

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №9 имени генерал-лейтенанта
Ивана Лукича Хижняка села Кухаривка
МО Ейский район

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2023 г.
Протокол №1

Утверждаю:
Директор МБОУ СОШ №9
им.генерал-лейтенанта
И.Л.Хижняка с. Кухаривка МО
Ейский район
_____ И.П.Белова
«29» августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРЕВЛЕННОСТИ**

**«Компьютерная мастерская»
(информационные технологии)**

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год (156 часов)

Возрастная категория: от 12 до 14 лет

Состав группы: до 10 человек

Форма обучения: очная, дистанционная

Вид программы: авторская

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 23381

Автор-составитель:
Маслякова Ольга Владимировна

Кухаривка
2023 г.

Содержание программы

| № | Наименование раздела | Стр. |
|-------|---|------|
| | Введение | 3 |
| 1. | Нормативно-правовая база | 3 |
| 2. | Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые» | 3 |
| 2.1 | Пояснительная записка программы. | 4 |
| 2.2 | Цели и задачи. | 6 |
| 2.3 | Содержание программы. | 8 |
| 2.4 | Планируемые результаты. | 11 |
| 3. | Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий» | 12 |
| 3.1. | Календарный учебный график | 13 |
| 3. 2. | Условия реализации программы. | 17 |
| 3. 3. | Формы аттестации. | 17 |
| 3. 4. | Оценочные материалы. | 17 |
| 3. 5. | Методические материалы. | 18 |
| 3б. | Список литературы. | 19 |
| | Приложение № 1 | 20 |

Введение

Техника вторгается в мир представлений и понятий ребенка уже с раннего детства, но в основном, как объект потребления. Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Таким образом, данный курс способствует развитию познавательной активности обучающихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к техническому творчеству и информационным технологиям.

1. Нормативно-правовая база

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.
3. Приказ министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Приказ министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 553 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.09.20 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
6. Проект концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.
8. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ 2020 г.
9. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеразвивающих программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 07 мая 2020 года № ВБ-967/04
10. Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 "О направлении методических рекомендаций".

11. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования дом детского творчества муниципального образования Ейский район, 2020 г.

12. Локальный акт «Режим занятий обучающихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования дом детского творчества муниципального образования Ейский район, 2020 г.

Раздел 2 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»:

2.1. Пояснительная записка

Направленность программы кружка «Компьютерная мастерская» по содержанию является технической; по функциональному предназначению – учебно-познавательной; по форме организации – кружковой.

Новизна

Программа «Компьютерная мастерская» знакомит детей с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Практические задания, предлагаемые в курсе, интересны и часто непросты в решении, что позволяет повысить учебную мотивацию обучающихся и развитие творческих способностей.

Актуальность

Актуальность программы заключается в том, что она связана с процессом информатизации и необходимостью для каждого человека овладеть новейшими информационными технологиями для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала. Она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры. Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы для автоматизации трудоемких операций, связанных с подготовкой документов, организацией документооборота. Данная программа позволяет приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, позволяющий учесть индивидуальные особенности обучающихся младшего школьного возраста. В рамках занятий в кружке детям предоставляется возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.

Данная программа предусматривает не только обучение работе на компьютере, но и развитие творческих, интеллектуальных способностей.

Педагогическая целесообразность

Заключается в том, что данная программа позволяет выявить заинтересованных обучающихся, проявивших интерес к знаниям, оказать им помощь в формировании устойчивого интереса к информатике.

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Сегодняшнее поколение нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки, поэтому ведущей педагогической идеей программы является внедрение новых методов обучения, новых образовательных технологий, путем использования Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что современная прикладная информатика готовит обучающихся к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Современные дети активно используют компьютер в своей жизни, им интересно познавать новое в мире информационных технологий. Необходимо отвлечь современных детей от компьютерных игр и социальных сетей, привлечь их к творческому, к интеллектуальному труду. Знания, приобретаемые детьми на занятиях компьютерного кружка, актуальны каждый день.

Адресат программы

Программа кружка «Компьютерная мастерская» рассчитана на разновозрастной состав. В объединении могут заниматься дети 12-14 лет. Обучающиеся принимаются в коллектив без специального отбора.

Уровень программы, объем и сроки реализации

Базовый уровень.

Программа рассчитана на 1 год обучения и составляет 156 часов.

Занятия кружка состоят из теоретической и практической частей. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях будет использоваться различные доступные возрасту программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей. Практическая часть работы направлена на получение навыков работы с компьютером.

Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

Формы обучения

Форма обучения – очная, дистанционная.

Формы организации деятельности: индивидуальная, групповая, в микрогруппах, парах.

Режим занятий

Периодичность и продолжительность занятий:

Общее количество часов – 156 часов

Группа занимается 2 раза в неделю по 2 учебных часа

Продолжительность каждого учебного занятия составляет 40 минут

Продолжительность перерыва между занятиями – 10 минут.

При дистанционной форме обучения продолжительность занятия 30 минут.

Состав группы- до 10 человек.

Особенности и организация образовательного процесса.

Занятия проводятся в группах учащихся разного возраста, являющихся основным составом кружка. Состав групп – постоянный.

Система работы включает в себя теоретические и практические занятия, ориентирована на большой объем практических творческих работ с использованием компьютера. Освоение компьютера в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

2.2. Цели и задачи программы

Цели программы:

создание условий для успешного использования обучающимися компьютерных технологий в учебной деятельности; развитие основ логического и алгоритмического мышления; формирование представлений об информационной картине мира, видах и свойствах информации, видах и свойствах информационных процессов; развитие навыков определения потребности в информации, поиска, структурирования, анализа, синтеза информации; формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней; развитие у учащихся навыков решения логических задач.

Задачи программы:

1) образовательные:

- создание интерактивных объектов, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения, и звуки;
- подготовка к защите проектов;
- защита проектов и групповая оценка.
- познакомить школьников с основными свойствами информации;
- научить их приемам организации информации;
- формирование общеучебных умений и навыков;

- приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией;
- формирование умения применять теоретические знания на практике;
- 2) личностные:
 - критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
 - уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
 - осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;
 - начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.
 - развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;
 - развитие памяти, внимания, наблюдательности;
 - развитие абстрактного и логического мышления;
 - развитие творческого и рационального подхода к решению задач;
- 3) метапредметные:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, формирование идеи, создавать вспомогательные эскизы, разработка сценария проекта, формирование объектной среды в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом (идеей), выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- самоанализ своей работы.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- изучение, использование способов поиска, создания или изменения объектов при создании продукта, изучение вспомогательных программных сред и работа в них, а так же изучение способов взаимодействия объектов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

2.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

| № п/п | Тема | Количество часов | | | Формы контроля |
|-------|--|------------------|-----------|-----------|----------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Информация вокруг нас | 24 | 10 | 14 | Выполнение практического задания |
| 2. | Создание рисунков | 16 | 6 | 10 | Выполнение практического задания |
| 3. | Создание “живых” картинок, анимация объектов | 16 | 6 | 10 | Выполнение практического задания |
| 4. | Создание продукта «Моя игра» | 14 | 4 | 10 | Выполнение практического задания |
| 5. | Объекты окружающего мира | 20 | 8 | 12 | Выполнение практического задания |
| 6. | Системы объектов | 20 | 8 | 12 | Выполнение практического задания |
| 7. | Информационное моделирование | 20 | 8 | 12 | Выполнение практического задания |
| 8. | Всемирная паутина | 26 | 10 | 16 | |
| | Итого: | 156 | 60 | 96 | |

Содержание учебного плана

1. Информация вокруг нас(24 час.)

Теория: Правила поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Компьютеры вокруг нас. Из чего состоит компьютер? Что умеет делать компьютер? Информация вокруг нас. Как человек получает информацию. Действия с информацией: передача, обработка, хранение информации. Примеры. Как компьютеры связаны между собой (локальная сеть). Электронная почта. Сетевые диски. Кодирование информации. Поиск информации. Преобразование информации по заданным правилам. Формирование идеи проекта. Разработка плана действий и его запись.

Практика:

«Управляем компьютером».

«Создаем свою папку».

«Создаём и сохраняем файлы»
«Поиск информации в Интернете»
Создание проекта «Сценарий к компьютерной игре»
Проект «Сценарий к компьютерной игре»
«Размещение информации на сетевом диске»
Конкурс «Лучший сценарий»
Презентация «Лучшего сценария».

2. Создание рисунков(16 час.)

Теория: Компьютерная графика. Графический редактор Paint и его аналоги. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Создание сложных рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Проектная деятельность. Подбор и формирование объектов игры.

Практика:

«Осваиваем инструменты графического редактора»
«Графический редактор»
«Создаем простые рисунки».
«Создаем сложные рисунки».
«Создаем объекты игры».
«Проработка деталей объектов фигуры».

Создание проекта «Герой вашей компьютерной игры».
Защита проекта

3. Создание “живых” картинок, анимация объектов (16 час.)

Теория: Основные функциональные возможности языка программирования «Скретч». Изучение возможностей программирования, изучение системы составления скриптов. Использование основных операций при создании, управлении, объектов, операций с параметрами объектов, операций со звуком, операций с блоками скриптов, изменение параметров. Простые алгоритмы. Изучение сенсоров, условий и т.д.

Практика:

«Создание движущегося объекта, анимация»;
«Управление объектом с клавиатуры»;
«Взаимодействие объектов»;
«Лабиринт»;
«Мячик попрыгун»;
Работа над проектом «Моя компьютерная игра».

4. Создание продукта «Моя игра»(14 час.)

Теория: Компьютерное игровое проектирование. Подготовка объектов. Система взаимодействия в соответствии с замыслом (сценарием). Подготовка продукта к демонстрации.

Практика: «Созданием проекта игры»

5. Объекты окружающего мира (20 час.)

Теория: Изучение объектов и множеств. Признаки объектов. Файлы и папки. Размер файла. Объекты операционной системы. Виртуальные объекты и их реальные аналоги. Классификация объектов. Классификация компьютерных объектов.

Практика:

«Знакомство с программами для моделирования».

«Пробуем себя в роли художника».

«Создаём и сохраняем файлы»;

«Поиск информации в Интернете»;

«Размещение информации на сетевом диске, согласно классификации файлов»

Конкурс «Лучший рисунок».

6. Системы объектов (20 час.)

Теория: Разнообразие систем. Состав и структура системы. Разбор составляющих персонального компьютера как системы. Интерфейс пользователя. Способы познания окружающего мира.

Практика:

«Осваиваем инструменты графических редакторов»

«Разбор составляющих компьютера».

«Выбор среды разработки проекта».

«Создаем объекты. Проработка деталей».

Проект «Сайт школы».

7. Информационное моделирование(20 час.)

Теория: Модели объектов и их назначение. Разработка сайта школы. Размещение на сервере. Наполнение содержимым.

Практика:

«Разработка дизайна сайта»;

«Способы наполнения содержимым»;

«Размещение сайта на сервере»;

«Ведение новостей и актуализация информации»;

«Публикация сайта в школьной сети»;

«Работа с файловым сервером»;

«Работа с документом на сервере»;

«Размещение информации на сетевом диске, согласно классификации файлов»

8. Всемирная паутина(26 час.)

Теория: Что такое WWW. Поисковые системы. Поисковые запросы. Веб-сервисы и их назначение.

Практика:

«Работа с интернет сайтами»

«Работа с поисковыми системами».

«Разбор сервисов».

«Создаем проект. Информационные портал школы».

Распределение ответственности за содержание системы.

«Разработка дизайна сайта»;

«Способы наполнения содержимым»;

«Размещение сайта на сервере»;

«Ведение новостей и актуализация информации»;

«Публикация сайта в школьной сети»;

Проект «Информационные портал школы».

2.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Планируемые результаты

К личностным результатам основания курса можно отнести следующие:

Правила поведения в учебном кабинете и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования. Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения.

К метапредметным результатам освоения курса относятся:

Умение ставить учебные цели;

использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

осуществлять итоговый и пошаговый контроль; сличать результат с эталоном (целью);

вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;

определять наиболее эффективные способы достижения результата;

формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

К предметным результатам освоения курса относятся:

Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с

указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;

использование готовых графических моделей процессов для решения задач; анализ графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;

работа с различными справочными информационными источниками; постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание

алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием свободного программного обеспечения.

умение осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием конкретных ресурсов;

умение анализировать информацию — определять главную мысль текста, смысловые блоки, актуальность информации запросу, достоверность текста;

умение устанавливать соответствие между информацией в разном виде — текстовой, графической, звуковой, видео;

умение преобразовывать информацию; читать и создавать таблицы, схемы, графы, диаграммы; умение описывать с помощью таблиц и схем отношение между объектами, решать задачи.

3. Раздел 2 «Комплекс организационно – педагогических условий, включающих формы аттестации».

3.1. Календарный учебный график

| № п/п | Тема занятия | Кол-во часов и продолжительность занятия | Форма проведения/организации занятия | Место проведения занятия | Примечание |
|-------|---|--|--------------------------------------|--------------------------|------------|
| | Информация вокруг нас | 24 | | | |
| 1 | Правила поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Компьютеры вокруг нас. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 2 | Из чего состоит компьютер? Что умеет делать компьютер? Информация вокруг нас. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 3 | Как человек получает информацию. Действия с информацией: передача, обработка, хранение информации. Примеры. | 2 | групповая | учебный кабинет | |

| | | | | | |
|----|--|-----------|-----------|-----------------|--|
| 4 | Как компьютеры связаны между собой (локальная сеть). Электронная почта. Сетевые диски. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 5 | Кодирование информации. Поиск информации. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 6 | «Управляем компьютером». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 7 | «Создаем свою папку». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 8 | «Создаём и сохраняем файлы» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 9 | «Поиск информации в Интернете» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 10 | Создание проекта «Сценарий к компьютерной игре» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 11 | «Размещение информации на сетевом диске» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 12 | Конкурс «Лучший сценарий». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Создание рисунков | 16 | | | |
| 13 | Компьютерная графика. Графический редактор Paint и его аналоги. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 14 | Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 15 | Создание сложных рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 16 | «Осваиваем инструменты графического редактора» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 17 | «Создаем простые рисунки». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 18 | «Создаем сложные рисунки». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 19 | «Создаем объекты игры. Проработка деталей». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 20 | Создание проекта «Герой | 2 | групповая | учебный кабинет | |

| | | | | | |
|----|--|-----------|-----------|-----------------|--|
| | вашей компьютерной игры». | | ая | кабинет | |
| | Создание “живых” картинок, анимация объектов | 16 | | | |
| 21 | Основные функциональные возможности языка программирования «Скретч». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 22 | Простые алгоритмы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 23 | «Создание движущегося объекта, анимация» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 24 | «Управление объектом с клавиатуры» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 25 | «Взаимодействие объектов» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 26 | «Лабиринт» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 27 | «Мячик попрыгун» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 28 | Работа над проектом «Моя компьютерная игра». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Создание продукта «Моя игра» | 14 | | | |
| 29 | Компьютерное игровое проектирование. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 30 | Подготовка объектов. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 31 | Система взаимодействия в соответствии с замыслом (сценарием). | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 32 | Подготовка продукта к демонстрации. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 33 | «Создание проекта игры» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 34 | Проект игры | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 35 | Презентация игры | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Объекты окружающего мира | 20 | | | |
| 36 | Изучение объектов и множеств. Признаки | 2 | групповая | учебный кабинет | |

| | | | | | |
|----|---|-----------|-----------|-----------------|--|
| | объектов. Файлы и папки. | | | | |
| 37 | Размер файла. Объекты операционной системы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 38 | Виртуальные объекты и их реальные аналоги. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 39 | Классификация объектов. Классификация компьютерных объектов. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 40 | «Знакомство с программами для моделирования». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 41 | «Пробуем себя в роли художника». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 42 | «Создаём и сохраняем файлы» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 43 | «Поиск информации в Интернете» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 44 | «Размещение информации на сетевом диске, согласно классификации файлов» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 45 | Конкурс «Лучший рисунок». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Системы объектов | 20 | | | |
| 46 | Разнообразие систем. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 47 | Состав и структура системы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 48 | Разбор составляющих персонального компьютера как системы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 49 | Интерфейс пользователя. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 50 | Способы познания окружающего мира. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 51 | «Осваиваем инструменты графических редакторов» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 52 | «Разбор составляющих компьютера». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 53 | «Выбор среды разработки проекта». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 54 | «Создаем объекты. Проработка деталей». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 55 | Проект «Сайт школы». | 2 | групповая | учебный кабинет | |

| | | | | | |
|----|---|-----------|-----------|-----------------|--|
| | Информационное моделирование | 20 | | | |
| 56 | Модели объектов и их назначение. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 57 | Разработка сайта школы. Размещение на сервере. Наполнение содержимым. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 58 | «Разработка дизайна сайта» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 59 | «Способы наполнения содержимым» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 60 | «Размещение сайта на сервере» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 61 | «Ведение новостей и актуализация информации» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 62 | «Публикация сайта в школьной сети» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 63 | «Работа с файловым сервером» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 64 | «Работа с документом на сервере» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 65 | «Размещение информации на сетевом диске, согласно классификации файлов» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Всемирная паутина | 26 | | | |
| 66 | Что такое WWW. Поисковые системы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 67 | Поисковые запросы. Веб-сервисы и их назначение. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 68 | «Работа с интернет сайтами» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 69 | «Работа с поисковыми системами». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 70 | «Разбор сервисов». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 71 | «Создаем проект. Информационные портал школы». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 72 | Распределение ответственности за содержание системы. | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 73 | «Разработка дизайна сайта» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 74 | «Способы наполнения содержимым» | 2 | групповая | учебный кабинет | |

| | | | | | |
|----|--|------------|-----------|-----------------|--|
| 75 | «Размещение сайта на сервере» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 76 | «Ведение новостей и актуализация информации» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 77 | «Публикация сайта в школьной сети» | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| 78 | Проект «Информационные портал школы». | 2 | групповая | учебный кабинет | |
| | Итого: | 156 | | | |

3.2 Условия реализации программы

Для полноценной реализации данной программы предполагает наличие учебного кабинета: компьютерного класса.

Оборудование компьютерного класса:

рабочие места по количеству обучающихся, оснащённые персональными компьютерами или ноутбуками с установленным программным обеспечением, находящемся в свободном доступе

рабочее место преподавателя, оснащённое персональным компьютером или ноутбуком с установленным программным обеспечением;

комплект учебно-методической документации: рабочая программа кружка, раздаточный материал, задания;

цифровые компоненты учебно-методических комплексов (презентации).

Технические средства обучения:

Демонстрационный комплекс, включающий в себя: интерактивный экран, персональный компьютер или ноутбук с установленным программным обеспечением, квадрокоптер.

Обязательное наличие локальной сети и доступа в Интернет.

3.3. Формы аттестации

Формами отчета по итогам обучения являются:

Выполнение и защита индивидуальной творческой работы.

В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах.

3.4. Оценочные материалы

Результаты освоения выражаются в освоении знаний и умений, определенных в программе.

Контроль и оценка результатов освоения осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий и выполнения практических работ.

3.5 Методические материалы

Описание методов обучения.

Познавательный метод (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов);

Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных работ);

Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);

Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;

Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: создание моделей по образцу, беседа, упражнения по аналогу);

Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий)

Формы организации учебного занятия.

В процессе обучения применяются такие формы занятий: групповые занятия, индивидуальные, теоретические, практические.

Формы проведения занятий:

Среди форм организации учебных занятий в данной программе выделяются

- показ;
- практикум;
- рассказ, беседа;
- моделирование;
- творческая работа;
- исследование

Приемы и методы организации учебно – воспитательного процесса:

- объяснительно – иллюстративный;
- демонстрационный;
- метод контроля;
- творческий метод.

В зависимости от поставленной цели: обучающей, воспитывающей, развивающей используются различные формы работы на занятиях.

Содержание курса построено на следующих **дидактических принципах:**

- отбор формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;

- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на занятиях;
- знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях по данной программе, необходимы учащимся для освоения курса информатики.

3.6. Список литературы

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016.
2. Божко, В.П. Информатика: данные, технология, маркетинг / В.П. Божко, В.В. Брага, Н.Г. Бубнова. - М.: Финансы и статистика, 2014.
3. Гейн, А.Г. Основы информатики и вычислительной техники / А.Г. Гейн, В.Г. Житомирский, Е.В. Линецкий, и др.. - М.: Просвещение, 2013.
4. Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. - М.: Бином, 2016.
5. Информатика: Энциклопедический словарь для начинающих / ред. Д.А. Поспелов. - М.: Педагогика-Пресс, 2013.
6. Петроченков Персональный компьютер - просто и ясно! / Петроченков, Васильевич Александр. - М.: Смоленск: Русич, 2013.
7. Семакин, И. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы / И. Семакин, Л. Залогова, С. Русаков. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015.
8. Симонович Практическая информатика / Симонович, С.В; Евсеев, Г.А.. - М.: АСТ-Пресс Книга, 2011.
9. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс; Издание 2-е, перераб. и доп., 2012.
10. Симонович, С.В. Общая информатика / С.В. Симонович. - М.: СПб: Питер, 2011.
11. Угринович, Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям / Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. - М.: Бином. Лаборатория Базовых Знаний, 2013.

Приложение 1 «Воспитательная деятельность»

1. Цель воспитательной работы

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

2. Задачи воспитательной работы:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование и развитие личностного отношения детей к занятиям, к собственным нравственным позициям этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- принятие и осознание ценностей языка, традиций, праздников, памятников, святынь народов России;
- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и подд

ержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;
- развитие творческого самовыражения, реализация традиционных и своих собственных представлений об обустройстве общественного пространства.

3. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействия в упражнениях, в подготовке и проведении календарных праздников с участием родителей (законных представителей).

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

4. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не

предусматривается определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

1. Календарный план воспитательной работы

| № п/п | Название события, мероприятия | Дата проведения (месяц) | Форма проведения | Практический результат или информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события |
|-------|--|-------------------------|------------------|--|
| 1 | Праздник «День учителя» | Октябрь | | Фото материалы мероприятия |
| 2 | Осенний праздник для обучающихся | Ноябрь | | Фото материалы мероприятия |
| 3 | Праздник «Новогодняя ёлка» | Декабрь | | Фото- и видеоматериалы мероприятия |
| 4 | Праздник «Рождество» | Январь | | Фото материалы мероприятия |
| 5 | Урок мужества «Сильные и смелые» | Февраль | | Фото материалы мероприятия |
| 6 | «Масленица пришла» | Март | | Фото материалы мероприятия |
| 7 | «Самым милым и любимым» праздник посвящённый Международному мужскому дню | Март | | Фото материалы мероприятия |
| 8 | Урок – путешествие «Загадочный космос» | Апрель | | Фото материалы мероприятия |
| 9 | Праздник «Наши достижения» | Май | | Фото материалы мероприятия |

Цель и задачи воспитательной работы формулируются в соответствии с направленностью программы

Для программ технической направленности:

интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценке.

