МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| СОГЛАСОВАНОДиректором МБОУ «Большекетская средняя школа»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Пахмутова И. Г./«25» мая 2021 |  | УТВЕРЖДАЮИ.о. директора МБОУ ДО «Центр внешкольной работы»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Е.В. Рихтер/Приказ № 43 - од«26» мая 2021 |
| РАССМОТРЕНОМетодическим советом МБОУ ДО«Центр внешкольной работы»Протокол №7«26» мая 2021 |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**«ПервоЛого»**

**Направленность программы:** техническая

**Целевая группа**: учащиеся 7-8 лет

**Срок реализации** – 1 год

**Годовое количество часов**: 72 часа

**Количество часов в неделю:** 2 часа

**Уровень программы**: базовый

**Подготовил**: Некрасова Надежда Фёдоровна,

педагог дополнительного образования

МБОУ ДО «Центр внешкольной работы»

п. Кетский, 2021 г.

**1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Основой для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «ПервоЛого» являются следующие нормативные документы:

 − Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);

− Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

− Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);

 − Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;

− Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

− Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

− Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

 − Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

− Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование».

**Направленность программы -** техническая.

**Актуальность** курса объясняется, прежде всего, тем, что с возрастающими потребностями общества и развитием информационных технологий возникает потребность обучения учащихся компьютерной грамотности на более ранних ступенях. Современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

**Новизна** дополнительной общеобразовательной программы реализуемой в сетевой форме заключается в наличии не только теоретических, но и практических занятий с элементами ПервоЛого, позволяющих детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат. Именно ПервоЛого позволяет учиться играя и обучаться в игре.

**Отличительной особенностью** дополнительной общеобразовательной программы является ее реализация в формате сетевого взаимодействия, что обеспечивает использование ресурсов двух организаций.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Основа курса – проектная научно-познавательная деятельность обучающихся на занятиях. Именно в этой деятельности наиболее полно раскрывается личностный потенциал ребенка. Развиваются ценные качества и умения, необходимые современному человеку: критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление; умение находить решение проблем; умение работать самостоятельно и в команде.

Программа учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся, составлена по принципу постепенного нарастания степени сложности материала. Учитываются принципы доступности, динамичности, индивидуальности, последовательности и системности обучения, постоянной совместной деятельности педагога и ребёнка.

**Адресат программы** дети 7-8 лет, включая детей с ОВЗ.

Программа предназначена для обучающихся, интересующимися данным видом деятельности, без предварительной подготовки на общих основаниях.

**Сроки реализации и особенности организации образовательного процесса,** программа рассчитана на 1 год, количество часов в неделю - 2, количество учебных часов по программе – 72.

**Формы и режим занятий**

Продолжительность учебного занятия в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14.

Программа предусматривает проведение работы детей в группах, парах, индивидуальная работа, работа с привлечением родителей.

**Формы обучения:**

**-** очная;

- очно – заочная, а именно, обучающиеся при небольшой скорости выполнений задания или по личному желанию могут выполнять некоторые задания самостоятельно дома;

- дистанционная, в случае ухудшения эпидемиологической ситуации, с применением дистанционных образовательных технологий (тесты, мастер-классы, видео уроки и т.п.).

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах, группах.

**Цель:** способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого и основ проектно-творческой деятельности, развитие логического и алгоритмического мышления.

**Задачи:**

- формирование метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск).

- формирование личностных умений: мотивации к обучению, помощи им в самоорганизации и саморазвитии; познавательных навыков, самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, критического и творческого мышления; умения работать в паре и группе.

- формирование предметных умений: представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка); составлять алгоритмы на ПервоЛого; познакомить с понятием проекта, с навыками разработки проектов.

**2.УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Перечень разделов, тем** | **Количество часов** | **Формы аттестации****/контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **I** | **Введение** | 1 | 1 | - | опрос |
| **II** | **Основные устройства компьютера** | 14 | 7 | 7 | индивидуальная зачётная работа |
| **III** | **Основы обработки графической информации** | 14 | 5 | 9 | индивидуальная зачётная работа |
| **IV** | **Основы работы с текстовым редактором** | 12 | 4 | 8 | индивидуальная зачётная работа |
| **V** | **Интегрированная среда ПервоЛого** | 3 | 1 | 2 | опрос |
| **VI** | **Работа с рисунком и формами Черепашки** | 3 | 1 | 2 | индивидуальная зачётная работа |
| **VII** | **Программирование черепашки** | 6 | 2 | 4 | индивидуальная зачётная работа |
| **VIII** | **Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы** | 5 | 3 | 2 | индивидуальная зачётная работа |
| **IX** | **Работа с текстом** | 2 | 1 | 1 | индивидуальная зачётная работа |
| **X** | **Работа с графической информацией** | 2 | 1 | 1 | индивидуальная зачётная работа |
| **XI** | **Работа со звуковой информацией** | 2 | 1 | 1 | индивидуальная зачётная работа |
| **XII** | **Создание простейших мультимедийных проектов** | 4 | 1 | 3 | индивидуальная зачётная работа |
| **XIII** | **Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта**  | 4 | - | 4 | индивидуальная зачётная работа |
| **Итого:** | 72 | 27 | 45 |  |

**2.1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА**

**I. Введение (1 час)**

*Теория (1 час):* Знакомство с компьютером. Включение и выключение компьютера**.** Техника безопасности и организация рабочего места.

**II. Основные устройства компьютера (14 часов)**

*Теория (7 часов):* Человек и компьютер. Системный блок. Процессор и системная плата. Устройства хранения информации. Устройства ввода и вывода информации. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире, иконки. Понятие файла и папки. Программы. Какие бывают программы. Знакомство с клавиатурой. Знакомство с компьютерной мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Знакомство с приложением «Калькулятор».

*Практика (7 часов):* Действия с файлами и папками. Запуск программ. Программа Word Pad. Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром. Выполнение заданий из клавиатурного тренажера. Основные приёмы работы с мышью. Вычисления с помощью программы калькулятор.

**III. Основы обработки графической информации (14 часов)**

*Теория (5 часов):* Графика. Понятие графики. Графический редактор Paint. Конструирование. Основные инструменты графического редактора. Рисование с помощью инструмента Карандаш. Фрагмент рисунка. Рисование с помощью геометрических фигур.

*Практика (9 часов):* Рисование с помощью инструмента Карандаш. Рисование с помощью геометрических фигур. Работа с фрагментами. Сборка рисунка из деталей. Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске. Создание и редактирование изображений. Создание открытки. Вставка текста в открытку. Создание рисунков на свободную тему.

**IV. Основы работы с текстовым редактором (12 часов)**

*Теория (4 часа):* Программа Word Pad. Назначение и функции текстового процессора Microsoft Office Word 2013. Знакомство с интерфейсом. Клавиатура и мышь. Основные группы клавиш. Основные правила набора текста. Набор и редактирование текста. Понятие фрагмента текста. Форматирование текста.

*Практика (8 часов):* Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания, знаки препинания и специальные символы, латинские буквы. Набор простых текстов. Набор текста по образцу. Редактирование текста. Форматирование текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста. Изменение шрифта документа. Вставка и удаление пустых строк. Вставка графических изображений в текст. Набор, редактирование и форматирование текста. Сохранение и удаление документа.

**V. Интегрированная среда ПервоЛого (3 часа)**

*Теория (1 часа):* Интегрированная среда «ПервоЛого». Рабочее поле, инструменты, формы.

*Практика (2 часа):* Создание альбома, работа с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки. Применение форм Черепашки. Сохранение альбома.

**VI. Работа с рисунком и формами Черепашки (3 часа)**

*Теория (1 часа):* Инструменты, формы Черепашки; фрагменты рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.

*Практика (2 часа):* Создание рисунка с использованием инструментов и форм Черепашки. Создание рисунка “Деревенский пейзаж”. Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки. Создание рисунков “Подводный мир” и “Космос”. Копирование, удаление и перемещение, и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунка на свободную тему.

**VII. Программирование черепашки (6 часов)**

*Теория (2 часа):* Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного эффекта.

*Практика (4 часа):* Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта. Создание новых форм Черепашки и их оживление. Создание мультипликационного эффекта. Оживление сюжета «Деревенский пейзаж». Оживление сюжетов «Подводный мир» и «Космос». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

**VIII. Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (5 часов)**

*Теория (3 часа):* Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора.

*Практика (2 часа):* Реагирование объектов друг на друга, на цвет. Управление объектов при помощи светофора. Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

**IX. Работа с текстом (2 часа)**

*Теория (1 час):* Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

*Практика (1 час):* Работаем с текстом. Проверка правописания. Изменение размера и перемещение текста. Изменение характеристик текстового окна.

**X. Работа с графической информацией (2 часа)**

*Теория (1 час):* Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла.

*Практика (1 час):* Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Открытка».

**XI. Работа со звуковой информацией (2 часа)**

*Теория (1 час):* Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

*Практика (1 час):* Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир». Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток».

**XII. Создание простейших мультимедийных проектов (4 часа)**

*Теория (1 час):* Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

*Практика (3 часа):* Создание мультимедийного проекта «Скачки». Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне». Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей». Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание».

**XIII. Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта (4 часа)**

*Практика (4 часа):* Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта. Защита творческих проектов.

**3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Год обучения**  | **Дата начала занятий** | **Дата окончания занятий** | **Количество учебных недель** | **Количество учебных дней** | **Количество учебных часов** | **Режим занятий** | **Сроки проведения итоговой аттестации** |
| 1 | 2021-2022 уч.год | 01.09.2021г. | 31.05.2022г. | 36 уч. недель | 36 | 72 | 30 минут/перерыв 10 минут/ 30 минут | Апрель-май |

**3.1. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема занятия** | **Дата** |
| **план** | **факт** |
| **Введение (1 час)** |
| 1 | Правила поведения в специализированном классе, ТБ при работе за компьютером. Включение и выключение компьютера. |  |  |
| **Основные устройства компьютера (14 часов)** |
| 2 | Человек и компьютер.  |  |  |
| 3 | Системный блок. |  |  |
| 4 | Процессор и системная плата. |  |  |
| 5 | Устройства хранения информации. |  |  |
| 6 | Устройства ввода и вывода информации. |  |  |
| 7 | Рабочий стол в реальном и виртуальном мире, иконки. Их назначение. |  |  |
| 8 | Понятие файла и папки. Действия с файлами и папками. |  |  |
| 9 | Программы. Какие бывают программы. |  |  |
| 10 | Запуск программ. |  |  |
| 11 | Знакомство с клавиатурой.Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром. |  |  |
| 12 | Знакомство с компьютерной мышью.Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью. |  |  |
| 13 | Знакомство с приложением «Калькулятор».Выполнение вычислений с помощью приложения «Калькулятор». |  |  |
| 14 | Выполнение заданий из клавиатурного тренажера. |  |  |
| 15 | Выполнение заданий из клавиатурного тренажера. |  |  |
| **Основы обработки графической информации (14 часов)** |
| 16 | Графика. Понятие графики. |  |  |
| 17 | Графический редактор Paint. |  |  |
| 18 | Основные инструменты графического редактора. |  |  |
| 19 | Рисование с помощью инструмента Карандаш. |  |  |
| 20 | Рисование с помощью геометрических фигур. |  |  |
| 21 | Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами. |  |  |
| 22 | Сборка рисунка из деталей. |  |  |
| 23 | Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске. |  |  |
| 24 | Создание и редактирование изображений. |  |  |
| 25 | Создание и редактирование изображений. |  |  |
| 26 | Создание открытки. |  |  |
| 27 | Создание открытки. |  |  |
| 28 | Вставка текста в открытку. |  |  |
| 29 | Создание рисунков на свободную тему. |  |  |
| **Основы работы с текстовым редактором (12 часов)** |
| 30 | Программа Word Pad. |  |  |
| 31 | Назначение и функции текстового процессора Microsoft Office Word 2013. Знакомство с интерфейсом. |  |  |
| 32 | Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания. |  |  |
| 33 | Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы. |  |  |
| 34 | Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы. |  |  |
| 35 | Основные правила набора текста. Набор текста по образцу. |  |  |
| 36 | Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк. |  |  |
| 37 | Набор и редактирование текста. |  |  |
| 38 | Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.  |  |  |
| 39 | Форматирование текста. |  |  |
| 40 | Набор, редактирование и форматирование текста. |  |  |
| 41 | Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа. |  |  |
| **Интегрированная среда ПервоЛого (3 часа)** |
| 42 | Интегрированная среда «ПервоЛого». |  |  |
| 43 | Создание альбома. Работа с инструментами программы. |  |  |
| 44 | Применение форм Черепашки. Сохранение альбома. |  |  |
| **Работа с рисунком и формами Черепашки (3 часа)** |
| 45 | Создание рисунка с использованием инструментов и форм Черепашки. Создание рисунка “Деревенский пейзаж” |  |  |
| 46 | Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки. Создание рисунков “Подводный мир” и “Космос” |  |  |
| 47 | Копирование, удаление и перемещение, и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунка на свободную тему. |  |  |
| **Программирование черепашки (6 часов)** |
| 48 | Команды управления черепашкой. Добавление новой. |  |  |
| 49 | Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта. |  |  |
| 50 | Создание новых форм Черепашки и их оживление. |  |  |
| 51 | Создание мультипликационного эффекта. Оживление сюжета «Деревенский пейзаж». |  |  |
| 52 | Оживление сюжетов «Подводный мир» и «Космос». |  |  |
| 53 | Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. |  |  |
| **Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (5 часов)** |
| 54 | Реагирование объектов друг на друга. |  |  |
| 55 | Реагирование объектов друг на цвет. |  |  |
| 56 | Управление объектов при помощи светофора. |  |  |
| 57 | Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток». |  |  |
| 58 | Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. |  |  |
| **Работа с текстом (2 часа)** |
| 59 | Текстовое окно. Работаем с текстом. Проверка правописания. |  |  |
| 60 | Изменение размера и перемещение текста. Изменение характеристик текстового окна. |  |  |
| **Работа с графической информацией (2 часа)** |
| 61 | Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка фона для листа из файла. |  |  |
| 62 | Разработка проекта «Открытка». |  |  |
| **Работа со звуковой информацией (2 часа)** |
| 63 | Запись звука, вставка звука из файла. Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир». |  |  |
| 64 | Создание мелодии, вставка музыки из файла. Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток». |  |  |
| **Создание простейших мультимедийных проектов (4 часа)** |
| 65 | Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома. Создание мультимедийного проекта «Скачки». |  |  |
| 66 | Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне». |  |  |
| 67 | Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей». |  |  |
| 68 | Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание». |  |  |
| **Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта (4 часа)** |
| 69 | Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта. |  |  |
| 70 | Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта. |  |  |
| 71 | Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта. |  |  |
| 72 | Защита творческих проектов, выполненных в среде «ПервоЛого». |  |  |

**4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

***Личностные УУД:***

* внутренняя позиции школьника на основе положительного отношения к школе;
* положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого»;
* способность к самооценке;
* начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

***Познавательные УУД:***

* умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
* формирование использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);

***Регулятивные УУД:***

* умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
* умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
* умение критически оценивать правильность решения учебно- исследовательской задачи;
* владение основами самоконтроля, принятия решений;

***Коммуникативные УУД:***

* умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

***Предметные результаты:***

В результате освоения курса «ПервоЛого» у учащихся будут сформированы:

* умение создавать рисунки в графическом редакторе;
* умение редактировать графические объекты;
* умение создавать рисунок с использованием панели инструментов рисования;
* умение создавать текстовые документы;
* умение редактировать и форматировать документы;
* умение вставлять текст в картинки;
* умение удалять, перемещать и копировать файлы;
* умение вставлять графические изображения в текст;
* умение создавать и сохранять альбом;
* умение работать с формами Черепашки (изменять, копировать, удалять и перемещать формы Черепашки);
* умение создавать, копировать, удалять, перемещать и изменять рисунки;
* умение работать с рисунком и формами Черепашки;
* умение создавать рисунок с использованием инструментов, с использованием форм Черепашки;
* умение программировать Черепашку;
* умение создавать мультипликационный сюжет;
* умение работать с текстовой, с графической и со звуковой информацией;
* умение создавать простейшие мультимедийные проекты;
* знание требований к организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером.

*Учащийся научится:*

* базовым навыкам и знаниям, необходимым для работы с компьютером;
* базовым навыкам и знаниям, необходимым для работы в среде «Перволого»;
* демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности;
* самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде «Перволого».

**5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Для реализации программы используется следующие дидактические материалы:

* иллюстративный, демонстрационный, раздаточный материал;
* видеоролики, инструкции и презентации;
* проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов;
* практические работы с образцами выполнения.

Материально - техническое обеспечение:

* Компьютерный класс (8 компьютеров + 2 ноутбука);
* Интерактивная доска;
* Принтер;
* Колонки;
* Выход в сеть Интернет;
* Текстовый редактор «Блокнот», «Microsoft Word»;
* Прикладная программа «Калькулятор»;
* Прикладная программа «Paint» (графический редактор);
* Клавиатурные тренажеры «BabyType», «RapidTyping»;
* «Мир информатики» 1-4 год обучения. Компания «Кирилл и Мефодий»;
* Программа «Перволого 3.0.».

Кадровое обеспечение организации программы – занятия ведет педагог дополнительного образования.

При реализации программы используются словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, лекция); наглядные: используются различные средства обучения (видеоролики, поэтапные инструкции); использование наглядных методов (показ, демонстрация) позволяет установить ассоциацию между словами и зрительными образами, поэтому используются вместе со словесными методами; практические: сюжетные игры, творческие эксперименты, моделирование и демонстрация полученных результатов; репродуктивный метод («делай, как я»); продуктивный метод.

**6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации и контроля: опрос, индивидуальная зачётная работа, проект. Все эти формы предполагают оценку теоретического или практического задания.

В процессе обучения применяются следующиевиды контроля:

- вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

- текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

- тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

- итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;

- осмысленность действий;

- разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого раздела программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

 По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

**7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Методы проведения занятий: словесные, наглядные, практические, чаще всего их сочетание. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

Использование наглядных пособий на занятиях повышает у обучающихся интерес к изучаемому материалу, способствует развитию внимания, воображения, наблюдательности, мышления. На занятии используются все известные виды наглядности: показ иллюстраций, рисунков, журналов и книг, фотографий, образцов изделий, демонстрация трудовых операций, различных приемов работы, которые дают достаточную возможность обучающимся закрепить их в практической деятельности.

В процессе работы с различными инструментами и приспособлениями педагоги постоянно напоминает обучающимся о правилах пользования инструментами и соблюдении правил гигиены, санитарии и техники безопасности.

За период обучения в объединении «Мир информатики» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

беседы;

наблюдения;

специальные тестовые задания;

анализ открытых занятий;

опросы обучающихся;

карточки;

Наиболее распространенной формой контроля является открытое занятие. Оно проводится в конце первого полугодия и в конце года, что позволяет сравнивать результаты и сделать заключение об эффективности программы.

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса.

***Дидактический материал.***

Наличие собственных методических и дидактических разработок, рекомендаций, пособий

Для детского объединения разработала дидактические материалы:

кроссворды

На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

Ребусы

Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

Презентации

Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме. Также главное отличие от подобных мультимедийных файлов - это непосредственное управление.

Красочные карточки.

Карточки после пройденных тем, на открытом занятии.

Буклеты

Буклеты по технике безопасности в цветном виде, лежат на каждом рабочем месте обучающегося это позволяет запомнить материал визуально быстрее.

Раздаточный материал

В виде пошаговой деятельности по темам которые в тематических планах программы Adobe Photoshop.

Педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, здоровьесберегающая технология, технология исследовательской деятельности.

− алгоритм учебного занятия:

1.Организационный момент.

2.Формулирование темы и целей урока.

3.Объяснение темы урока с элементами исследования.

4.Физкультминутка.

5.Закрепление учебного материала. Компьютерный практикум.

6.Итоги урока.

Дидактические материалы:

− картинный и картинно-динамический - слайды

**8. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие/ С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушаков, Е.И. Яковлева - М.: Институт новых технологий, 2006. – 144 с.

2. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень/ под ред Н.В. Макаровой - СПб.: Питер, 2008. – 160 с.

3. Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов/ Н.В. Матяш, В.Д. Симоненко - М.: Вентана-Граф, 2004. – 112 с.

4. Муранов А.А., Муранова М.А. ЛогоКлавиатор. Справочно-методическое пособие/ А.А. Муранов, М.А. Муранова - М.: Институт новых технологий, 2013. – 56 с.

5. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. Сборник проектов/ Е.И. Яковлева - М.: Институт новых технологий, 2010. – 74 с.

*Электронные ресурсы:*

1. Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы (<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/>)

2. Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6 (<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109594/>?)

**Приложение 1**

**Мониторинг результатов и достижений**

|  |
| --- |
| Учебный год 2021-2022 |
| Объединение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Педагог\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Ф.И.О. обучающегося (обучающихся) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| № п/н | Наименование мероприятия (конкурс, фестиваль, соревнование и т.д., в том числе проводимые самим обучающимся: мастер-классы) | Срок проведения | Форма участия(заполняется в случае, когда участие предполагает публичное выступление) | Краткое описание мероприятия | Достигнутые результаты (победитель, призер, участник и т.д.) |
| Школьный |
|   |   |   |   |   |   |
| Муниципальный  |
|   |   |   |   |   |   |
| Краевой (региональный) |
|   |   |   |   |   |   |
| Всероссийский |
|   |   |   |   |   |   |
| Международный |
|   |   |   |   |   |   |

**Приложение 2**

**Мониторинг освоения обучающимися содержания ДОП**

|  |
| --- |
| Учебный год 2021-2022 |
| Объединение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Педагог\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| № |   |  Вводный контроль   |  Текущий контроль   |  Тематический контроль   |  Итоговый контроль (в конце обучения по программе) Заполняется только в конце обучения по программе.   |
|  |   | Уровень теоретических знаний | Уровень практических навыков | Средний балл | Уровень теоретических знаний | Уровень практических навыков | Средний балл | Уровень теоретических знаний | Уровень практических навыков | Средний балл | Уровень теоретических знаний | Уровень практических навыков | Средний балл |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 балл — низкий уровень2 бала — средний уровень3 бала — высокий уровень |

**Приложение 3**

**Мониторинг освоения обучающимися содержания ДОП**

|  |
| --- |
| Учебный год 2021-2022 |
| Объединение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Педагог\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| № |   |  Вводный контроль   |  Текущий контроль   |  Тематический контроль   |  Итоговый контроль (в конце обучения по программе) Заполняется только в конце обучения по программе.   |
|  |   | Мотивация к занятиям | Творческая активность | Социализированность | Мотивация к занятиям | Творческая активность | Социализированность | Мотивация к занятиям | Творческая активность | Социализированность | Мотивация к занятиям | Творческая активность | Социализированность |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 балл — низкий уровень2 бала — средний уровень3 бала — высокий уровень |