

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА КРОНШТАДТСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ГРАД ЧУДЕС»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДДТ «Град чудес»

И.Ю. Черникова
« 21 » _____ 2021 года



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Сказки волшебницы Компьюты»

педагога дополнительного образования
Гофман Веры Юльевны
1-го года обучения
(группа № 1)

Санкт-Петербург
2021/2022 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Сказки волшебницы Компьюты".

Условия реализации программы:

Учебная группа формируется на основе свободного набора. Для обучения принимаются все желающие вне зависимости от способностей и уровня первоначальной подготовки.

Рабочая программа рассчитана на 72 часа.

Организация занятий –1 раз в неделю по 2 академическому часу.

Особенности коллектива:

Возраст -5-6 лет

Количество учащихся в группе - 16 человек

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Сказки волшебницы Компьюты» - техническая.

Задачи:

обучающие:

- обучить детей правилам поведения и технике безопасности в компьютерной студии; навыкам пользования компьютерной мышью (щелчок, двойной щелчок, передвижение указателя мыши) и некоторыми клавишами клавиатуры;
 - познакомить детей с некоторыми названиями и назначением составных частей компьютера;
 - учить детей раскрашивать картинки в графическом редакторе Paint, добавлять свои элементы в рисунок;
 - расширить математические представления детей о геометрических фигурах, счёте, цифрах; классификации, закономерностях и т.д.;
 - познакомить детей с буквами русского алфавита, их различным начертанием;
 - на занятиях активизировать речь детей, расширять словарный запас детей, вводя новые понятия (клавиатура, мышь, монитор и т.д.).
 - научить работать с педагогом дистанционно с применением современных электронных средств связи: электронная почта, группа объединения в социальной сети.
- Научить работе с интернет-ссылками.

развивающие:

- развивать стойкий интерес к освоению компьютерной техники;
- способствовать развитию памяти, внимания, восприятия, зрительно-моторной координации детей;
- формировать учебные навыки детей (умение обобщать, сравнивать, классифицировать, выявлять закономерности, предвидеть результат и ход решения логической и творческой задачи);

воспитательные:

- воспитывать коммуникативную культуру, доброжелательное отношение друг к другу, желание помочь сверстнику в случае необходимости;
- способствовать самостоятельным действиям детей, активному поведению на занятиях, формированию состояния успешности, ощущения собственной значимости при работе с компьютером.

Содержание программы

1. Введение. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

Теория:

Знакомство.

Правила поведения, техники безопасности.

Беседа о студии, о компьютерах.

Показ выполнения компьютерных заданий

Практика:

Компьютерная программа «Привет» - первые навыки работы с мышкой, наушниками.

2. Знакомство с графическим редактором Paint. Раскрашивание готовых картинок разной сложности, создание собственных картинок на основе готового шаблона.

Теория:

Создание проблемной ситуации для выполнения компьютерного задания (разгадывание загадок, прослушивание звукового файла, рассматривание картинок).

Знакомство с графическим редактором Paint. Инструмент Заливка. Выбор необходимого цвета. Инструменты Кисть, Распылитель, их переключение.

Создание предпраздничного настроения, вызов желания поздравить волшебницу Компьюту, родителей, близких с праздником (Новым годом, 8 марта, 23 февраля и др.).

Обсуждение «Во что превратится?» (несколько шаблонов)

Показ выполнения компьютерных заданий.

Рассматривание готовых работ.

Практика:

Раскрашивание картинок в графическом редакторе («Котёнок», «Коврик для котёнка», «С днём матери», «Осень», «Зима», «Весна», «Лето», «23 февраля», «Город» и др.).

Раскрашивание картинок с дополнением их своими деталями (открытки к Новому году и 8 марта, картинки «Море», «Домик», «Кто спрятался», «Космос», «Маленькие паны и паночки» и др.).

3. Знакомство с некоторыми программами Windows.

3.1 Знакомство с инструментами и приёмами компьютерного рисования в графическом редакторе Paint.

Теория:

Создание проблемной ситуации для выполнения компьютерного задания (разгадывание загадок, прослушивание звуковых файлов, рассматривание иллюстраций, выполнение логических заданий, рассматривание работ детей предыдущих лет).

Знакомство с графическим редактором Paint. Инструменты Заливка, Кисть, Распылитель, Выделение, Линия. Выбор необходимого цвета, инструмента. Перенос выделенной области по экрану. Соединение точек с помощью инструмента Линия.

Понятие симметрии.

Показ выполнения компьютерных заданий.

Рассматривание готовых работ детей.

Практика:

Раскрашивание картинок в графическом редакторе.

Самостоятельное рисование на произвольную тему.

Выполнение компьютерных заданий с использованием функции «выделение-перенос», на понимание понятия «симметрия».

Выполнение компьютерных заданий «Соедини точки» с помощью инструмента Линия.

Рисование открытки для волшебницы Компьюты, родителей, близких (к Новому году, 8 марта, 23 февраля).

Выполнение творческой работы на превращение геометрической фигуры по выбору учащегося в рисунок.

3.2 Развитие математических представлений, зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Теория:

Повторение названий частей компьютера

Создание проблемной ситуации для выполнения компьютерного задания («Что это за девочка?», разгадывание загадок, рассматривание картинок).

Дидактические задания на знание цифр, геометрических фигур, установление логических связей, счёт, цвет.

Логические дидактические задания, соответствующие компьютерным заданиям.

Показ выполнения компьютерных заданий.

Практика:

Выполнение компьютерных заданий по мотивам компьютерных игр «Шиворот-навыворот», «Лесная школа», «Маленький искатель», «Домашняя академия», «Маленькие драконы», «Пани Красотулькина и весёлые осьминоги», «Пани Соображалкина в стране цифр», «Пан Щекоткин и загадочное происшествие», «В стране чисел с Волшебной цифрой», «Маленький искатель в кукольном театре».

3.3 Знакомство с буквами и развитие навыков чтения

Теория:

Дидактические задания, знакомящие детей с буквами и закрепляющие эти знания.

Показ выполнения компьютерных заданий.

Практика:

Выполнение компьютерных заданий «Мышонок учит буквы» (часть заданий – самостоятельное освоение без показа), выполнение заданий в программе Paint «Найди букву».

4. Промежуточная аттестация. Демонстрация работ.

Теория:

Повторение названий частей компьютера, их назначение. Демонстрация работ учащихся.

Беседа о компьютерной студии, о впечатлениях за учебный год, о волшебнице Компьюте

Повторение правил и процесса игр, в которые играли в течение года

Практика:

Выполнение компьютерного логического задания «С Новым годом!» (Power Point).

Планируемые результаты первого года обучения

После обучения по программе дети будут:

- применять правила безопасного поведения в компьютерном классе;
- знать названия некоторых частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, наушники, колонки);
- уверенно пользоваться мышью (щелчок, двойной щелчок, перемещение указателя мыши в нужное место экрана);
- уметь раскрашивать готовые рисунки и добавлять в них свои элементы (программа Paint, инструменты программы);
- проявлять устойчивый интерес к занятиям, испытывать удовольствие при общении с компьютером;
- уметь сравнивать предметы по величине «на глаз», со считыванием; осуществлять действия в соответствии с определённой последовательностью, составить творческий замысел и осуществить его в программе Paint;
- знать буквы алфавита, их начертание;
- соблюдать правила доброжелательного отношения к товарищам, оказывать сверстникам посильную помощь при выполнении компьютерных заданий;
- активно вести себя на занятиях, уверенно и самостоятельно действовать при работе с компьютером.

Календарно-тематический план на 1 учебный год

№	Название темы занятий по программе	Количество часов		Дата проведения занятия	
		Теория	Практика	Предп.	Факт.
1	Введение. Техника безопасности и правила поведения в компьютерной студии.	0,5	0,5	03.09.21	
2	Paint – раскрашивание.	0,5	0,5		
3	Paint – раскрашивание.	0,5	0,5	10.09.21	
4	Paint – раскрашивание.	0,5	0,5		
5	Paint – раскрашивание.	0,5	0,5	17.09.21	
6	Paint – раскрашивание. «Котёнок».	0,5	0,5	24.09.21	
7	Paint – раскрашивание. «Коврик для котёнка».	0,5	0,5		
8	Изучение букв.	0,5	0,5	01.10.21	
9	Paint – раскрашивание.	0,5	0,5		
10	Paint – раскрашивание (Что не так?).	0,5	0,5	08.10.21	
11	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
12	Paint. Соедини точки. Море.	0,5	0,5	15.10.21	
13	Изучение букв.	0,5	0,5		
14	Paint – раскрашивание. «Осень золотая».	0,5	0,5	22.10.21	
15	Изучение цифр.	0,5	0,5		
16	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5	29.10.21	
17	Paint – раскрашивание. «К дню матери».	0,5	0,5		
18	Paint, рисуем компьютерными кистями.	0,5	0,5	05.11.21	
19	Изучение букв.	0,5	0,5		
20	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5	12.11.21	
21	Paint – «Кто спрятался?» (геометрические фигуры).	0,5	0,5		
22	Изучение цифр.	0,5	0,5	19.11.21	
23	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
24	Изучение букв.	0,5	0,5	26.11.21	
25	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
26	Paint, рисуем компьютерными кистями.	0,5	0,5	03.12.21	
27	Paint – рисование.	0,5	0,5		
28	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5	10.12.21	
29	Изучение букв.	0,5	0,5		
30	Paint – рисование.	0,5	0,5	17.12.21	
31	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
32	Paint – раскрашивание. «Зима».	0,5	0,5	24.12.21	
33	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Открытка к Новому году».	0,5	0,5		
34	Промежуточная аттестация. Демонстрация новогодних открыток. «С Новым годом!» (Power Point)	0,5	0,5		
35	Изучение букв.	0,5	0,5	14.01.22	

36	Paint – рисование.	0,5	0,5		
37	Paint – «Кто спрятался?» (рыбки).	0,5	0,5	21.01.22	
38	Изучение букв.	0,5	0,5		
39	Paint, рисуем компьютерными кистями.	0,5	0,5	28.01.22	
40	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
41	Изучение цифр.	0,5	0,5	04.02.22	
42	Paint – раскрашивание. «К 23 февраля».	0,5	0,5		
43	Изучение букв.	0,5	0,5	11.02.22	
44	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
45	Paint – «Кто спрятался?» (кошки).	0,5	0,5	18.02.22	
46	Paint – рисование.	0,5	0,5		
47	Paint. «Кто в лесу орехи прячет, сушит на зиму грибы?» (симметрия, выделение-перенос)	0,5	0,5	25.02.22	
48	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
49	Изучение букв.	0,5	0,5	04.03.22	
50	Paint, рисуем компьютерными кистями.	0,5	0,5		
51	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «К 8 марта».	0,5	0,5	11.03.22	
52	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
53	Изучение цифр.	0,5	0,5	18.03.22	
54	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Здравствуй, Весна!».	0,5	0,5		
55	Paint, раскрашивание. «Подарок маме».	0,5	0,5	25.03.22	
56	Изучение букв.	0,5	0,5		
57	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «К дню космонавтики».	0,5	0,5	01.03.22	
58	Изучение цифр.	0,5	0,5		
59	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5	08.04.22	
60	Paint – раскрашивание. «Город».	0,5	0,5		
61	Изучение букв.	0,5	0,5	15.04.22	
62	Изучение цифр.	0,5	0,5		
63	Paint – раскрашивание. «К Дню Победы	0,5	0,5	22.04.22	
64	Paint, рисуем компьютерными кистями.	0,5	0,5		
65	Изучение букв.	0,5	0,5	29.04.22	
66	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Скоро лето».	0,5	0,5		
67	Изучение цифр.	0,5	0,5	06.05.22	
68	Paint – раскрашивание с дорисовкой.	0,5	0,5		
69	Paint – раскрашивание с дорисовкой (Маленькие паны и паночки).	0,5	0,5	13.05.22	
70	Paint – рисование.	0,5	0,5		
71	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Волшебное превращение».	0,5	0,5	20.05.22	
72	Промежуточная аттестация. Демонстрация работ.	0,5	0,5		

Оценочные материалы

Формы отслеживания результативности образовательного процесса на 1 год обучения

Контроль результатов обучения осуществляется постоянно в течение учебного года:

- а) вводный контроль (наблюдение);
- в) промежуточная аттестация (диагностика - способы фиксации результата – информационная карта освоения учащимися программы, заполняется в конце учебного года);
- г) при дистанционном обучении форма контроля: тестирование, анкетирование, письменный отзыв, письменный отчет, фото – видеоотчет.

Основными формами контроля являются повседневное систематическое наблюдение за учащимися в разных видах деятельности и ситуациях, самостоятельное выполнение заданий, выставки и конкурсы, по результатам которого заполняются таблицы наблюдений.

Формами подведения итогов реализации программы являются выставки детских работ, отзывы родителей и педагогов, диагностика (таблица наблюдений), самоанализ, коллективный анализ работ.

Информационная карта на 1 год обучения

№	Фамилия, имя	Показатели результативности освоения программы													
		Обучающие результаты									Развивающие результаты	Воспитательные результаты	Средний балл		
		Освоение теории				Освоение практической деятельности									
						Навыки пользования компьютером			Результаты компьютерных игр						
		Названия частей компьютера	Правила поведения и техники безопасности	Буквы, их начертание	Цифры и счёт в пределах 10	Пользование мышью	Выбор инструментов в программе Paint (Кисть, Заливка)	Умение классифицировать	Умение выявлять закономерности	Умение сравнивать предметы	Самостоятельность творческих решений (раскрашивание с дорисовкой в программе Paint)	Самостоятельность при работе за компьютером	Умение высказывать свои мысли	Отношение к «чужим» работам и взаимопомощи	Уровень коммуникативной культуры
1.															
2.															

Обучающие результаты:***Названия частей компьютера:***

3 балла – названия пяти частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, колонки, наушники)

2 балла – названия трёх-четырёх частей компьютера

1 балл – названия менее трёх частей компьютера

Правила поведения и техники безопасности:

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности в компьютерной студии, сознательно выполняет их, может делать замечания друзьям, объяснить им, если они ведут себя неправильно.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

Буквы, их начертание:

3 балла – знает буквы, легко узнаёт их разное начертание в дидактической или компьютерной игре.

2 балла – знает большую часть букв, может не узнать какое-либо начертание знакомых букв.

1 балл – не знает большую часть букв, путается в начертаниях, не может выполнить задания без помощи.

Цифры и счёт в пределах 10:

3 балла – легко сосчитывает предметы в пределах 10, знает соответствующие цифры.

2 балла – сосчитывает предметы в пределе 5-8, иногда путается в цифрах.

1 балл – сосчитывает предметы в пределе 3-5, не знает цифр.

Пользование мышью: щелчок, двойной щелчок, передвижение указателя мыши по экрану, перенос объекта по экрану в игре.

3 балла – легко выполняет необходимые действия.

2 балла – для выполнения требуются кратковременные усилия.

1 балл – с большим трудом может выполнить требуемые действия.

Выбор инструментов в программе Paint (Кисть, Заливка):

3 балла – знает названия этих инструментов, их назначение, при работе с редактором не затрудняется в их выборе.

2 балла – знает названия и назначение инструментов, но путается при их выборе.

1 балл – не может понять назначения инструментов, поэтому затрудняется при выполнении задания в редакторе Paint.

Умение классифицировать:

3 балла – легко классифицирует предметы, при выполнении компьютерного задания быстро справляется с заданием.

2 балла - при выполнении компьютерного делаает незначительные ошибки, но исправляет их.

1 балл – при выполнении задания действует наугад, не задумываясь о классификации, либо требуется помощь педагога.

Умение выявлять закономерности:

3 балла – при выполнении компьютерного задания легко определяет закономерность, продолжает нужный ряд быстро, без затруднений.

2 балла - при выполнении компьютерного делаает незначительные ошибки, но исправляет их.

1 балл - при выполнении задания действует наугад, не задумываясь. Либо требуется помощь педагога.

Умение сравнивать предметы:

3 балла – хорошо сравнивает предметы по величине на глаз или со считыванием, не затрудняется при выполнении компьютерного задания.

2 балла – при выполнении компьютерного задания нужна незначительная помощь педагога.

1 балл – не может самостоятельно справиться с компьютерным заданием.

Развивающие результаты:

Самостоятельность выполнения творческих заданий в программе Paint (создание собственных картинок на основе готового шаблона):

3 балла - ребёнок легко воспринимает новый материал, самостоятельно принимает творческие решения, воплощает их в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

Самостоятельность при работе с компьютером:

3 балла - ребёнок уверенно и самостоятельно выполняет задание, легко запоминает необходимые действия, не испытывает трудностей в случае получения команд от компьютера.

2 балла - иногда затрудняется при выполнении заданий, требуется незначительная помощь, может затрудняться при прослушивании заданий компьютера.

1 балл - ребёнок не может действовать самостоятельно, ждёт указаний педагога на каждом шаге своих действий, не понимает указаний компьютера через наушники.

Умение высказывать свои мысли:

3 балла – хорошо владеет речевыми умениями, не затрудняется при формулировке ответов на вопросы педагога, при общении с детьми.

2 балла – не достаточно активен в речевом общении, для аргументации ответов требуются наводящие вопросы педагога.

1 балл – затрудняется при построении предложений, на вопросы отвечает однозначно, не может обосновать свой ответ.

Воспитательные результаты:

Отношение к «чужим» работам и взаимопомощи

3 балла - хорошо слушает и слышит других; способен доброжелательно оценить работу других детей, с удовольствием помогает другим и принимает помощь.

2 балла - не всегда слушает и слышит других; не всегда доброжелательно оценивает работы других, не хочет принимать помощь детей, но помощь педагога принимает с радостью, сам достаточно часто вызывает помощь другим;

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; настроен агрессивно, резко критикует чужие работы; мешает другим работать, не желает принимать помощь от других детей, сам никогда не проявляет желания помочь, очень редко просит о помощи педагога;

Уровень коммуникативной культуры:

3 балла – хорошо слушает и слышит других; уверенно и комфортно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудностей в общении

2 балла – не всегда слушает и слышит других; достаточно уверенно чувствует себя в коллективе, не испытывает трудности в общении с большинством ребят и педагогом.

1 балл - ребёнок не слушает и не слышит других; мешает другим работать; испытывает большие трудности в общении с педагогом и детьми.

При дистанционном обучении

- умение работать с педагогом дистанционно с применением современных электронных средств связи: электронная почта, группа коллектива в социальной сети.

- умение работать с интернет-ссылками, делать скриншоты страниц, простые презентации.

План воспитательной работы на 1 учебный год

№	Дата	Наименование мероприятия
1.	сентябрь	День знаний - беседа
2.	октябрь	День внешкольного работника - беседа
3.	октябрь	Беседа о борьбе с наркотиками
4.	октябрь	День отца - рисунок
5.	ноябрь	«ЗОЖ» - беседа, рисунок
6.	ноябрь	День матери - открытка
7.	декабрь	Всемирный день детского телевидения - беседа
8.	декабрь	Демонстрация новогодних открыток. «С Новым годом!»
9.	январь	День снятия блокады – беседа, рисунок
10.	февраль	День защитника отечества – открытка
11.	март	«К 8 марта» - открытка
12.	март	Международный день театра кукол - беседа
13.	апрель	Международный день детской книги - беседа, рисунок
14.	апрель	«К дню космонавтики» - открытка
15.	май	«К Дню Победы» - открытка
16.	май	Промежуточная аттестация. Демонстрация работ.
17.	июнь	Беседа, открытка, рисунок "Международный день защиты детей"
18.	июнь	Беседа "День России"

