


Управление образования администрации Нанайского муниципального  
района  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа  
имени Григория Ходжера с. Верхний Нерген»

Утверждаю  
Директор школы  
 /Т.В.Киле/  
Приказ № 87а  
от «17» августа 2024 г



Дополнительная общеобразовательная программа  
технической направленности  
«Программист»  
возраст обучающихся: 9-13 лет  
срок реализации: 1 год  
уровень усвоения: стартовый  
на 2024-2025 учебный год

Составитель программы:  
Бельды Елена Андреевна,  
учитель математики и информатики

## Пояснительная записка.

### Раздел 1. Комплекс основных характеристик

#### 1.1. Пояснительная записка

Данная программа дополнительного образования «Программист» составлена на основе:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 « Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019г №467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г №629;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам в муниципальных образовательных учреждениях Нанайского муниципального района Хабаровского края, утвержденном Постановлением администрации Нанайского муниципального района Хабаровского края от 17.05.2021г №428;
- Положением о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае, утвержденным приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019г №383П;
- Уставом МБОУ ООШ с.Верхний Нерген.

#### **Актуальность**

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте.

**Педагогическая целесообразность.** Изучение основ работы с компьютером связано с развитием целого ряда таких умений и навыков, которые носят общеинтеллектуальный характер и формирование которых – одна из приоритетных задач. Изучение программирования развивает мышление школьников, способствует формированию у них многих приемов умственной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности рассчитана для обучающихся среднего возраста школьников и для обучающихся по специально-коррекционной программе VII и VIII вида.

**По форме организации содержания** – модульная.

**Уровень освоения** – стартовый.

**Возраст обучающихся:** 9-13 лет.

**Содержание программы рассчитано на детей:** 4-7 классов обучающихся по общеобразовательной и коррекционной программам.

**Срок реализации программы:** 1 год. Программа рассчитана на 36 часа.

**Режим программы:** 1 занятие в неделю продолжительностью 40 мин одно занятие.

#### 1.2. Цель программы

**Цель:** цель программы «Программист» состоит в том, чтобы сформировать у школьников новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

**Задачи обучения:****Предметные:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;

**Метапредметные:**

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;

**Личностные:**

- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### 1.3.Учебно-тематическое планирование

#### Учебный план

Тема	Кол-во часов			Формы аттестации контроля
	Всего	теория	практика	
Вводные занятия	1	1		
Информация вокруг нас -Организация хранения информации в компьютере. -Знакомство с информацией в программе «Роботландия». -Информация в компьютере. Диски. Дискеты	5	1	4	
Графический редактор PAINT -Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. -Создание, хранение и считывание документа. -Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. -Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). -Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. -Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый». - Викторина по теме «Графический редактор PAINT»	6	2	4	
Текстовый редактор WORD - Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. -Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). -Создание, хранение и считывание документа. -Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. -Проверка орфографии.	10	4	6	

-Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). -Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. -Режим вставки (символов, рисунков). -Рисунок в WORD. -Параметры страницы. -Оформление текстов с помощью WORDART. -Таблицы. Составление кроссвордов. -Поиск и исправление ошибок. -Копирование и перемещение текста. -Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания. -Урок–игра «Брейн-ринг» по теме «Текстовый редактор WORD»				
Развивающие игры -Игры на внимательность (поиск предметов) -Стратегические игры. -Выигрышная стратегия. -Построения древа игры.	5	1	4	
Знакомство с медиапродукцией -Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. -Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»)	7	1	8	
<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

## Содержание программы

### 1. Информация вокруг нас

**Теория:**

Вводные знания. Информационные технологии, информация. Организация хранения информации в компьютере.

**Практическая работа:**

Знакомство с информацией в программе «Роботландия».

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

### 2. Графический редактор PAINT

**Теория:**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

**Практическая работа:**

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Викторина по теме «Графический редактор PAINT»

### 3. Текстовый редактор WORD

**Теория:**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

**Практическая работа:**

Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.  
Режим вставки (символов, рисунков).  
Рисунок в WORD. Параметры страницы.  
Оформление текстов с помощью WORDART.  
Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.  
Копирование и перемещение текста.  
Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.  
Урок – игра «Брейн-ринг» по теме «Текстовый редактор WORD»

#### 4. Развивающие игры.

**Теория:**

Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры.

**Практическая работа:**

Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

#### 5. Знакомство с медиапродукцией

**Теория:**

Демонстрация медиадисков. видеотрейлеров с использованием

**Практическая работа:**

Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»)

### 1.4. Планируемые результаты

**Предметные:**

Учащиеся получают возможность:

- познакомиться с устройством ввода информации - клавиатурой;
- усвоить первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научиться работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;

**Метапредметные:**

Учащиеся получают возможность:

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- углубить представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;

**Личностные:**

Учащиеся получают возможность:

- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Приложение 3

### 2.2. Условия реализации программы

**Формы обучения:** групповая и индивидуальная.

Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, неконтролируемое времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается

для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

#### **Материально-техническое обеспечение:**

Компьютер, проектор, различные программы.

### **2.3. Формы подведения итогов и контроля.**

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи *текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы* (в конце каждого года).

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

#### **Оценочные материалы**

*Графический редактор PAINT викторина:* <https://wordwall.net/ru/resource/65670986/графический-редактор-paint>

*Урок –игра «Брейн-ринг» по теме «Текстовый редактор WORD»*

**Приложение 1**

### **2.4. Методическое обеспечение**

**Приложение 2**

### **2.5. Литература**

#### **Для педагогов:**

1. Краинский И. WORD 2007. Популярный самоучитель. - С.-Петербург, «Питер», 2008.
2. Матвеев М.Д. Самоучитель Microsoft Windows XP. Все об использовании и настройках (2-е издание). - С.-Петербург: «Наука и техника», 2006.

#### **Для детей:**

3. Тихомиров А.Н. Microsoft Office 2007. Все программы пакета. Самоучитель. - С.-Петербург, «Наука и техника», 2007.

#### **Интернет ресурсы:**

1. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/6-klass/algorithm-i-ispolniteli/igry-vvigrvshnye-strategii>
2. <https://igroutka.ru/igry-poisk-predmetov/>
3. <https://robotlandia.ru/>

## Урок –игра «Брейн-ринг» по теме «Текстовый редактор WORD»

**Раздел программы:** Применение ЭВМ.

**Тип урока:** обобщающий.

**Вид:** деловая игра.

Цели урока:

- 1) Закрепить и систематизировать знания и умения учащихся по теме: «Текстовый редактор WORD».
- 2) Проконтролировать уровень усвоения программного материала.

### **Задачи:**

*Учебная* - повторить, обобщить и закрепить знания учащихся по теме урока.

*Развивающая* - развитие интеллекта и формирование устойчивого интереса к предмету.

*Воспитательная* - формирование навыков делового взаимодействия, воспитание чувства сплоченности и коллективизма.

### **Оборудование и пособия:**

- 1) Компьютерный класс с операционной системой Windows XP и пакет Microsoft Office.
- 2) Тестовая оболочка Hyper Test с контрольными вопросами по теме.
- 3) Карточки с вопросами для проверки теоретической подготовки.
- 4) Сводная ведомость результатов игры.

### **План урока:**

<i>№ этапа</i>	<i>Содержание этапа</i>	<i>Вид деятельности</i>	<i>Время</i>
1	Подготовительный этап.	Вступительное слово учителя. Представление команд.	5 мин.
2	I тур: теоретический.	Ответы команд на вопросы по теме.	15 мин.
3	II тур: практический.	Выполнение практического задания по редактированию и форматированию документа.	15 мин.
4	Подведение итогов.	Подсчет результатов. Награждение победителей.	5 мин.

### **Предварительная подготовка:**

Подготовка к игре начинается за 2 урока до её проведения. Учащиеся разбиваются на 2 команды и получают домашнее задание:

- выбрать старшего менеджера;
- придумать название команды;
- составить кроссворд с вопросами по данной теме;
- разработать рекламу своего города.

### **Ход урока.**

#### **1) ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.**

Вступительное слово учителя.

В течение ряда уроков мы изучали текстовый редактор Word. Вы убедились, что данный редактор обладает широкими возможностями. Мы научились создавать документы, редактировать и форматировать текст, вставлять в текст таблицы и рисунки. Сегодня на уроке мы обобщим изученный материал, закрепим полученные знания, и каждый сможет оценить уровень своей подготовки.

Урок проведём в виде деловой игры «Кандидат». Предварительно вы разделились на две команды.

Игра состоит из 3-х туров, каждый тур содержит свои задания, за выполнение которых команда получает баллы. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем. Итак, начинаем игру!

*Представление команд:* команды представляют своё название и старшего менеджера.

## **2) I тур: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ.**

Тур проходит в два этапа:

**1 этап: «Разминка».** Во время разминки командам по очереди задаются вопросы. Участники обсуждают вопросы вместе, в течение 30 сек. Ответ даёт участник, которого называет старший менеджер команды.

Вопросы первой команде:

1. Какие основные функции любого текстового редактора? (Ввод, сохранение, редактирование, печать.)
2. В чём заключается операция форматирования текста? (Изменение внешнего вида текста, без изменения его содержания.)
3. Какое количество информации содержит 1 символ в Word? (1 байт.)

Вопросы второй команде:

1. Какие виды выравнивания позволяет выполнить Word? (Левое, правое, центрирование, блочное.)
2. В чём заключается операция редактирования текста? (Исправление ошибок, переконпоновка текста.)
3. Что называется словом в Word? (Цепочка символов, ограниченная пробелами или знаками препинаний.)

**2 этап: «Блиц-турнир».** Вопросы задаются сначала первой, затем второй команде. Количество вопросов равно количеству участников. Отвечают по очереди все участники без обсуждения в команде. Время на обдумывание - 2 сек. После этого ответ не засчитывается.

Вопросы первой команде:

1. Что является минимальным элементом в Word? (Символ.)
2. Удаление строки - это операция редактирования или форматирования? (Редактирования.)
3. Какой пункт меню позволяет сохранить документ? (Файл.)
4. Как называется свободная от текста область документа, где могут располагаться номера страниц, сноски и др. информация? (Поле.)
5. Где находится буфер обмена? (В ОЗУ.)
6. Какие виды ориентации страницы возможны в Word? (Книжная и альбомная.)

Вопросы второй команде:

1. Текстовый редактор - это системная или прикладная программа? (Прикладная.)
2. Как называется мигающий указатель рабочего места на экране? (Курсор.)
3. Изменение размера шрифта - это операция редактирования или форматирования? (Форматирования.)
4. В чём разница между операциями «Сохранить» и «Сохранить как ...»? (В первом случае документ будет сохранён под старым именем, а во втором - под новым именем.)
5. Как называется часть текста между двумя нажатиями клавиши ENTER? (Абзац.)
6. Какие виды начертания шрифта возможны в Word? (Нормальный, жирный, курсив, подчеркнутый и их возможные сочетания.)

## **3) II тур: ПРАКТИЧЕСКИЙ.**

Команды представляют своё домашнее задание: «Реклама» (приложение!), и получают задание для изменения своих проектов:

1. Изменить форму объекта WordArt.
2. Изменить размер и расположение графических объектов.
3. Изменить размер шрифта, его начертание и способ выравнивания текста.
4. Распечатать вариант после изменений.

Команда, выполнившая задание раньше, получает бонус - 1 балл.

## **4) ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

Итак, игра завершена. За урок мы повторили, обобщили и оценили знания, полученные ранее по рассматриваемой теме. В общем зачете победителем стала команда  
Спасибо за работу.



## Опознай пословицу:

Вам нужно прочитать пословицу и дать ей правильную интерпретацию.

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты - Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
2. Компьютер памятью не испортишь - Кашу маслом не испортишь.
3. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают - Дареному коню в зубы не смотрят.
4. Утопающий за F1 хватается - Утопающий за соломинку хватается.
5. Бит байт бережет - Копейка рубль бережет.
6. Что из Корзины удалено, то пропало - Что с возу упало, то пропало.
7. Вирусов бояться - в Интернет не ходить - Волков бояться - в лес не ходить.
8. За одного хакера семь кандидатов наук дают - За одного битого семь небитых дают.
9. Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит - Всяк кулик свое болото хвали

## Тестовые задания по теме «Текстовый редактор WORD»

### 1. Текстовый редактор — это программа, предназначенная для:

- а) работы с текстовой информацией в процессе делопроизводства, редакционно-издательской деятельности и др.;
- б) работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- в) управления ресурсами ПК при создании документов;
- г) автоматического перевода с символических языков в машинные коды.

### 2. К числу основных преимуществ работы с текстом в текстовом редакторе (в сравнении с пишущей машинкой) следует назвать:

- а) возможность более быстрого набора текста;
- б) возможность многократного редактирования текста;
- в) возможность уменьшения трудоемкости при работе с текстом;
- г) возможность использования различных шрифтов при наборе текста.

### 3. Что пропущено в ряду: «символ —... — строка — фрагмент текста»:

- а) слово;
- б) абзац;
- в) страница;
- г) текст.

### 4. К числу основных функций текстового редактора относятся:

- а) копирование, перемещение, уничтожение и сортировка фрагментов текста;
- б) создание, редактирование, сохранение, печать текстов;
- в) управление ресурсами ПК и процессами, использующими эти ресурсы при создании текста;
- г) автоматическая обработка информации, представленной в текстовых файлах.

### 5. Редактирование текста представляет собой:

- а) процесс внесения изменений в содержание текста;
- б) процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла;
- в) процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети;
- г) процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста.

### 6. Какая операция нарушает признак, по которому подобраны все остальные операции из приводимого ниже списка:

- а) удаление фрагмента текста;
- б) копирование текста;
- в) перемещение фрагмента текста;
- г) изменение способа выравнивания текста.

### 7. Укажите команду, при выполнении которой выделенный фрагмент текста попадает в буфер обмена:

- а) вставить;
- б) заменить;
- в) выровнять по центру;
- г) вырезать.

### 8. Копирование текстового фрагмента в текстовом редакторе предусматривает в первую очередь:

- а) указание позиции, куда должен копироваться фрагмент;
- б) выделение копируемого фрагмента;
- в) выбор соответствующего пункта меню;
- г) открытие нового текстового окна.

**9. Среди названных ниже пунктов меню редактора укажите тот, в котором осуществляется сохранение созданного и отредактированного текста:**

- а) файл;
- б) правка;
- в) вид;
- г) сервис.

**10. Текст, набранный в текстовом редакторе, хранится на внешнем запоминающем устройстве (магнитном, оптических дисках и др.) в виде:**

- а) файла;
- б) таблицы кодировки;
- в) каталога;
- г) директории.

**Ответы:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	Б	А	Б	А	Г	Г	Б	А	А

## 2.4. Методическое обеспечение программы

## Приложение 2

№ п/п	Название раздела	Форма занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Методический и дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Текущий контроль (формы подведения итогов)
1	Вводные занятия	групповая	Беседа, игра	Беседа, рассказ Презентация, видеоролик	Компьютер, проектор, экран	
2	Информация вокруг нас	групповая	Беседа, рассказ,	Беседа, рассказ Презентация, видеоролик Тихомиров А.Н. Microsoft Office 2007. Все программы пакета. Самоучитель. - С.-Петербург, «Наука и техника», 2007.	Компьютер, проектор, экран	
3	Графический редактор PAINT	групповая	Беседа, рассказ,	<a href="https://robotlandia.ru/">https://robotlandia.ru/</a>	Компьютер, интернет	Конкурс рисунков Викторина
4	Текстовый редактор WORD	групповая	Беседа, рассказ,	Краинский И. WORD 2007. Популярный самоучитель. - С.-Петербург, «Питер», 2008.	Компьютер, интернет	Урок - игра
5	Развивающие игры	групповая	Беседа, рассказ,	<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/6-klass/algorithm-i-ispolniteli/igry-vyigryshnye-strategii">https://interneturok.ru/lesson/informatika/6-klass/algorithm-i-ispolniteli/igry-vyigryshnye-strategii</a> <a href="https://igroutka.ru/igry-poisk-predmetov/">https://igroutka.ru/igry-poisk-predmetov/</a>	Компьютер, интернет	Конкурс на лучшего игрока
6	Знакомство с медиапродукцией	групповая	Беседа, рассказ,	Беседа, рассказ Презентация, видеоролик	Компьютер,	Конкурс презентаций
7	Итоговое занятие.	групповая	Беседа, рассказ			Защита проектор



