

Департамент Смоленской области по образованию и науке
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Пречистенская средняя школа

Принято на заседании
методического объединения
педагогов дополнительного
образования

 / Автономова Л.А.

Протокол № 1
от «31» августа 2021 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

естественнонаучная

(направленность)

«Создание занимательных материалов на компьютере»

(название)

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Косарева Наталья Алексеевна

педагог по предмету «Информатика»

с. Пречистое

2021 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«Обучение – это ремесло,
использующее бесчисленное
количество маленьких трюков».*

Д. Поля

При изучении курса обучающиеся узнают, что понимается под занимательным элементом, как его создать и как оформить на компьютере. Прикладные навыки отрабатываются учениками в ходе разработки и оформления занимательных заданий. Для создания и оформления материалов применяются программы: текстовый процессор Word, графический редактор Paint, программа составления кроссвордов «Кроссворд», электронные энциклопедии, программа для создания презентаций PowerPoint, а также Online сервисы по созданию кроссвордов и ребусов.

Программа составлена в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

Направленность программы: естественнонаучная

Актуальность данной программы в том, что она направлена на развитие у детей навыков владением ПК; выработку знаний о занимательных элементах, формирование умений создания и оформления занимательных материалов с применением различных, прикладных программных средств компьютера, а также способность применить эти знания в повседневной жизни.

Адресат программы Данная программа составлена для учащихся 11-13 лет (5-6 класс)

Объем программы – 36 часа за учебный год

Формы организации учебных занятий Занятия проводятся в виде лекций и компьютерного практикума. В лекционной части учитель рассказывает о занимательных элементах и их специфике, подкрепляя рассказ примерами и разбором заданий, в которых присутствуют рассматриваемые занимательные элементы. Особое внимание уделяется способам создания и оформления занимательного материала на компьютере.

Курс ведется блоками, каждый из которых охватывает материал по одному из занимательных элементов. Блок начинается с лекции. Отводимое на нее время зависит от вида занимательного элемента, программных средств, используемых для его создания и оформления. Если предлагаемое учителем к использованию программное средство ученикам не знакомо, то им выдается информация о работе с этим средством. Формирование соответствующих первичных умений оперирования программным средством реализуется в рамках практикума. На практике отрабатываются навыки создания и оформления занимательных материалов. Каждый блок завершается творческим занятием, на котором учащиеся демонстрируют самостоятельно созданные и оформленные занимательные материалы.

Итогом курса является создание занимательных материалов по определенному разделу одной из школьных дисциплин.

Виды занятий: учебное занятие, практические занятия, творческие работы, проектные работы, защита проектной работы; конкурсы.

Срок реализации программы - 1 год.

Режим занятий: 1 час в неделю, по расписанию. Продолжительность одного занятия не превышает 45 минут.

Главная цель изучения программы: - заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств для создания задач в занимательной форме.

Задачи:

Образовательные

- формирование умений создания и оформления занимательных материалов с применением различных прикладных программных средств компьютера;
- формирование умений грамотно подавать занимательный материал окружающим;
- приобретение определенных знаний, умений, навыков по созданию и оформлению занимательного материала;

Развивающие

- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером,
- развивать логическое мышление,
- развить воображение и нестандартный подход к выполнению поставленных задач.

Воспитательные

- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере,
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца,
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах,
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью.

Предметные результаты:

- умение использовать электронные энциклопедии,
- умение работать в текстовом процессоре Word, графическом редакторе Paint;
- умение работать в программе составления кроссвордов «Кроссворд», а также Online сервисы по созданию кроссвордов и ребусов.
- использование мультимедийных возможностей редактора для создания презентаций PowerPoint

Условия реализации программы.

В процессе реализации программы используются сайты и прикладные программы: onlinetestpad.com - сайт для создания тестов, опросов, логических игр и www.canva.com - сервис для создания разного рода дидактических материалов; «Генератор кроссвордов», «Классический кроссворд», программа Microsoft Word, PowerPoint, Paint. Занятия проводятся в компьютерном классе, принтером, высокоскоростным интернетом.

Оценочные материалы. В процессе реализации образовательной программы проводятся диагностики с целью мониторинга освоения обучающимися разделов дополнительной программы;

Используются методики, разработанные на основе классических методов

Результаты освоения обучающимися программы обучения отслеживаются следующими видами контроля: самостоятельная работа, практическая работа, устный опрос, проект.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Занимательность	2	2	0	Викторина Тестирование
2.	Кроссворды	10	1	9	Самостоятельная работа Практическая работа Проект. Самооценка Взаимооценка
3.	Ребусы	10	1	9	Игра. Проект Устный опрос Самостоятельная работа Практическая работа
4.	Создание оформление занимательных задач	7	1	6	Тест Проект Устный опрос Самостоятельная работа Практическая работа
5.	Сканворды	5	1	4	Самооценка Взаимооценка Тест Практическая работа
6.	Итоговое занятие	2	0	2	Практическая работа Презентация проекта
	Итого	36	6	30	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Тема 1. Занимательность 2ч

Теория: Что понимать под занимательностью. Элементы занимательности. Их классификация

Тема 2 Кроссворды 10ч

Теория: Виды кроссвордов. Правила их составления и оформления.

Практика: Разгадывание кроссвордов с помощью электронных энциклопедий. Оформление кроссвордов средствами текстового процессора.

Тема 3 Ребусы 10ч

Теория: Ребус как способ шифровки рисунками. Правила составления и разгадывания ребусов.

Практика: Создание и оформление ребусов. Оформление ребусов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.

Тема 4 Создание оформление занимательных задач 7ч

Теория: Виды занимательных задач. Их особенности. Правила разработки.

Практика: Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов. Оформление задач на движение с помощью программы PowerPoint

Тема 5 Сканворды 5ч

Теория: Правила составления и разгадывания сканвордов.

Практика: Создание и оформление сканвордов. Оформление сканвордов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.

Итоговое занятие 2ч Защита проектов

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
					2	Занимательность		
1.	сентябрь	07	13.30 –14.15	Лекция-беседа	1	Занимательность: учение через увлечение.	школа	Тестирование «Определение уровня познавательной потребности» (Юркевич Ю.С.)
2.	сентябрь	14	13.30 –14.15	Занятия в форме Презентации и Беседы.	1	Что понимать под занимательностью. Элементы занимательности. Их классификация.	школа	Викторина по теме
					10	Кроссворды		
3.	сентябрь	21	13.30 –14.15	Практикум	1	Виды кроссвордов. Правила их составления и оформления.	школа	Опрос, беседа
4.	сентябрь	28	13.30 –14.15	Практикум	1	Составление и оформление кроссвордов.	школа	Самостоятельная работа
5.	октябрь	05	13.30 –14.15	Практикум	1	Составление и оформление кроссвордов.	школа	Самооценка Взаимооценка
6.	октябрь	12	13.30 –14.15	Практикум	1	Разгадывание кроссвордов с помощью электронных энциклопедий. Энциклопедия Кирилла и Мефодия.	школа	Практическая работа
7.	октябрь	19	13.30 –14.15	Практикум	1	Оформление кроссвордов средствами текстового процессора Word.	школа	Практическая работа
8.	октябрь	26	13.30 –14.15	Создание Авторского мини-Проекта.	1	Оформление кроссвордов средствами текстового процессора Word	школа	Проект
9.	ноябрь	2	13.30 –14.15	Практическая Работа	1	Оформление кроссвордов средствами табличного процессора Excel.	школа	Практическая работа
10.	ноябрь	9	13.30 –14.15	Создание Авторского мини-Проекта.	1	Оформление кроссвордов средствами табличного процессора Excel.	школа	Проект
11.	ноябрь	16	13.30 –14.15	Иллюстративный Рассказ.	1	Автоматизация создания кроссвордов с помощью специализированных программ («Генератор кроссвордов», «Классический кроссворд», «КроссМастер»).	школа	Практическая работа

12	ноябрь	23	13.30 –14.15	Практическая Работа	1	Автоматизация создания кроссвордов с помощью специализированных программ («Генератор кроссвордов», «Классический кроссворд», «КроссМастер»).	школа	Самооценка Взаимооценка
					10	Ребусы		
13	ноябрь	30	13.30 –14.15	Иллюстративный Рассказ.	1	Разгадывание ребусов	школа	Игра
14	декабрь	7	13.30 –14.15	Создание Авторского мини- Проекта.	1	Создание и оформление ребусов	школа	Проект
15	декабрь	14	13.30 –14.15	Объяснение	1	Ребус как способ шифровки рисунками.	школа	Устный опрос
16	декабрь	21	13.30 –14.15	Объяснение	1	Правила составления и разгадывания	школа	Устный опрос
17	декабрь	28	13.30 –14.15	Практическая Работа	1	разработка ребусов средствами графического редактора Paint. https://sdelaicomp.ru/igry/sostavit-rebus-onlajn.html#kak-sdelat-rebus-v-paint	школа	Самостоятельная Работа в программе Paint.
18	январь	18	13.30 –14.15	Проект	1	Разработка ребусов средствами графического редактора Paint. https://sdelaicomp.ru/igry/sostavit-rebus-onlajn.html#kak-sdelat-rebus-v-paint	школа	Проект
19	февраль	25	13.30 –14.15	Проект	1	Разработка ребусов средствами графического редактора Paint. https://sdelaicomp.ru/igry/sostavit-rebus-onlajn.html#kak-sdelat-rebus-v-paint	школа	Проект
20	февраль	1	13.30 –14.15	Практическая Работа	1	Оформление ребусов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	школа	Практическая работа
21	февраль	8	13.30 –14.15	Практикум.	1	Оформление ребусов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	школа	Проект
22	февраль	15	13.30 –14.15	Практикум.	1	Оформление ребусов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	школа	Проект
					7	Создание оформление занимательных задач		
23	февраль	22	13.30 –14.15	Объяснение	1	Создание и оформление занимательных задач	школа	Тест творческого мышления П. Торренса
24	март	1	13.30 –14.15	Беседа, приводящая учащихся к конструированию задач	1	Виды занимательных задач. Их особенности. Правила разработки.	школа	Опрос Самостоятельная работа
25	март	15	13.30 –14.15	Практикум.	1	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	школа	Практическая работа

26	март	22	13.30 –14.15	Практикум.	1	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	школа	Проект
27	март	29	13.30 –14.15	Проект	1	Оформление задач-рисунков в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов	школа	Проект
28	апрель	5	13.30 –14.15	Исследования	1	Оформление задач на движение с помощью программы PowerPoint	школа	Практическая работа
29	апрель	12	13.30 –14.15	Исследования	1	Оформление задач на движение с помощью программы PowerPoint	школа	Практическая работа
					5	Сканворды		
30	апрель	19	13.30 –14.15	Практикум.	1	Создание и оформление сканвордов.	школа	Практическая работа
31	апрель	26	13.30 –14.15	Практикум.	1	Создание и оформление сканвордов.	школа	Практическая работа
32	май	3	13.30 –14.15	Игра	1	Сканворд как таблично-словесная шифровка. Технология создания и решения сканвордов.	школа	Тест креативности Торранса для определения творческих способностей
33	май	10	13.30 –14.15	Практикум.	1	Автоматизация создания сканвордов с помощью специализированных программ (CROSSWORDS & WORD GAMES).	школа	Практическая работа
34	май	17	13.30 –14.15	Проект	1	Автоматизация создания сканвордов с помощью специализированных программ (CROSSWORDS & WORD GAMES).	школа	Самооценка Взаимооценка
					2	Итоговое занятие		
35	май	24	13.30 –14.15	Практикум.	1	Создание тематических занимательных материалов по профилю.	школа	Практическая работа над собственным творческим проектом по выбранной обучающимся теме.
36	май	31	13.30 –14.15	Мини-лекция.. Занятие с игровым элементом.	1	Итоговое занятие	школа	презентация проекта

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Учебные пособия:

- специальная литература;
- Энциклопедия Кирилла и Мефодия.
- видеоматериалы
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

2. Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

Программное обеспечение,

- графический редактор (Paint),
- всемирная сеть Интернет
- программа для создания мультимедийных презентаций PowerPoint.
- специализированные программы (CROSSWORDS & WORD GAMES), «Генератор кроссвордов», «Классический кроссворд», «КроссМастер»

3. Методические материалы

- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения курса обучающиеся владеют следующими знаниями, умениями и способами деятельности: знают, что понимается под занимательностью; знают виды занимательных элементов и умеют создавать и оформлять их с использованием разнообразного прикладного программного обеспечения компьютера.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Интернет ресурсы

<https://urok.1sept.ru> -фестиваль педагогических идей «Открытый урок»

<http://school-collection.edu.ru> - единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

<https://prosv.ru> - сайт издательства «Просвещение» (рубрика «Математика»)

Интернет-ресурсы:

<http://school-collection.edu.ru> (раздел «Информатика»)

<http://www.metod-kopilka.ru> (библиотека методических материалов для учителя)

<http://www.teachvideo.ru> (компьютерные видео уроки)

<http://www.ict.edu.ru/> (информационно-коммуникационные технологии в образовании)

Список литературы

Зубрилин А. А. Программа «Создание занимательных заданий на компьютере»

Зубрилин А. А. Занимательные задачи на уроках информатики // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2004 № 5

Зубрилин А. А. Решение кроссвордов как способ проверки знаний // Информатика и образование. 2002 № 8

Зубрилин А, А. Сканворды на уроках информатики // Информатика и образование. 2004 № 5, 7, 8

Шуба М. Ю. Занимательные задания в обучении математике: Книга для учителя. М.:Просвещение, 1994