


**Отдел образования муниципального района «Медынский район»
Муниципальное казенное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Медынский Дом творчества»**

<p>Принято на заседании педагогического совета</p> <p>Протокол № 1 от «01» сентября 2021 года</p>	<p align="center"></p> <p align="center">Утверждаю: Директор ДТ И.М. Конюхова</p> <p align="center">Приказ № 37 от «01» сентября 2021г.</p>
---	---

**Рабочая программа
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Холодный фарфор»**

Выполнил: Сулейманова Ф.Ш.
педагог дополнительного образования

Медынь-2021

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Ожидаемые результаты

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
Личностные результаты	Обучающийся должен: 1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; 2. Понимать роль информационных процессов в современном мире; 3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; 4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; 5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; 6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; 7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.	Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования
Метапредметные результаты	Познавательные УУД: 1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы. 2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях. 3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях. 4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др. 5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.	Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.

6. Устанавливать причинно-следственные связи.
7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
9. Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.
2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.
3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.
4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.
5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы,

	<p>графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования</p> <p>Коммуникативные УУД:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения 2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое). 3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках. 4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации). 	
<p>Предметные результаты</p>	<p>Обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – устройство компьютера и сферы его применения; – принципы работы в операционной системе Windows XP; – назначение компьютерных технологий и готовых программных средств; – свойства информации и способы работы с ней; – основные элементы логики; – понятия модели, моделирования; – виды и свойства алгоритмов; – способы создания и редактирования графических объектов; 	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>

	<p>– основные методы обработки графической и текстовой информации;</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру; – использовать информацию для построения умозаключений; – использовать элементы логики при работе с информацией; – решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике; – самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы; – использовать информационные технологии, готовые программные средства; – создавать и редактировать графические объекты; – уверенно вводить текст с помощью клавиатуры; – обрабатывать графическую и текстовую информацию. <p style="text-align: center;">Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов; • готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность; • готовность к решению проблем. <p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм; – уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения; – уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры». 	
--	---	--

Содержание учебно-тематического плана

Вводные занятия. Техника безопасности.

<u>Теория:</u>	Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
<u>Практика:</u>	Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1.	Компьютер и его основные устройства.
<u>Теория:</u>	Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.
<u>Практика:</u>	Работа с мышью. Работа на клавиатуре.
Тема 1.2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.
<u>Теория:</u>	Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиш правильными пальцами. Руки солиста.
Тема 1.3.	Мышь. Работа с мышью.
<u>Теория:</u>	Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.
<u>Практика:</u>	Игра на компьютере с использованием кликами мыши.
Тема 1.4.	Прогулка по столу.
<u>Теория:</u>	Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».
<u>Практика:</u>	Знакомство с объектами рабочего стола.
Тема 1.5.	Понятие об операционной системе.
<u>Теория:</u>	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
<u>Практика:</u>	Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.
Тема 1.5.	Главное меню Windows.
<u>Теория:</u>	Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.
<u>Практика:</u>	Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
Тема 1.6.	Работа с объектами операционной системы.
<u>Теория:</u>	Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».

Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной и оконный*. Вводить команд с помощью мыши –командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использование ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 2.3. Конструирование.

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.

Тема 2.4. Гимнастика для рук.

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 2.5. Какие бывают программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.

Тема 2.6. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.8. Работа с рисунками.

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель

в виде руки).

- Тема 2.9. Обучающие игры.
Теория: Какие бывают обучающие игры?
Практика: Развивающие игры на компьютере.
Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

Раздел 3. Информация

- Тема 3.1. Информация вокруг нас.
Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

- Практика:
- ✓ Работа с карточками: ответить на вопросы .
 - ✓ Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

- Тема 3.2. Виды информации.
Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

- Практика:
- ✓ Кроссворд: «Виды информации».
 - ✓ Викторина «Мы и информация».

- Тема 3.3. Как мы получаем информацию.
Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

- Практика:
- ✓ Ввод текстовой информации в программе «Блокнот».
 - ✓ Редактирование текста в программе «Блокнот».

- Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.
Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

- Практика:
- ✓ Выполнять задание на карточке.
 - ✓ Развивающая игра на компьютере.

- Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.
Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

- Практика:
- ✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
 - ✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

- Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.
Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.

Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 3.7. Множества.

Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

Практика:

- ✓ Игра «Всё наоборот».
- ✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.

Тема 3.8. План и правила.

Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.

Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.

Тема 3.9. Алгоритм.

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.

Практика:

- ✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».
- ✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

Тема 3.10. Исполнитель.

Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.

Тема 3.11. Примеры исполнителя.

Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортёр. Система команд для транспортера.

Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.

Итоговые занятия

Теория: Готовиться к итоговой занятии.

Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

Календарно-тематический план

	Дата		Темы занятий по разделам	Кол-во часов
	план	факт		
1			Вводные занятия. Техника безопасности.	2
			Компьютер	34
2			Компьютер и его основные устройства.	2
3			Компьютер и его основные устройства.	2
4			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
5			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
6			Мышь. Работа с мышью.	2
7			Мышь. Работа с мышью.	2

8		Мышь. Работа с мышью.	2
9		Прогулка по столу.	2
10		Прогулка по столу.	2
11		Понятие об операционной системе.	2
12		Главное меню Windows.	2
13		Главное меню Windows.	2
14		Работа с объектами операционной системы.	2
15		Работа с объектами операционной системы.	2
16		Работа с объектами операционной системы.	2
17		Работа с объектами операционной системы.	2
18		Работа с объектами операционной системы.	2
		Информационные технологии	44
19		Графика.	2
20		Графика.	2
21		Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
22		Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
23		Конструирование.	2
24		Конструирование.	2
25		Конструирование.	2
26		Гимнастика для рук.	2
27		Какие бывают программы.	2
28		Какие бывают программы.	2
29		Графический редактор Paint.	2
30		Графический редактор Paint.	2
31		Создание рисунков. Работа с цветом.	2
32		Создание рисунков. Работа с цветом.	2
33		Создание рисунков. Работа с цветом.	2
34		Работа с рисунками.	2
35		Работа с рисунками.	2
36		Работа с рисунками.	2
37		Обучающие игры.	2
38		Обучающие игры.	2
39		Обучающие игры.	2
40		Обучающие игры.	2
		Информация	58
41		Информация вокруг нас.	2
42		Виды информации.	2
43		Как мы получаем информацию.	2
44		Способы представления и передачи информации.	2
45		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
46		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
47		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
48		Элементы логики. Сопоставление.	2
49		Элементы логики. Сопоставление.	2
50		Элементы логики. Сопоставление.	2
51		Множества.	2
52		Множества.	2
53		Множества.	2
54		Множества.	2
55		Множества.	2

56			План и правила.	2
57			План и правила.	2
58			План и правила.	2
59			План и правила.	2
60			Алгоритм.	2
61			Алгоритм.	2
62			Алгоритм.	2
63			Алгоритм.	2
64			Исполнитель.	2
65			Исполнитель.	2
66			Примеры исполнителя.	2
67			Примеры исполнителя.	2
68			Итоговые занятия	2
69			Итоговые занятия	2
70			Итоговые занятия	2
71			Итоговые занятия	2
72			Итоговые занятия	2
			Всего:	144