

Муниципальное учреждение дополнительного образования  
центр творчества и развития «Радуга»



Утверждаю  
Директор МУ ДО ЦТР «Радуга»  
Н.Л. Соловьева  
2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Роботландия»

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
Воронова Марина Александровна

п. Тихменево, 2020 г.

## Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план .....	5
3. Содержание программы .....	6
4. Обеспечение программы .....	7
5. Мониторинг образовательных результатов.....	9
6. Список литературных источников.....	12

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Роботландия» разработана в соответствии с нормативно- правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Основная общеобразовательная программа общего образования МОУ Милюшинская СОШ.

**Направленность** –техническая.

**Возраст детей** -10-14 лет.

**Сроки реализации программы** - 1 год (36 часов, 1 час в неделю).

Занятия проходят в группах постоянного состава. В объединение принимаются ребята на добровольной основе. Комплектование проводится в конце августа – начале сентября. Информация о наборе в объединение доводится до сведения детей и их родителей с помощью рекламы, а также путем непосредственного контакта.

### Календарный учебный график

	Начало учебного года	Окончание учебного года	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Продолжительность каникул
I год обучения	15 сентября	31 мая	36	36	С 31.12 по 08.01. (9 дней)

Тематика занятий должна быть разнообразна, что способствует творческому развитию ребенка, фантазии, самореализации. Допускается корректировка программы в зависимости от возрастных особенностей, интересов и потребностей детей, материального обеспечения.

В процессе обучения необходимо систематически обращать внимание детей на соблюдение правил безопасности труда при работе с компьютером.

**Цель:** развивать компьютерную грамотность учащихся средствами компьютерной графики и программы PowerPoint.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- обучить теоретическим основам в области компьютерной графики;
- формировать практические умения в области компьютерной графики;
- обучить основам программы PowerPoint

*Развивающие:*

- развивать креативные способности;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;

*Воспитательные:*

- воспитывать толерантное отношение в группе;
- формировать активность, аккуратность, усидчивость, самостоятельность;

Занятия объединения проектируются в соответствии с гигиеническими требованиями СанПин. Работа за компьютером чередуется с работой по получению, закреплению или контролю знаний. Проводятся физкультминутки и отдых для глаз. Занятия проходят 1 раз в неделю

**Режим занятий:** занятия проходят в кабинете информатики. Большую часть занятий, это практические задания. У каждого ученика есть свой компьютер, на котором есть его учетная запись. На этом компьютере учащийся выполняет данное ему задание.

*Ожидаемые результаты дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:*

- владение теоретическими основами компьютерной графики;
- формирование практических умений в области компьютерной графики;
- владение основами программы PowerPoint;
- развитие креативных способностей;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения;
- формирование толерантного отношения в группе;
- формирование активности, аккуратности, усидчивости, самостоятельности.

*Формы подведения итогов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:*

- защита презентаций;
- конкурс

## 2. Учебно-тематический план

№п/п	Тема	Кол-во часов		
		Теория	Практика	Итого
1	<p><b>«Знакомство с компьютером»</b>  Введение правил поведения в компьютерном классе Составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов, создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное.</p>	4	3	7
2	<p><b>«Компьютерная графика»</b>  <b>«Редакторы»</b>. Дети получают первоначальные навыки работы в текстовом, графическом и музыкальном редакторах при работе с программами <b>«Привет»</b>, <b>«Правилка»</b>, <b>«Микрон»</b>, <b>«Раскрашка»</b>, <b>«Шарманщик»</b>.</p>	6	9	15
3	<p>Создание презентаций PowerPoint <b>«Алгоритмика. Исполнители»</b>. При изучении этого раздела дети получают понятия «исполнитель», «алгоритм», могут самостоятельно исследовать среду и систему команд исполнителя, знакомятся с типами и формами записи алгоритмов, практикуются в их составлении.  Программы <b>«Перевозчик»</b>, <b>«Ханойская башня»</b>, <b>«Конюх»</b>, <b>«Машинист»</b>, <b>«Переливашка»</b> являются хорошим подспорьем для проведения занятий.</p>	4	9	13
4	Итоговое занятие		1	1
<b>Всего:</b>		14	22	36

### 3. Содержание образовательной программы

За основу планирования занятий был взят курс «Роботландия» Ю.А. Первина. Материал занятий разделён на 3 блока, в каждый из которых включены темы занятий из ПМК «Роботландия»:

**«Редакторы».** Дети получают первоначальные навыки работы в текстовом, графическом и музыкальном редакторах при работе с программами «Привет», «Правилка», «Микрон», «Раскрашка», «Шарманщик».

**«Алгоритмика. Исполнители».** При изучении этого раздела дети получают понятия «исполнитель», «алгоритм», могут самостоятельно исследовать среду и систему команд исполнителя, знакомятся с типами и формами записи алгоритмов, практикуются в их составлении. При изучении этого блока опираюсь на материал курса «Информатика в играх и задачах» А. Горячева. Программы «Перевозчик», «Ханойская башня», «Конюх», «Машинист», «Переливашка» являются хорошим подспорьем для проведения занятий.

**«Развивающие игры. Уроки по предметам».** Используются программы «Мудрый крот», «Морской бой» и ряд учебных программ по предметам, например «Лото», «Устный счёт». Цель этих занятий – развитие логического мышления детей и отработка учебного материала по предметам.

#### **Блок «Знакомство с компьютером». (7 часов).**

*Теория.* Компьютеры вокруг нас. Правила поведения в компьютерном классе. Устройство компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. (4 ч).

*Практика.* Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. (3 ч).

#### **Блок «Компьютерная графика» (15 часов).**

*Теория.* Введение в компьютерную графику. Редакторы. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты. Копирование и вставка, поворот объекта. Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж. Основные виды фильтров и способы их применения. *Практика.* Введение в компьютерную графику. Сканирование. Графический редактор Paint. Программам «Привет» - ПМК «Роботландия». Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши. «Правилка» - ПМК «Роботландия». Инструменты Кисть, Заливка. Изобразительные слои. Работа со «слоистыми» изображениями. «Микрон» - ПМК «Роботландия». Работа с фрагментами рисунка. Рисование орнаментов. Подписывание рисунков. Инструменты. Разработка и выполнение творческих работ. «Раскрашка» - ПМК «Роботландия». «Шарманщик» - ПМК «Роботландия». Разработка собственных индивидуальных или групповых проектов. Создание проекта. Выполнение творческой работы. Разработка собственных индивидуальных или групповых проектов. Создание проекта. Выполнение творческой работы.

#### **Блок Создание презентаций PowerPoint (13 часов).**

*Теория.* Назначение и основные элементы программы PowerPoint. Выбор и вставка объектов в слайд. Настройка анимации. Создание анимации. Требования к оформлению и демонстрации презентаций.

*Практика.* Слайд и его оформление. Шаблоны. Выбор и вставка объектов в слайд. Создание анимации. Переходы и их настройка. Создание собственной презентации. Итоговое занятие.

## 4. Обеспечение программы

### 4.1. Методическое обеспечение

На занятиях применяются следующие методы обучения

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, работа с учебником, рабочей тетрадью);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические работы за ПК);
- проблемное обучение;
- метод проектов;
- метод игры

Методы воспитания: убеждение, поощрение, наблюдение, упражнение, мотивирование, стимулирование

#### *Основные типы занятий:*

- урок изучения нового материала;
- урок контроля знаний;
- обобщающий урок;
- комбинированный урок.

**Формы проведения занятий:** беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Формы аттестации: творческие работы, проекты, тестирование, конкурсы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: портфолио учащихся, видео и фотоматериалы.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: творческие продукты.

Формы организации учебного занятия: индивидуальная, групповая, коллективная.

Педагогические технологии: информационно-коммуникационные, коллективно-взаимообучения, проектной деятельности, коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающие.

### 4.2. Материально-техническое обеспечение

Оборудование: компьютеры, с установленным программным обеспечением, необходимым для реализации программы кружка «Роботландия».

## 5. Мониторинг образовательных результатов

Для выявления уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, уровня развития способностей и личностных качеств ребенка проводится аттестация обучающихся следующих видов:

- начальная аттестация – это определение уровня подготовки учащихся в начале учебного года.
- промежуточная аттестация - это выявление результативности усвоения учащимися содержания одного или нескольких разделов программы;
- итоговая аттестация – это подведение итогов освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы или.

При реализации программы основной упор сделан на практическую работу учащихся, в том числе с учётом их индивидуальных интересов.

**Практическая работа на компьютере оценивается следующим образом:**

- **«отлично», если:**
  - учащийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на компьютере;
  - работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;
- **«хорошо», если:**
  - работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с компьютером в рамках поставленной задачи;
  - правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %), допущено не более трех ошибок;
  - работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.
- **«удовлетворительно», если:**
  - работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на компьютере, требуемыми для решения поставленной задачи.
- **«плохо», если:**
  - допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на компьютере или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

творческие результаты:

- степень стабильности и качества творческих достижений проявляется в точности и грамотности исполнения заданий;

*воспитательные результаты:*

- уровень воспитательных воздействий проявляется в характере отношений между педагогом и детьми, членами детского коллектива, в том или ином состоянии микроклимата в группе.

Отследить уровень усвоения детьми содержания, устойчивость интереса, степень стабильности и качества творческих достижений можно анализируя качество учебных занятий, детских творческих продуктов, стабильность творческих достижений, а так же умение детей применять знания по предмету.

Для оценки результатов выбраны уровни: низкий, средний, высокий.

Задачи	Критерии	Показатели	Методы
Обучить теоретическим основам в области компьютерной графики	Уровень соответствия теоретических знаний программным требованиям	Низкий уровень (усвоил менее 50 процентов знаний по программе) Средний (усвоил более 50 процентов знаний по программе) Высокий уровень (теоретическими знаниями владеет в полном объеме)	Опрос, наблюдение, анализ творческих работ
Формировать практические умения в области компьютерной графики	Уровень соответствия сформированных умений программным требованиям	Низкий уровень (испытывает трудности при выполнении работы, требуется подсказка педагога, не всегда работы выполнены аккуратно и качественно). Средний уровень (старается выполнить работу самостоятельно, не всегда проявляет аккуратность и творчество при выполнении работы). Высокий уровень (аккуратно и качественно выполняет работу, всегда проявляет творческий подход и самостоятельность)	Анализ творческих работ
Обучить основам программы PowerPoint	Уровень соответствия умений разработки презентаций программным требованиям	Низкий уровень (часто допускает ошибки при выполнении презентаций). Средний уровень (не всегда выполняет презентации в соответствии с	Анализ выполненных презентаций

		программными требованиями). Высокий уровень ( презентация выполняет в соответствии с программными требованиями)	
Развивать креативные способности	Уровень развития креативных способностей	Низкий уровень (редко проявляет творческий подход при выполнении практических заданий). Средний уровень (не всегда проявляет творческий подход при выполнении практических заданий). Высокий уровень (при выполнении практических заданий всегда проявляет творческий подход)	Анализ практических работ
Развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение	Уровень развития композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения	Низкий уровень (слабо проявляет умение комбинировать, совершать прямые и обратные операции, чувство прекрасного, эстетичность). Средний уровень (не всегда проявляет умение комбинировать, совершать прямые и обратные операции, чувство прекрасного, эстетичность). Высокий уровень (всегда проявляет умение комбинировать, совершать прямые и обратные операции, чувство прекрасного,	Анализ практических работ, наблюдение

		эстетичность)	
Воспитывать толерантное отношение в группе	Уровень воспитания толерантного отношения в группе	Низкий уровень (редко проявляет этническую и социальную толерантность). Средний уровень (не всегда проявляет этническую и социальную толерантность). Высокий уровень (всегда проявляет этническую и социальную толерантность)	Наблюдение
Формировать личностные качества: активность, аккуратность, усидчивость, самостоятельность	Уровень сформированности личностных качеств: активности, аккуратности, усидчивости, самостоятельности	Низкий уровень (часто не проявляет личностные качества на должном уровне). Средний уровень (иногда не проявляет личностные качества на должном уровне). Высокий уровень (личностные качества проявляет всегда)	Наблюдение

## 7. Список литературных источников

1. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике М. Лаборатория Базовых Знаний 2001.
2. Леготина С.Н. Элективный курс "Графический редактор Photoshop" (информатика). 10-11 классы. 1-2 часть, - Волгоград, 2005.
3. Энциклопедия А. Зарецкого «Мой друг компьютер».
4. Пособие «Занимательный компьютер» автора Сергея Симоновича курс «Роботландия» Ю.А. Первина

5. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
6. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
7. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
8. Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
9. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
10. Дувонов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.. СПб.: БХВ-Петербург, 2005-352с.:ил.