

Государственное профессиональное образовательное учреждение  
«Осинниковский горнотехнический колледж»

Принято  
Решением студенческого совета  
от 14.09.2023г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Зам. директора по ВР  
Н.М. Мещникова  
«14» 09 2023г.



**ПРОГРАММА  
КИБЕР-КЛУБА «PROGAMES»**

Направление: общеинтеллектуальное

Форма: клуб

Возрастная группа, на которую ориентированы занятия: 15-21 год (молодежь  
возрасте до 25 лет)

Объем часов, отпущенных на занятия: 100 часов в год

Срок реализации: 4 года

Осинники

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

<b>№№ п/п</b>	<b>основные позиции</b>	<b>информационная составляющая</b>
<b>1</b>	<b>ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА</b>	<b>PROGAMES</b>
<b>2</b>	<b>НАПРАВЛЕННОСТЬ</b>	<b>НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВАЯ</b>
<b>3</b>	<b>ЦЕЛЕВАЯ УСТАНОВКА</b>	<b>ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ</b>
<b>4</b>	<b>СПЕЦИФИКА СОДЕРЖАНИЯ</b>	<b>ОЗНАКОМИТЕЛЬНО- ИНФОРМАЦИОННАЯ</b>
<b>5</b>	<b>УРОВЕНЬ ОСВОЕНИЯ</b>	<b>ГРУППЫ: ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ СРЕДНЕГО ПОЛНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ</b>
<b>6</b>	<b>ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ НАЗНАЧЕНИЕ</b>	<b>РАЗВИВАЮЩАЯ</b>
<b>7</b>	<b>ФОРМА РЕАЛИЗАЦИИ</b>	<b>СТАЦИОНАРНАЯ</b>
<b>8</b>	<b>СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ</b>	<b>АЛГОРИТМИЧЕСКИЙ; ПРОГРАММА, "КАК МАРШРУТ ПУТЕШЕСТВИЯ"</b>
<b>9</b>	<b>МАСШТАБ РЕАЛИЗАЦИИ</b>	<b>ИНДИВИДУАЛЬНАЯ И ГРУППОВАЯ</b>
<b>10</b>	<b>ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ РЕАЛИЗАЦИИ</b>	<b>ОТ 1 ГОДА ДО 4 ЛЕТ</b>

### 1. КОНЦЕПЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Информатика в настоящее время является одной из фундаментальных областей научного знания. Она формирует системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучает информационные процессы, методы и средства получения и преобразования, передачи, хранения и использования информации. Информатика -это стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий. Предлагаемая образовательная программа киберклуба не дублирует курс информатики, поскольку она не общеобразовательная, а личностно-ориентированная.

Данная программа доступна для обучающихся всех категорий социальных слоев населения и является одной из мер по проведению профилактических мероприятий безнадзорности и правонарушений.

В результате изучения образовательной программы у студентов формируются ( или закрепляются) первичные навыки работы на компьютерной технике через обучение основам работы с программами ( прикладными и игровыми). Студенты учатся отвечать на вопросы:

- из чего состоит комплект компьютерной техники;
- как можно использовать компьютер;

- как используются программы;
- и на многие другие ....

Главными педагогическими целями изучения данной образовательной программы являются:

- формирование основ научного мировоззрения;
- развитие логического мышления;
- подготовка к практической деятельности, труду, продолжению образования.

Содержание основных направлений программы охватывает следующие вопросы:

- информационные процессы (представление о передаче информации);
- представление информации (способы представления информации);
- алгоритмические направления (методы и средства формализованного описания действий исполнителя).

Данные направления динамично развиваются в зависимости от срока и уровня реализации программы.

Основные отличительные особенности данной программы:

- программа киберклуба универсальна, имеет комплексный характер и научно-мировоззренческую основу. Область информатики тесно связана со всеми научными направлениями: математика, физика, кибернетика, биология, химия, история, трудовое обучение ....
- дидактическая структура компьютерного занятия;
- мотивационное обеспечение компьютерного занятия;
- сочетание компьютера и других ТСО (технических средств обучения).

## **2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **2.1. НАПРАВЛЕННОСТЬ**

Образовательная программа киберклуба является универсальной, так как включает в себя несколько этапов сложности, в зависимости от возможностей и желаний подростков ( в основном юноши). Направленность программы имеет комплексно-универсальный характер: научно-техническая направленность, социально-педагогическая направленность и культурно-досуговая направленность.

### **2.2. АКТУАЛЬНОСТЬ**

Основное ядро образовательной программы киберклуба – игровая программа.

Сама по себе игра не может быть вредна для подростка. Вредна не игра, а пустота в жизни подростка, которую ему нечем заполнить. И чем она сильнее, тем больше он может погружаться в игру, как в свое спасение. Если с головой погружается в игру, забыв про все на свете, то нужно бить тревогу, но не потому, что во всем виновата игра или клуб, а потому, что в душе подростка пустота, боль и отчаяние, которые он прячет в игре. Наблюдая за подростками нашего объединения геймеров, анализируя действия подростков по выбору того или иного типа игр, педагог получает возможность посредством индивидуального вербального метода общения отвлечь его от тяжелых дум, которые могут иметь и негативные последствия, как для самого подростка, так и для общества в целом. Социальной статус обучающихся клуба разнообразен – это сироты ( опекаемые, многодетные, студенты из неполных семей и из полных семей среднего достатка. Киберклуб создавался в целях профилактики безнадзорности и правонарушений среди подростков. Эта цель пролонгируется из года в год, так как не теряет своей актуальности.

Специалисты отмечают, что помимо социальной значимости и развития коммуникативных отношений, игры создают "игровую площадку" для отработки каких-то личных навыков, устанавливают платформу для фантазии, учат программировать, помогают организовать сообщество, связывать людей между собой.

Комплексная выгода компьютерных игр обуславливается тем, что компьютер становится инструментом, усиливающим и развивающим способности ребенка по многим параметрам.

Обучение посредством данной программы способствует развитию моторики пальцев рук, совершенствованию навыков координации движения и скорости реакции. Игрок сталкивается с необходимостью изучения технической документации, благодаря чему он начинает лучше разбираться в определениях и терминах, а также лучше усваивает и запоминает английские слова. Компьютерные игры способствуют повышению компьютерной грамотности.

Для более успешной игры, игроку необходимо уметь настраивать свой компьютер и данная потребность становится хорошей мотивацией к постоянному совершенствованию знаний о программном и аппаратном обеспечении.

Постоянные коммуникативные контакты с другими членами игрового сообщества повышают коммуникабельность, способствуют самоутверждению игрока, как личности.

Отстранение студентов от компьютерных игр может повлечь за собой дезадаптацию подростка и ассоциальность.

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА – ЭТО ДОСТАТОЧНО ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ ПЛАСТ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА**, поэтому и мы должны обратить наше пристальное внимание на игру.

В настоящее время, как никогда, остро стоит проблема безопасности молодежи, их психологического состояния, защита их от негативных игр (игры насильственного характера, жестокого и др.). Компьютерная игра это большой объем информации и как любая информация она несет как позитив, так и негатив.

Неконтролируемая компьютерная игровая деятельность может привести к компьютерной (игровой), а также интернет зависимости. Эффективных методов лечения такого рода зависимостей в настоящую эпоху не существует. В случае же применения игровых программ под руководством педагога (родителя и (или) законного представителя) зависимости не наступает по следующим причинам:

- ➡ в образовательном процессе игры применяются строго регламентировано с учетом возрастных и индивидуальных особенностей;
- ➡ при использовании любой игры задействован процесс дополнительного осознания деятельности-анализа игровой ситуации.

Следует подчеркнуть основные ключевые моменты:

1. Игровые программы – мощный информационный пласт, которым нужно и можно управлять.
2. Отличительная особенность данной программы – модульный принцип. Возможность выбора обучающимися любого из модулей, который отвечает их запросам в соответствии с возрастом и его возможностями.

### **2.3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ**

#### **Цель программы:**

Формирование первичных навыков работы с компьютерной системой

#### **Задачи:**

- обучение основам подключения компьютерных систем;
- ознакомление с основными прикладными программами;
- обучение основам работы в пространстве прикладных и игровых программ;
- развитие координации действий и отношений между учащимися при индивидуальной игре и при командной игре в локальной сети;
- воспитание нравственных качеств по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества и др...);
- помощь в реализации своих возможностей детям и подросткам, желающим научиться самостоятельной работе на компьютере;
- оказание технической поддержки учащимся, приобретающим компьютерную технику индивидуального пользования.

### **2.4. ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

В реализации данной программы участвуют студенты ГПОУ ОГТК , в возрасте (преимущественно) от 15 до 21 года. Возможен прием в компьютерный клуб молодежи в возрасте до 25 лет.

### **2.5. СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Программа разбита на 3 блока

5.1. Начальный блок ( ознакомительный) - 1 учебный год

- техника безопасности
- гигиена и компьютер
- знакомство с компьютерной системой
- знакомство с клавиатурой, как главным инструментом, и мышью

- знакомство с основными стандартными программами Windows
- аркада или стратегия
- итоговое тестирование

### 5.2. Средний блок (информационный) - 2-й 3-й учебные годы

- техника безопасности
- гигиена и компьютер
- подсоединение и установка компьютерной системы
- значение клавиш клавиатуры
- стандартные программы Windows
- типология и настройки игровых программ
- конкурсы, викторины, тестирование, соревнования

### 5.3 Заключительный блок (ознакомительно-деятельный) 4-й учебный год

- техника безопасности
- гигиена и компьютер
- игровая программа и алгоритм действий
- роль информационных факторов в жизни отдельного человека и общества в целом
- типология и настройки игровых программ
- применение прикладных программ
- стратегические и логические типы программ

## 2.6. ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Занятия с учащимися проводятся в соответствии с рекомендациями САН Пин о занятиях с использованием компьютерной техники.

1-2 курсы (15-17 лет) - 2 занятия 2 раза в неделю не более 30 мин каждое

3 курс и старше (17 лет и старше) - 2 раза в неделю по 2 занятия не более 40 мин каждое с перерывом между занятиями не менее 10 мин.

Формы проведения занятий: Индивидуально-групповая, лекционная, практические занятия, конкурсы, тестирование, информационный лекторий и пр...

## 2.7. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ИХ ПРОВЕРКИ

№№ ПП	ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ
1	Умение пользоваться клавиатурой	тестирование, соревнование
2	Умение устанавливать и удалять программы и компоненты	практикум
3	Знание структуры игры	визуальная проверка
4	Знание основных компонентов компьютерной системы	тестирование
5	Формирование желания учащегося для постижения информации более высокого уровня	анкетирование

## 2.8. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

№№ ПП	ФОРМА КОНТРОЛЯ	СПОСОБ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ
1	Вводный контроль (октябрь)	Визуальный, опрос
2	Промежуточный контроль (декабрь, январь)	Тестирование, опрос
3	Итоговый контроль (май)	Викторина, тестирование, анкетирование

## 2.9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

критерий	показатель	индикатор	результативность
обученность	фактический уровень знаний по компьютерной грамотности в соответствии с программой	тест из 10 тематических вопросов. 10-бальная система оценки	низкий уровень (минимальный) - 1-3 балла средний уровень - 4-6 баллов высокий уровень – 7-10 баллов
освоение основ логического мышления	игра «сапер»	участие в соревновании	прохождение игры без учета временного фактора
сформированность личностных качеств, творческие успехи	участие в жизни объединения	мероприятия и конкурсы, наблюдения, игровой практикум	благодарности, грамоты, публикации рисунков на сайте клуба

### 3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

( на 1 группу студентов , занятия 2 раза в неделю)

№№ пп	Тема	количество часов		
		всего	теория	практические занятия
1	техника безопасности	2 ( 1 )	0,5 ( 0,5 )	1,5 ( 0,5 )
2	основы подключения	4 ( 2 )	1 ( 0,5 )	3 ( 1,5 )
3	работа с файлами	10 ( 5 )	3 ( 1 )	7 ( 4 )
4	Работа с программами			
	4.1 прикладные	20 ( 10 )	5 ( 4 )	15 ( 6 )
	4.2 игровые	102 ( 51 )	10 ( 2 )	92 ( 49 )
5	итоговые занятия	6 ( 3 )	-	6 ( 3 )
6	Итого часов	100 ( 72 )	19,5 ( 8 )	124,5 ( 64 )

### 4. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ " GAMEER"

№№ ПП	Наименование тем	содержание
1	Охрана труда	Охрана труда при работе на персональном компьютере гигиена и компьютер правила подключения компьютера  правила поведения на дорогах правила поведения при ледоставе правила поведения при гололеде правила поведения у водоемов и около зданий при таянии льда и снега
2	Основы подключения	Основной интерфейс компьютерной системы. Сборка и разборка компьютера. Чистка куллера. Периферийные устройства и их подключение.
3	Работа с файлами	Байт, пиксель, файл, папка, Операционная система. Видеокарта, носители памяти, создание, переименование, удаление файла. Системные и несистемные файлы. Последствия некорректного отношения к файлам.

4	Работа с программами	прикладные программы – пакет программ Microsoft Windows, Paint , сапер, косынка ( логика, тренировка перетаскивания объектов и др. игровые программы – история компьютерных игр. Типология компьютерных игр: СТРАТЕГИЯ, АКЦИОН. QUEST, СИМУЛЯТОРЫ, RPG ( РОЛЕВЫЕ ИГРЫ), АРКАДНЫЕ, КЛАССИЧЕСКИЕ (изобретенные раньше компьютера- шахматы, шашки, нарды, карты и пр.),ЛОГИЧЕСКИЕ, ГОЛОВОЛОМКИ И ОБУЧАЮЩИЕ И СКРИНСЕЙВЕРЫ (заставки)
5	Итоговые занятия	тестирование, проведение соревнований по игре "Сапер", анкетирование, конкурсы рисунков "PAINT"

## 5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### 5.1 Принципы построения программы

Программа построена на основе следующих принципов:

➤ линейности ( от простого к сложному)

-у обучающихся формируются начальные знания по предмету, учебные навыки, затем они закрепляются и совершенствуются;

➤ системности (знания систематизируются по блокам-темам, объединенные общей направленностью);

➤ целостность и последовательность ( последовательное освоение тем и практических заданий, обеспечивающих развитие творческих способностей и задатков);

➤ доступность ( с учетом возрастных и психологических особенностей детей, подростков).

#### Основные психологические особенности подросткового возраста обучающихся ( 15-19лет):

- острое и свежее восприятие;
- слабость углубленного, организованного, целенаправленного анализа;
- небольшая устойчивость внимания;
- сохранение непрерывного внимания не более 30 минут;
- приоритет наглядно-образной памяти;
- плохое владение речью;
- непосредственность; импульсивность; капризность, упрямство;
- элементы отчужденности, завистливости, наивного хвастовства.

#### Методические рекомендации:

- основной метод работы – игра;
- время от времени предоставлять свободу действий, выбора игры, занятия по душе;
- помощь в формировании межличностных отношений;
- учитывать большую роль для учащегося оценки значимого взрослым;
- учитывать растущую роль для учащегося оценки и мнения окружающих.

#### Методические рекомендации:

- чаще хвалить и поощрять;
- вовлечение в социально-значимую область деятельности (конкурсы, выставки, совместное с педагогом изготовление методических материалов);
- проявлять толерантность в общении;
- давать конкретные поручения, достаточно серьезные и значимые для подростка;
- определить уровень самооценки подростка при выборе форм и методов работы.

#### Методические рекомендации по работе с детьми с неблагоприятными физиологическими и(или) анатомическими особенностями организма учащегося, а также учащимися с нарушением процесса социализации:

- принимать таким, каков он есть;
- предъявлять к обучающемуся требования в соответствии с его возможностями;
- расширять кругозор обучающегося;

-проявлять терпение;

-учитывать, что учащиеся школы-интернат не имеют опыта ценить то, что получают без всяких усилий.

## 5.2. Методы организации образовательного процесса для реализации данной программы

- наглядные (демонстрация иллюстративного материала, плакатов, конструктивных деталей системного блока, итоговых продуктов деятельности прикладных программ);
- словесные (инструктаж: вводный, текущий, промежуточный, индивидуальный; объяснение, консультация, диалог, обсуждение, рассказ);
- практические (упражнения по формированию и развитию навыков работы на компьютере, в программах прикладных и игровых, творческие задания, анкетирование, тестирование, изготовление практических наглядных пособий, настольных тематических игр);
- коммуникативные (игры по локальной цепи, составление команд, определение правил, ролевые игровые программы);
- игровые (конкурсы, викторины, познавательные игры, интеллектуальные игры, логические игры);
- аналитический (организация проектной деятельности);
- стимулирования (поощрение, благодарность, грамота, постановка перспективы).

## 5.3. Условия реализации программы

- Дидактический материал (лицензионное программное обеспечение, иллюстративный, распечатки прохождения сложных игр, инструкции);
- все теряет смысл без тесного сотрудничества со студентами, их родителями (законными представителями), с администрацией, педагогами и методической службой, а также сотрудничество с образовательными учреждениями, учреждениями культуры и предприятиями (организация совместных проектов, выставки рисунков, выполненных в программе "Paint");
- оборудование и расходные материалы:
  - комплекты компьютерной техники с лицензионными операционными системами;
  - мультимедийный проектор;
  - электронная интерактивная доска;
  - принтер, сканер;
  - бумага форматов А-3 и А-4, фломастеры, флеш-накопители, диски CD и DVD;
  - канцелярские принадлежности;
  - литература

### *Список литературы*

1. Закон РФ «Об образовании» п.2 ст. 32, 28 от 10.04.2007г.
2. Конвенция о правах ребенка. – М.: Педагогическое общество. Россия, 2005.
3. Типовое положение об образовательном учреждении дополнительного образования детей
4. Правила внутреннего распорядка дня в учреждении.
5. Библиотечка для учреждений дополнительного образования детей. №5. –М.,2012
6. Сименович С.В. Компьютер для детей-М.,AST-пресс,2005.
7. <http://www.zankov.ru/director/doc6.asp>
8. <http://my.samara.ru/statii/25191>
9. Выготский Л.С. Собрание сочинение. Т.4, - М., 1972.
10. Клейман Т.М. Школы будущего: Компьютеры в процессе обучения. –М.: Радио и связь, 1997.
11. Коджаспирова Г.М., Петров К.В.Технические средства обучения и методика их использования.- М., 2005-352с.
12. Кржен Дж. Компьютер дома. –М., 1996.
13. Лейтес Н.С. Умственные способности и возраст. - М.: Педагогика, 1971.
14. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1981.
15. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики.-М.: Педагогика, 1972.
16. Петровский А.В. Возрастная и педагогическая психология. - М.,: Педагогика, 1979.
17. Пиаже Ж. Суждение и рассуждение ребенка. - М.: Владос, 1999.



18. Подласый И.П. Педагогика. - Том 1. - М.: Владос, 1999.
19. Рубинштейн С.П. Основы общей психологии. - М.: Педагогика, 1980.
20. Столяренко Л. Д. Основы психологии. - Ростов-на-Дону: Феникс,
21. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр. // Вопрос психологии. – 2003. - №3.- С.32
22. Белавина И.Г. Психологические последствия компьютеризации детской игры. // Информатика и образование. – 2001. - №3.- С.67
23. Варченко В.И. ПМК "Радуга в компьютере" – технология игрового обучения в начальной школе. //Информатика и образование, №3. М., 2001
24. Варченко В.И. Радуга в компьютере. // Начальная школа. – 2005. -№10. – С92.
25. Видерхольд. Компьютер в начальной школе. // Информатика и образование. – 1993. - №2.- С.67
26. Витуховская А.А. Компьютерная поддержка учебных курсов для начальной школы//Информатика в начальном образовании: Приложение к журналу Информатика и образование- .2001г. №1 .- С.12
27. Грамолин В.В. Обучающие компьютерные игры. // Информатика и образование. – 1994 . - №4.- С.89
28. Гребенев И.В. Методические проблемы компьютеризации обучения в школе. //Педагогика – 2004. - №5.- С49
29. Развивающие компьютерные игры – С. Ю. Панина
30. Материалы сайта Психологический центр "АДАЛИН" Руководитель центра Анна Пономаренко.
31. Материалы сайта [groups.google.ru](http://groups.google.ru)