

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность программы**: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа компьютерного тфорчества» имеет техническую направленность и разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом РФ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р)

- Постановлением Главного государственного санитарного врача России от28.09.2020 № 28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Уставом МБОУ Пригорской СШ;

- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

- Приказом Департамента Смоленской области по образованию и науке №959-ОД от 18.12.2020 «О реализации мероприятий комплекса мер («дорожной карты») по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» в Смоленской области»;

- Методическими рекомендациями по созданию и функционированию региональной сети Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (утверждены 25.06.2020 года);

Данная программа и составленное тематическое планирование рассчитано на 3 часа в неделю для с 9 летнего возраста (3 часа). Для реализации программы в кабинете имеются проектор, экран, наглядный материал.

**Цель программы:** приобщение ребенка к активной информационной деятельности на основе использования компьютерной техники, средств мобильной связи, цифровых устройств фиксации наблюдений, электронных образовательных ресурсов в начальной школе имеет ряд положительных сторон как для развития его личности, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ) в учебной и познавательной деятельности в других предметах, в повседневной жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Сформированные в результате обучения информатике в начальной школе универсальные учебные действия определяют дальнейшую информационную активность не только в учебной деятельности, но и в социализации ребенка, органичном его вхождении в информационное общество.

Материал программы внеурочной деятельности разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования и направлен на достижение следующих целей:

* формирование ИКТ-компетентности учащихся, отраженной в метапредметных результатах обучения в начальной школе;
* освоение основ предметного знания и практической деятельности, заложенных в предметные результаты по информатике в рамках предметной области «Математика и информатика»;
* получение опыта самостоятельной информационной деятельности как личностный результат обучения с учетом практики применения ИКТ в исследовательских, конструкторских и проектных заданиях с охватом всех предметных областей начальной школы.

**Задачи:**

* дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
* способствовать расширению кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией;

# **Направленность программы**

Программа «Школа компьютерного творчества» (направленность «Общекультурное») включает: пояснительную записку, содержание обучения, планируемые результаты освоения программы учебного предмета, тематическое планирование.

# **Новизна программы**

Работа с программой «Школа компьютерного творчества», позволяет школьникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания — от теории механики до психологии, что является вполне естественным.

## Актуальность программы

 «Школа компьютерного творчества», одним из условий плодотворной работы с информацией является систематическая, целенаправленная информационная подготовка младших школьников. Особое значение в формировании информационной культуры личности имеет сохранение преемственности и гармонического сочетания двух культур: культуры традиционной, библиотечной, книжной и культуры новой, электронной, экранной. Чтобы облегчить положение учащегося как потребителя информации в условиях современного «информационного взрыва», научить его рациональным приёмам поиска, анализа и синтеза информации, вооружить методикой «информационного самообслуживания», обеспечить его информационную безопасность, сформировать информационные качества.

# **Срок реализации программы**

Программа рассчитана на год обучения, 104 часов.

Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Формы проведения занятий делятся на:

групповые — для всей группы, посвященные обсуждению общих практических и теоретических вопросов;

- индивидуальные консультации в рамках подгрупповых занятий.

Занятия, как правило, состоят из практической и теоретической частей.

Основное время отводится на практическую часть занятий.

Программа может корректироваться с учетом имеющейся материально-технической базы и контингента обучающихся. Количество детей в группе - 10 человек.

Обучающиеся занимаются 1 раза в неделю / 3 часа/.

(3 раза по 40 минут с перерывом 10 минут, раз без перерыва). Общее количество часов в год составляет 104часов.

**Методическая работа**

1 Составление методических разработок

2. Мониторинг образовательного процесса

З. Посещение занятий педагогов других объединений с целью обмена опыта. Ожидаемые результаты и способы их проверки:

Формы подведения итогов реализации ДОП:

школьная, муниципальная

Данная программа направлена на:

 помощь детям в индивидуальном развитии; - мотивацию к познанию и творчеству:  к стимулированию творческой активности;  развитию способностей к самообразованию;  приобщение к общечеловеческим ценностям;  организацию детей во внеучебное время (досуг). На занятиях создана структура деятельности, создающая условия для творческого развития воспитанников на различных возрастных этапах и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, ориентация на результат. Такую стратегию обучения помогает реализовать образовательная среда.

В рамках школьного кружка роботехнические комплексы применяются по следующим направлениям:  демонстрация;  фронтальные лабораторные работы и опыты; исследовательская проектная деятельность.

Эффективность обучения основам робототехники зависит и от организации занятий проводимых с применением следующих методов:

Объяснительно иллюстративный предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами );

Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей)

Проблемный постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;

Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);

Репродуктивный воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу),  Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

Поисковый — самостоятельное решение проблем;

Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении. И все-таки, главный метод - это метод проектов как технология организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные задачи, и технология сопровождения самостоятельной деятельности учащегося

**Планируемые результаты**

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

**Личностные результаты:**

* внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
* принятие образа «хорошего ученика»;
* положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
* способность к самооценке;
* начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

**Метапредметные:**

* активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
* освоение различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
* умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
* умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета .

В процессе обучения дети учатся:

* работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
* ставить вопросы;
* обращаться за помощью, предлагать помощь и сотрудничество;
* договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, приходить к общему решению;
* слушать собеседника;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* осуществлять взаимный контроль;
* адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные**

* По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
* Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT,POWER POINT, EXCEL;
* Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
* Совершенствование материально-технической базы.

**Содержание программы**

**1. Введение в предмет**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе.

**2. Знакомство с файловой системой**

Знакомство учащихся с рабочим столом. Введение понятия файлов, папок, ярлыков. Создание и редактирование файлов, папок, ярлыков.

**3. Программа графический редактор Paint**

Работа в графическом редакторе Paint. Создание и редактирование рисунков на заданную тематику.

**4. Текстовый редактор Word**

Работа в текстовом редакторе. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.

**5. Работа в программе Excel**

Знакомство с программой для работы с электронными таблицами. Создание калькулятора.

**6. Работа в программе создания презентаций PowerPoint**

Знакомство с программой PowerPoint. Создание слайдов. Оформление слайдов. Вставка изображений. Настройка показа презентаций.

**7. Работа в интернете**

Знакомство с браузером. Поиск информации в интернете. Сохранение картинок на компьютер для дальнейшего использования.

**Календарно — тематическое планирование**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| п/п | Тема занятия | Кол-во часов | Итого | Дата |
| тео- рия  | прак-тика | План | Факт |
| 1. | Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Обучение, как правильно включить и выключить компьютер. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 2. | Знакомства с устройствами ввода и вывода информации | 2 | 1 | 3 |  |  |
| З. | Знакомство учащихся с рабочим столом. Введение понятия файлов, папок, ярлыков. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 4. | Создание и редактирование файлов | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 5. | Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 6. | Знакомство с компьютером. Системный блок. Устройства вводы информации. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 7. | Файлы, папки, ярлыки. Создание и редактирование | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 8. | Знакомство с графическим редактором Paint. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 9. | Работа в графическом редакторе Paint. Повторение. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 10. | Создание рисунка на тему «Природа». | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 11 | Создание рисунка на тему «Моё любимое животное». Конкурс на лучший рисунок | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 12. | Создание рисунка на свободную тему. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 13. | Знакомство с текстовым редактором Word. Компьютерное письмо.  | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 14. | Работа в текстовом редакторе MS Word. Вставка объектов. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 15. | Творческий проект на тему: «Правила дорожного движения» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 16. | Творческий проект на тему: «Правила дорожного движения» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 17. | Творческий проект на тему: «Береги здоровье смолоду» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 18. | Творческий проект на тему: «Береги здоровье смолоду» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 19. | Знакомство с Excel. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 20. | Работа в Excel. Создание «Калькулятора» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 21. | Поиск информации в сети интернет. Сохранение картинок. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 22. | Поиск информации в сети интернет. Сохранение картинок. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 23. | Знакомство с основными возможностями программы PowerPoint | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 24 | Составление простейшей презентации в PowerPoint | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 25 | Добавление в презентацию картинок, арт текстов, фигур. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 26 | Добавление в презентацию картинок, арт текстов, фигур. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 27 | Добавление эффектов анимации в презентацию. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 28 | Добавление эффектов анимации в презентацию. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 29 | Викторина на повторение изученного материала. | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 30 | Творческий проект «В мире животных» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 31 | Творческий проект «В мире животных» | 2 | 1 | 3 |  |  |
| 32 | Творческий проект «В мире животных» | 1 | 1 | 3 |  |  |
| 33 | Творческий проект «Времена года».  | 1 | 1 | 3 |  |  |
| 34 | Творческий проект «Времена года».  | 1 | 1 | 3 |  |  |
| 35 | Творческий проект «Времена года».  | 1 | 1 | 3 |  |  |
| 36 | Промежуточная аттестация. Собеседование  | 1 | 2 | 3 |  |  |
| Итого: |  |  | 104 |  |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Информатика 2 класс Н.В.Матвеев, Е.Н.Челак
2. Информатика и ИКТ 3 класс Н.В.Матвеев, Е.Н.Челак