	Перемещение объектов	1	1
		<b>8</b>	<b>6</b>
<b>MS Paint</b>			
7	«Paint» – веселая «рисовалка».	1	1
8	Раскрасим черно-белый мир	1	1
9	Отмена операции и ластик	1	1
10	Панель инструментов	1	1
11	Инструмент Кисточка	1	1
12	Инструмент Карандаш	1	1
13	Инструмент Прямоугольник	1	1
14	Инструмент Линия	1	1
15	Инструмент Кривая	1	1
16	Инструмент Распылитель	1	1
17	Инструмент Эллипс	1	1
18	Инструмент Пипетка	1	1
19	Резерв	1	1
20	Создание компьютерного рисунка	1	1



21	Палитра	1	1
22	Способы заливки	1	1
23	Практикум		2
24	Раскрашивание замкнутого контура	1	1
25	Основной цвет кисти и цвет фона	1	1
26	Сохранение компьютерного рисунка	1	1
27	Практикум		2
28	Редактирование компьютерного рисунка	1	1
29	Геометрические фигуры	1	1
30	Построение линий и фигур	1	1
31	Выделение прямоугольной области	1	1
32	Текст на рисунке	1	1
33	Шрифты	1	1
34	Моделирование в среде графического редактора	1	1
35	Резерв	1	1
		<b>27</b>	<b>31</b>
<b>ИТОГО</b>			<b>72</b>

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

<b>Вводный блок</b>			
		Теория	Практика
1	Правила поведения в компьютерном классе Правила техники безопасности	2	
2	Беседа об использовании ЭВМ	2	
3	Название и назначение основных устройств ЭВМ	1	1
		<b>5</b>	<b>1</b>
<b>MS Paint</b>			
4	Программа Paint. Актуализация знаний.	2	
6	Инструменты рисования.	1	3
7	Палитра цветов, заливка, масштаб.	1	3
12	Операции редактирования	1	3
13	Копирование. Перемещение	1	3
15	Чертежные инструменты	1	3
17	Текст на рисунке	1	3
19	Моделирование в среде графического редактора	1	3
20	Трансформация.	1	3
21	Совмещение объектов	1	3
22	Конструирование объемных фигур	1	3
23	Срез знаний		2
24	Новогодняя и рождественская открытка		4
25	Резерв		2
		<b>10</b>	<b>38</b>
<b>MS Word</b>			
26	Word редактор текстов	2	
27	Орфография и замена	1	3
28	Ввод текста	1	3
29	Копирование и перемещение	1	3
30	Шрифты	1	3
31	Абзацы	1	3
32	Форматирование по образцу	1	3
33	Таблицы	1	3
34	Колонки	1	1
35	Списки	1	1
36	Рисовалка в Word	2	6

37	Открытие мамы		4
38	WordArt	1	5
39	Параметры страницы	1	1
40	Проверочное задание		2
		<b>15</b>	<b>41</b>
<b>OS Windows</b>			
41	Окна. Действия с окнами.	1	3
42	Папки, файлы, каталоги.	1	3
43	Проводник	1	3
44	Справочная система	1	3
45	Панель задач	1	3
46	Память компьютера.	1	3
47	Удаление, восстановление удаленных файлов.	1	3
48	Локальные и съемные диски.	1	1
49	Срез		2
50	Резерв		2
		<b>8</b>	<b>26</b>
<b>ИТОГО</b>			<b>144</b>

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

<b>Вводный блок</b>			
		теория	практика
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	2	
2	Основные устройства компьютера, их функции, взаимосвязь в процессе работы	2	2
3	Окна Windows		2
4	Файлы и папки		2
5	Значки и ярлычки		2
6	Рабочий стол		2
7	Панель задач		2
8	Представление о программном обеспечении	2	4
9	Клавиатурный тренажер	2	2
10	Стандартные программы Windows		2
11	Повторение		2
12	Срез		2
13	Резерв	2	
		<b>10</b>	<b>24</b>
<b>Информация</b>			
		Теория	Практика
14	Информация. Способы получения. Виды информации. Источники, приемники информации.	2	2
15	Получение, преобразование, передача, хранение и использование информации	2	6
16	Компьютер – инструмент работы с информацией.	2	4
17	Носители информации.	2	2
18	Текстовая и графическая информация	2	4
19	Технологии обработки информации	2	4
20	Развитие внимания. Игры на развитие внимания и памяти.	2	4
21	Сравнение, перемещение объектов.	2	2
22	Признаки предметов	2	2
23	Действия, обратные действия	2	4

24	Срез		2
25	Резерв	2	
		<b>22</b>	<b>36</b>
26	Графический редактор Paint		30
	(выполнение системы заданий на освоение основных принципов работы с программой растровой графики)		
27	Векторная графика в Word		20
	(выполнение системы заданий на освоение основных принципов работы с программой векторной графики)		
	Резерв	2	
		<b>2</b>	<b>50</b>
<b>ИТОГО</b>			<b>144</b>