

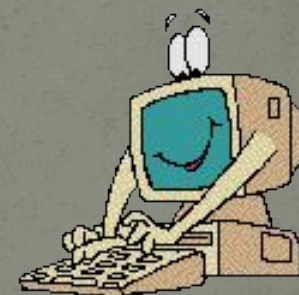
- МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
- «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА г.НАРЬЯН-МАРА»

# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО КЛУБА «МАЯК»

## «GAMEER»



*Скачкова Ирина Борисовна*



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО КЛУБА "МАЯК "

" GAMEER "

Возраст учащихся - преимущественно 12 – 18 лет (и учащаяся молодежь в  
возрасте до 25 лет)

Срок реализации программы 1 год  
3 года  
5 лет

Год разработки программы - 2005 г.  
Программа переработана в 2010 г.  
Программа доработана в 2012 г.

Автор Скачкова Ирина Борисовна  
педагог дополнительного образования

Программа утверждена на заседании методического Совета  
протокол № 1 от 05 сентября 2012 г.

**600 СЕКУНД ИЗ ЖИЗНИ  
НОРМАТИВНОГО ДОКУМЕНТА**

# ЧТО ВОСТРЕБОВАНО, ТО И АКТУАЛЬНО

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА - ЭТО  
ДОСТАТОЧНО ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ ПЛАСТ  
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

ИГРА - ЭТО СЕРЬЕЗНАЯ  
ПРОГРАММА

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ

**ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ  
ОСНОВ НАУЧНОГО  
МИРОВОЗЗРЕНИЯ**

**РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО  
МЫШЛЕНИЯ**

**ПОДГОТОВКА УЧАЩИХСЯ К  
ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,  
ТРУДУ, ПРОДОЛЖЕНИЮ  
ОБРАЗОВАНИЯ**



12 - 18 лет



# НАПРАВЛЕННОСТЬ

КАК  
ПЕДАГОГИЧЕ  
-  
СОЦИАЛЬНО

В  
ТЕХНИЧЕСКА  
-  
НАУЧНО-

ДОСУГОВАЯ  
-  
КУЛЬТУРНО-

и  
адаптации  
простран  
и  
теории  
мышлен  
оразова  
ого  
в  
творческ  
ребенка  
ото и  
апии  
логическ  
социализ  
ю  
и,  
развити  
и  
и  
х наук,  
и  
оничны  
президе  
дательств  
и  
и  
самост  
и той или  
и  
и  
организа  
в доподни  
участию  
ости  
дательн  
и  
познават  
ии

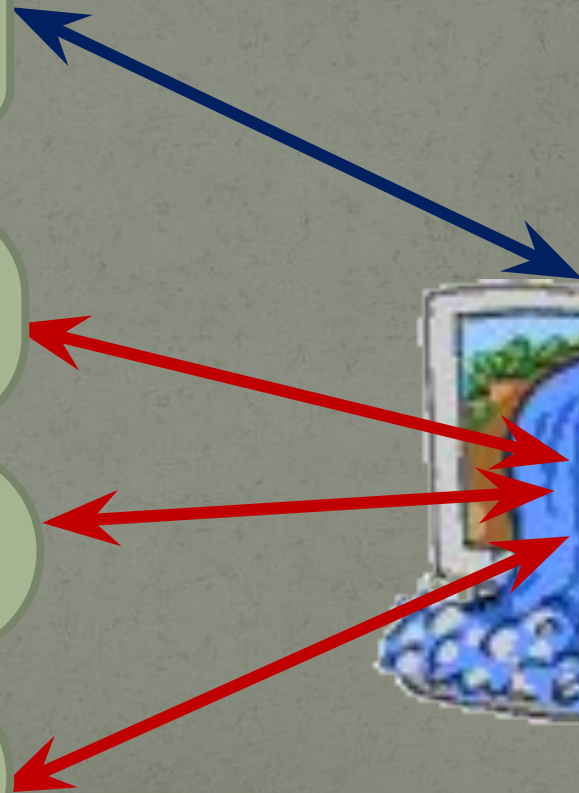
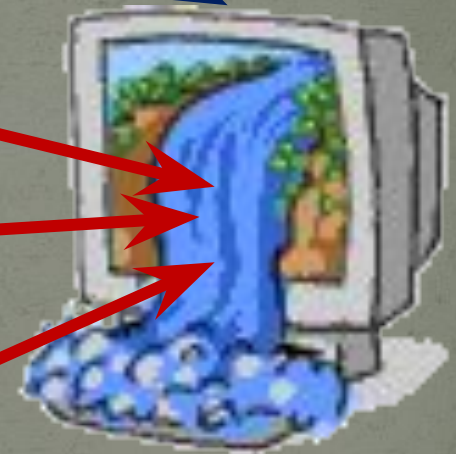
# *Игровая программа - мощный инструмент для изучения информационных технологий*

**ЦЕЛЬ**  
**ФОРМИРОВАНИЕ ПЕРВИЧНЫХ**  
**НАВЫКОВ РАБОТЫ С**  
**КОМПЬЮТЕРНОЙ СИСТЕМОЙ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ**

**РАЗВИВАЮЩАЯ**



# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ И СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ

## МОДУЛЬНЫЙ ПРИНЦИП

ПРОПЕДЕВТИКА

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ

1  
ГОД

БАЗОВЫЙ

ИНФОРМАЦИОННЫЙ

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ

2-3  
ГОД

МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЙ

АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ

УПОР НА  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОСТЬ  
И ВЫБОР  
ПРОФИОРИЕНТАЦИОНН  
ЫХ НАПРАВЛЕНИЙ

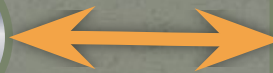
ОЗНАКОМИТЕЛЬНО -  
ДЕЯТЕЛЬНЫЙ

4-5  
ГОД



# ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

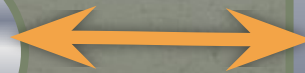
ВВОДНЫЙ



ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ



ИТОГОВЫЙ



ВИЗУАЛЬНЫЙ  
ОПРОС  
ТЕСТИРОВАНИЕ  
АНКЕТИРОВАНИЕ  
ПРАКТИКУМ  
СОРЕВНОВАНИЯ  
УЧАСТИ В  
МЕРОПРИЯТИЯХ  
И ДР...

# КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

## КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ

**ОБУЧЕННОСТЬ**

**ФАКТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ЗНАНИЙ  
ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ГРАМОТНОСТИ В СООТВЕТСТВИИ  
С ПРОГРАММОЙ**

**ОСВОЕНИЕ ОСНОВ  
ЛОГИЧЕСКОГО  
МЫШЛЕНИЯ**

**ИГРА САПЕР**

**СФОРМИРОВАННОСТЬ  
ЛИЧНЫХ КАЧЕСТВ,  
ТВОРЧЕСКИЕ УСПЕХИ**

**УЧАСТИЕ В ЖИЗНИ  
ОБЪЕДИНЕНИЯ**

## ИНДИКАТОР И РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

ТЕСТ ИЗ **10**  
ТЕМАТИЧЕСКИХ  
ВОПРОСОВ

**1-3** ОТВЕТА - НИЗКИЙ УРОВЕНЬ

**4-6** - СРЕДНИЙ

**7-10** - ВЫСОКИЙ

УЧАСТИЕ В  
СОРЕВНОВАНИЯХ

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ БЕЗ УЧЕТА  
ВРЕМЕННОГО ФАКТОРА

МЕРОПРИЯТИЯ И  
КОНКУРСЫ,  
НАБЛЮДЕНИЯ,  
ИГРОВОЙ  
ПРАКТИКУМ

БЛАГОДАРНОСТИ, ГРАМОТЫ,  
ПУБЛИКАЦИИ РИСУНКОВ НА  
САЙТЕ КЛУБА

ТЕСТ 1

1. Какие операционные системы установлены на компьютерах?



Упражнение на внимательность и логику

Посмотрите внимательно и скажите, какая из фигур в пяти квадратах не подходит к



10. Это необходимо предпринять перед установкой компьютерной программы.

ТЕСТ № 2

ТЕСТ № 2

Конкурс цветных карандашей проходил в Оранжевой стране. Прочитай описание. Найди и определи цвет каждой страны на рисунок

В СЕХ городах Красной страны приехали гости во все оранжевые города.  
 В СЕХ городах Зеленой страны участники конкурса приехали в один из  
 оранжевых городов.  
 Из Желтой страны приехали НЕ из ВСЕХ своих городов, но они побывали  
 во всех городах Оранжевой страны.  
 Синяя страна тоже пристала на конкурс жителей НЕ ВСЕХ своих городов, и о  
 них не все

Анкета  
(для учащихся)

Название кружка, студии \_\_\_\_\_

1. Как давно вы посещаете кружок, студию? (Сколько лет, месяцев). \_\_\_\_\_

2. С какой целью вы посещаете занятия вашего кружка, студии? \_\_\_\_\_

3. Что вам нравится в деятельности вашего кружка, студии? \_\_\_\_\_

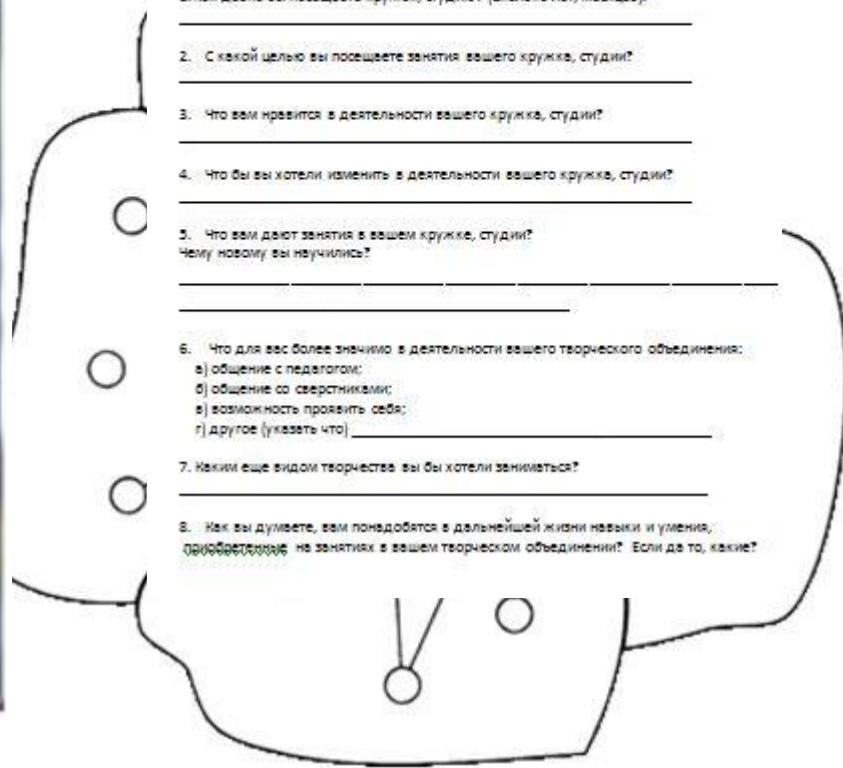
4. Что бы вы хотели изменить в деятельности вашего кружка, студии? \_\_\_\_\_

5. Что вам дают занятия в вашем кружке, студии?  
 Чему новому вы научились? \_\_\_\_\_

6. Что для вас более значимо в деятельности вашего творческого объединения:  
 а) общение с педагогом;  
 б) общение со сверстниками;  
 в) возможность проявить себя;  
 г) другое (указать что) \_\_\_\_\_

7. Какими еще видом творчества вы бы хотели заниматься? \_\_\_\_\_

8. Как вы думаете, вам понадобятся в дальнейшей жизни навыки и умения,  
 приобретенные на занятиях в вашем творческом объединении? Если да то, какие? \_\_\_\_\_



# ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ



- → ЛИНЕЙНОСТЬ
  - → СИСТЕМНОСТЬ
  - → ЦЕЛОСТНОСТЬ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
  - → ДОСТУПНОСТЬ
-

# МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ

НАГЛЯДНЫЕ

СЛОВЕСНЫЕ

ПРАКТИЧЕСКИЕ

КОММУНИКАТИВНЫЕ

ИГРОВЫЕ

АНАЛИТИЧЕСКИЕ

СТИМУЛИРОВАНИЕ

# УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ



◆ КАКИЕ ПРОЦЕССЫ  
ПРОИСХОДЯТ В РЕЗУЛЬТАТЕ  
РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ?

**АДАПТАЦИЯ**  
**СОЦИАЛИЗАЦИЯ**  
**ОБРАЗОВАНИЕ**  
**ДОСУГ**





# ЧТО ПОЛУЧАЮТ УЧАЩИЕСЯ В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- ПОВЫШЕНИЕ СВОЕЙ САМООЦЕНКИ
  - РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ - ЛОГИЧЕСКОГО; ОПЕРАТИВНОГО; ТАКТИЧЕСКОГО; СТРАТЕГИЧЕСКОГО
  - УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ РЕАКЦИИ
- **ЗНАНИЯ**
  - **УМЕНИЯ**
  - **НАВЫКИ**



ДОЛЖНА ЖИТЬ И  
РАЗВИВАТЬСЯ

