

ОГЛАВЛЕНИЕ

I.	Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы -----	3
	1.1 Пояснительная записка -----	3
	1.2 Цель, задачи, ожидаемые результаты -----	4-6
	1.3 Содержание программы -----	7
II.	Комплекс условий реализации программы -----	8
	2.1 Календарный учебный график -----	8
	2.2 Условия реализации программы -----	8
	2.3 Формы аттестации -----	8
	2.4 Оценочные материалы -----	9
	2.5 Методические материалы -----	9-10
	2.6 Список литературы -----	11
	Приложение -----	12

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Главного управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ».
- Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 20 июня 2022 года).

Актуальность

Детское творчество с использованием программирования является одним из способов формирования устойчивого интереса к технической области деятельности, а также стимулирует рационализаторские, изобретательские способности.

Компьютерное обучение — это новый способ обучения, одним из разновидностей которого можно считать использование обучающих игровых программ и приложений.

Важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера/планшета. Ребенок овладевает новым способом получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к миру предметов.

Актуальность программы заключается в:

- востребованности развития широкого кругозора ребенка;
- формировании и развитии основ навыков начального программирования в условиях модернизации образования;
- развитию логического мышления, творчества через создание своих собственных интерактивных игр и мультфильмов (проектов).

Вид ДООП: модифицированная, модульная.

1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты

Цель программы: формирование системы знаний обучающихся об основных направлениях информационных технологий, информации и способах ее обработки, программировании; формирование навыков работы в современных программных средах; развитие мотиваций личности к познанию и творчеству через реализация данной программы.

Задачи программы:

Образовательные задачи:

- развитие информационной культуры, выражающееся в умении получать, накапливать, собирать, перерабатывать и передавать информацию с помощью компьютерных технологий;
- формирование исследовательских умений, способности принимать оптимальные решения, творчески относиться к выполняемой задаче;
- дать представление о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- познакомить с основными понятиями информатики непосредственно в процессе создания информационного продукта;
 - выработать навыки применять средства ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, при дальнейшем освоении будущей профессии;
- достижение повышенного уровня знаний, умений, навыков в избранной области, создание условий для самореализации, самоопределения личности, её профориентации.

Воспитательные задачи:

- развитие гражданских качеств, патриотического отношения к России и своему краю,
- формирование толерантности и толерантного поведения в условиях полиэтничности и поликультурности региона;
 - укрепление семейных связей: заинтересованность содержанием предмета не только учащихся, но и родителей;
 - воспитание чувств гражданственности и патриотизма, любви к Родине, к своему поселку,
- воспитание социально-значимых качеств личности человека: ответственности, коммуникабельности, добросовестности, взаимопомощи, доброжелательности.
- формирование ценностно-ориентированного отношения к окружающей действительности.

Развивающие задачи:

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей, стимулирование стремления знать как можно больше о родном крае, интереса учащихся к краеведению через конкурсы, олимпиады и другие специализированные акции;
- расширение технологических навыков при подготовке различных информационных материалов;
- ориентация при решении вопросов дальнейшего образования, выбора профессии и места работы;
- формировать умения и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче.

Для повышения результативности обучения и более эффективного достижения цели и реализации задач данной программы целесообразно увеличить объем воспитательной работы. Следует отметить, что цель воспитания в сфере дополнительного образования детей – ценностно-смысловое развитие ребенка. Со стороны педагога необходима реализация комплекса методов и форм индивидуальной работы с воспитанником, ориентированных на идеальное представление о нравственном облике современного человека, на формирование гражданской идентичности и патриотических чувств. Формы и виды проводимых воспитательных мероприятий, а так же методы воспитательной деятельности, определяются педагогом

дополнительного образования в зависимости от особенностей реализуемой им основной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в соответствии с возрастными и психофизиологическими особенностями обучающихся.

На занятиях по программе «Компьютерная азбука» педагог использует следующие воспитательные практики:

- для воспитания аккуратности при работе с компьютером кейс-технологии;
- для воспитания усидчивости деловые игры;
- для воспитания уважения к чужому мнению сюжетно-ролевые игры;
- для воспитания патриотизма квест-игры.

При выборе и разработке воспитательных мероприятий главным критерием для педагога дополнительного образования, является соответствие тематике и направленности проводимого мероприятия целям и задачам воспитательной работы, отраженным в содержании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, основным направлениям и принципам воспитательной работы, учет направленности основной дополнительной общеобразовательной программы, по которой организованы занятия обучающихся детей, их психофизиологических особенностей.

Ожидаемые результаты

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами - линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- формирование умения размещать документы в облачном хранилище, организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам;
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.3.Содержание программы

Программирование в Scratch (17 часов)

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer (17 часов)

Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа с Google-docs.

2. Комплекс условий реализации программы

2.1. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

Календарный учебный график творческого объединения составлен на основе Годового календарного графика учреждения и является документом, регламентирующим организацию образовательной деятельности в учреждении. Начало учебного года 01.09.2023 г. Окончание учебного года 23.05.2024 г. Продолжительность учебного года 34 недели.

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных дней	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2023	23.05.2024	34	34	1 час в неделю	1 раз в нед. по 1 час

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- персональные компьютеры, программное обеспечение;
- центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например, «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий», «Мультимедиа Технологии» и др.

Помещение: кабинет для занятий по информатике площадью 30 м².

Информационно-методическое обеспечение программы:

Стенды:

- Инструкция по охране труда.
- План эвакуации детей.
- Инструкция при работе с ПК.

Методический комплекс:

- Папка с технологическими картами.
- Видеоролики по изучаемому материалу.
- Специализированные компьютерные программы.
- Специальная литература.
- Аттестационные материалы.
- Конспекты открытых занятий;

Подготовка к защите проектов:

- участие в выставках;
- участие в городских конкурсах;
- участие в конкурсах высшего уровня.

2.3. Формы аттестации

Одним из важных аспектов программы является проверка и оценка результатов обучения

обучающихся. Входящая аттестация проходит в форме анкетирования; промежуточная аттестация – в форме выполненной творческой работы, итоговая аттестация – в форме практической работы.

Также формой оценки результативности будет являться качество выполнения творческих заданий, участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня.

2.4. Оценочные материалы

Для контроля знаний используется рейтинговая система. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов. Каждое практическое занятие оценивается определенным количеством баллов. В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчет промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме: менее 50% от общей суммы баллов (низкий уровень усвоения материала); от 50 до 70% от общей суммы баллов (средний уровень усвоения материала); от 70 до 100% от общей суммы баллов (высокий уровень усвоения материала).

2.5. Методические материалы

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые.

Для реализации поставленных задач используются следующие методы:

1. Словесные - беседа, объяснение, рассказ.
2. Исследовательские - данные методы предполагают постановку и решение проблемных ситуаций, в этих случаях новые знания и умения открываются учащимся непосредственно в ходе решения практических задач.
3. Наглядные - (демонстрационные пособия, макеты) - показывается большое количество иллюстрированной литературы, фото-, видеоматериалов, образцов изделий, используются технические средства обучения.
4. Практические - практическая работа.
5. Инновационные – использование современных компьютерных программ.
6. Проектная деятельность по созданию собственных презентаций, коллажей, графических объектов.

Методы стимулирования и мотивации деятельности:

1. Методы стимулирования мотива интереса к занятиям: познавательные задачи, учебные дискуссии, опора на неожиданность, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха и т. д.
2. Методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

Педагогические технологии, применяемые в реализации программы:

1. технология игрового обучения;
2. технология проблемного обучения;
3. здоровьесберегающие технологии;
4. - информационные технологии;
5. - группового обучения;
6. - коллективной творческой деятельности.
7. Формы организации учебного занятия:
8. Деловые игры, лабораторные работы, выполнение практических заданий, круглые столы, групповое проектирование, «мозговой штурм», творческие практикумы, беседа, игра, тест, мастер – класс, круглый стол, практические занятия.

Алгоритм учебного занятия

I этап - организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

II этап - проверочный.

Задача: установление правильности и осознанности пройденного материала. Содержание этапа: проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

III этап - подготовительный (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (пример, познавательная задача, проблемное задание детям).

IV этап - основной. В качестве основного этапа могут выступать следующие:

1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания. Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3. Закрепление знаний и способов действий. Применяют упражнения, творческие задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

V этап – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисковоисследовательского).

VI этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы. Содержание этапа: педагог сообщает, как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

VII этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы. Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей и учитывая формы занятия.

Дидактические материалы:

- таблицы;
- схемы;
- экспонаты;
- памятки;
- видеозаписи, мультимедийные материалы;
- упражнения.

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Е.В. Михеева Практикум по информатике, Издательский центр «Академия», Москва, 2009
2. М.Ю. Свиридова Информационные технологии в офисе, Издательский центр «Академия», Москва, 2007
3. Немцова Т. И., Назарова Ю.В, Практикум по информатике, часть 1 и 2, М., ИД «Форум», - ИНФРА-М, 2008
4. Олтман Р. CorelDRAW 9. — М.: ЭНТРОП. Киев. ВЕК+. Киев: Издательская группа ВHV, 2000.
5. Струмпа Н.В. Оператор ЭВМ. Практические работы. Учебное пособие. - М.: Академия, 2007
6. Тайц А.М . Тайц АА. CorelDRAW 11. —СПб.: БХВ-Петербург, 2003
7. Тайц А.М., Тайц АА. Adobe PhotoShop 7. — СПб. БХВ-Петербург. 2002.
8. Тутубалин Д. К., Ушаков Д. А., Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учеб. пособие. — Томск: 2007. — 103 с.

Список литературы для родителей и обучающихся

1. Тайц А.М, Тайц АА. CorelDRAW 11. —СПб.: БХВ-Петербург, 2003
2. Тутубалин Д. К., Ушаков Д. А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учеб. пособие. — Томск: 2007. — 103 с.

КОНТРОЛЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Объекты контроля	Класс		
Запланировано уроков			
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
год			
Проведено уроков			
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
год			
Запланировано тем (разделов)			
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
год			
Проведено тем (разделов)			
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
год			
Запланированы (даты)	контрольные	лабораторные	практические
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
Проведены (даты)			
1 четверть			
2 четверть			
3 четверть			
4 четверть			
Причина невыполнения			