

**ЦЕНТР ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ "ЛИНГВА-КЛУБ"  
ИП ДУДАРЕВА Е.А**

УТВЕРЖДАЮ:

ИП Дударева Е. А.

« 28 » августа 2016 г.

М.П.



**Общеразвивающая программа  
дополнительного образования  
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»  
для детей 9-11 лет**

Составил(а):

Величковская Евгения  
Константиновна

педагог дополнительного  
образования

г. Феодосия 2016

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## **Нормативные соответствия программы**

Данная образовательная программа разработана в соответствии с Законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации», Федеральным Законом «О дополнительном образовании», Концепцией развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», а также с учетом Примерных требований к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 N 06-1844) и Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

## **Возраст обучающихся и сроки реализации программы**

Возраст учащихся 9 - 10 лет. Группа 6 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительность 90 минут, перерыв (разминка-игра) 5 минут.

Структура программы состоит из двух образовательных блоков: теории и практики. Образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практического опыта. Практические занятия осуществляют связь между теорией и практикой и способствуют развитию творческих способностей.

Курс является подготовительным, рассчитан на первый год обучения с последующем определением учащегося по трем основным направлениям работы студии «Сайтостроение», «Web-дизайн» и «Программирование».

## **Направленность программы**

Программа расширяет возможности учащихся в овладении элементарной компьютерной грамотностью, в реализации своих интеллектуальных, творческих, исследовательских способностей посредством информационных технологий, создает условия для активизации познавательной деятельности обучающихся, удовлетворения их интереса к выбранному направлению, а также успешной самореализации в условиях современного информационного общества, способствует повышению эффективности применения обучающимся компьютера не только для развлечения, но и как средства обучения и развития.

## **Актуальность и педагогическая целесообразность программы**

*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. Поэтому сегодня система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

*Педагогическая целесообразность* программы «Основы компьютерной грамотности» - обеспечить динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; сформировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

### **Цель программы**

Развитие информационной компетентности учащихся через овладение системой дополнительных знаний в области современных информационно - коммуникационных технологий с целью успешной самореализации в условиях современного информационного общества.

### **Задачи программы**

#### *Образовательные:*

1. Научить пользоваться персональным компьютером.
2. Познакомить с устройством персонального компьютера.
3. Научить создавать и обрабатывать текстовую и графическую информацию.

#### *Воспитательные:*

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения
4. Развитие навыков сотрудничества.
5. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

#### *Развивающие:*

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Развитие познавательных процессов у детей**

Развивающее обучение означает совокупное формирование умственных, волевых и эмоциональных качеств личности, способствующих ее самообразованию, тесно связанному

с совершенствованием процесса мышления, т.е. формирование таких познавательных процессов как воображение, память, мышление, внимание и умения, которые помогают учащимся усваивать учебный программный материал не только в студии, но и на предметных уроках в школе.

Только самостоятельно осмысливая учебную или жизненную задачу, учащийся вырабатывает свой собственный способ умственной деятельности, находит индивидуальный стиль работы, закрепляет навыки пользования мыслительными операциями.

### **Основные требования к заданиям содержательно-логического характера**

Важной составляющей программного материала по развитию логического мышления у учащихся является специально разработанная совокупность заданий содержательно-логического характера. Программа предполагает проведение групповых занятий. Все задания даются в игровой, занимательной форме, что способствует наиболее успешному развитию познавательных процессов у детей. Основные требования к заданиям содержательно-логического характера:

- задания иметь яркую целевую направленность на развитие одного или одновременно нескольких познавательных процессов, среди которых отдается приоритет логическому мышлению, но присутствуют и такие познавательные процессы как внимание, восприятие, память.
- задания в занятиях даются повышенной сложности, направленные на решение одной единственной задачи, но разными способами;
- в некоторых случаях предлагается ребенку подумать над тем, что же в этом задании нужно сделать, какой вопрос задать.