

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРЫЛОВСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА СТАНИЦЫ КРЫЛОВСКОЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРЫЛОВСКИЙ РАЙОН**

Принята на заседании
педагогического совета МБУДО ДДТ
от «20» 08 2020 г.
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Занимательная информатика»

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 1 год (144 ч.)
Возрастная категория: от 8 до 12 лет
Состав группы: 12 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 23259

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

ст. Крыловская, 2020 г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика» – техническая.

Актуальность программы заключается в том, что 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.

Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов. Настоящая дополнительная образовательная программа способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимо, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Новизна заключается в том, что программа «Занимательная информатика» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Педагогическая целесообразность программы в том, что в процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Содержание программы предполагает проведение непродолжительных практических работ (20 мин), направленных на отработку отдельных технологических приемов, и практикумов – интегрированных практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для обучающихся. При выполнении работ практикума предполагается использование актуального содержательного материала и заданий из других предметных областей.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала

воспитанника.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

Отличительная особенность данной дополнительной образовательной программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой. Настоящая дополнительная образовательная программа нацелена на формирование умений фиксировать информацию об окружающем мире; искать, анализировать, критически оценивать, отбирать информацию; организовывать информацию; передавать информацию; проектировать объекты и процессы, планировать свои действия; создавать, реализовывать и корректировать планы. Работа педагога направлена на самостоятельное экспериментирование и поисковую активность самих детей, побуждая их к творческому отношению при выполнении задания, желанию получать новые знания по тематике обучения.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel.

Адресат программы. Данная дополнительная образовательная программа (144 часа) разработана для работы с детьми 7-12 лет.

Уровень программы – базовый.

Объем и срок освоения программы – 1 год. Запланированное количество часов для реализации программы: 1 год обучения – 144 часа.

Форма обучения – очная, дистанционная.

Особенности организации образовательного процесса - в соответствии с календарным учебным графиком в группе детей одного возраста, являющихся основным составом объединения; в программе учитываются возрастные особенности учащихся, изложение материала строится от простого к сложному.

Режим занятий, периодичность и продолжительность - занятия проводятся с группой детей численностью 12 человек; продолжительность занятий: 1 год обучения - 45 минут, 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

1.2.Цели и задачи программы

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического мышления.

Задачи программы:

Личностные:

Обучающийся должен:

1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;
3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.
3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.
4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.

6. Устанавливать причинно-следственные связи.

7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

9. Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.

2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.

3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.

4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.

5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера:

- постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов;
- умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;
- умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования

Коммуникативные УУД:

1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения.

2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).

3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать

и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Образовательные:

Обучающийся должен знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;

- устройство компьютера и сферы его применения;

- принципы работы в операционной системе Windows XP;

- назначение компьютерных технологий и готовых программных

средств;

- свойства информации и способы работы с ней;

- основные элементы логики;

- понятия модели, моделирования;

- виды и свойства алгоритмов;

- способы создания и редактирования графических объектов;

- основные методы обработки графической и текстовой информации;

уметь:

- соблюдать правила техникбезопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;

- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;

- использовать информацию для построения умозаключений;

- использовать элементы логики при работе с информацией;

- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;

- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:

- технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;
- готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;
- готовность к решению проблем.

К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:

- знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;
- уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;
- уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».

1.3. Содержание программы

Учебный план

1 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
I	Раздел 1. Работа в программе MS PowerPoint	18	6	12	
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Назначение и возможности MS PowerPoint	2	2	-	Посещаемость занятий. Собеседование.
2	Программа MS PowerPoint. Фон, шаблоны. Режим работы меню программы	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Выбор дизайна. Правила оформления	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
4	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
5	Демонстрация презентаций: Вставка рисунка, диаграммы.	6	0	6	Посещаемость занятий.

	Вставка графика, звука. Вставка гиперссылок.				Творческая работа.
6	Создание презентаций с триггерами. Создание творческих проектов (презентаций)	4	1	3	Посещаемость занятий. Творческая работа.
II	Раздел 2. Работа в текстовом редакторе MSWord	18	5	13	
1	Знакомство с текстовым редактором MS WORD	2	2	0	Посещаемость занятий. Собеседование.
2	Создание документа. Ввод, редактирование текста, выделение, перемещение, сохранение документа	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	2	0	2	Посещаемость занятий. Наблюдение.
4	Элементы рисования: автофигуры, заливка, вставка картинок, объект WordArt	4	0	4	Посещаемость занятий. Наблюдение.
5	Создание проекта «Визитная карточка»	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
6	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, изменение направления текста	2	0	2	Посещаемость занятий. Наблюдение.
7	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
8	Создание проекта «Расписание уроков».	2	0	2	Посещаемость занятий. Творческая работа.
III	Раздел 3. Работа с графическим редактором MSPaint.	36	4	32	
1	Работа с графическим редактором Paint. Знакомство с интерфейсом.	4	2	2	Посещаемость занятий. Собеседование.
2	Использование графических примитивов в Paint.	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Редактирование объектов. Обращение цвета. Конструирование.	4	0	4	Посещаемость занятий. Наблюдение.
4	Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений.	8	0	8	Посещаемость занятий. Творческая

					работа.
5	Создание мини-проектов: «Волшебница-зима». «Поздравительная открытка «С Новым годом».	8	0	8	Посещаемость занятий. Творческая работа.
6	Знакомство с программой для рисования Tux Paint	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
7	Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint	8	0	8	Посещаемость занятий. Творческая работа.
IV	Раздел 4. Работа с табличным редактором Excel	26	8	18	
1	Особенности представления информации в табличном редакторе MS Excel.	2	2	0	Посещаемость занятий. Собеседование.
2	Создание линейных и столбчатых диаграмм. Создание круговых диаграмм. Форматирование.	8	0	8	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Использование автоввода данных. Форматирование ячеек.	4	2	2	Посещаемость занятий. Наблюдение.
4	Работа с табличным редактором. Отработка умений работы с таблицами и диаграммами.	6	2	4	Посещаемость занятий. Наблюдение.
5	Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	6	2	4	Посещаемость занятий. Творческая работа.
V	Раздел 5. Microsoft Publisher – программа для подготовки различных публикаций.	18	7	11	
1	Среда MS Publisher. Функции и возможности.	2	2	0	Посещаемость занятий. Собеседование.
2	Интерфейс программы Microsoft Publisher	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка, строка команд меню: Файл, Правка, Вид, Вставка, Формат, Сервис, Таблица, Расположение, Окно, Справка. Базовые иконки программы	6	2	4	Посещаемость занятий. Наблюдение.

4	Форматирование публикации. Стили. Фон	2	1	1	Посещаемость занятий. Наблюдение.
5	Создание тематического буклета средствами MS Publisher.	6	1	5	Посещаемость занятий. Творческая работа.
VI	Раздел 6. Мультимедиа технологии.	28	2	26	
1	Компьютерные мультимедийные презентации.	6	0	6	Посещаемость занятий. Наблюдение.
2	Растровая и векторная анимация.	6	0	6	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3	Выполнение заданий на отработку умений работы в программе.	4	0	4	Посещаемость занятий. Творческая работа.
4	Создание творческих мини- проектов в среде MS PowerPoint.	8	0	8	Посещаемость занятий. Творческая работа.
5	Обобщение знаний по курсу	4	2	2	Посещаемость занятий. Собеседование.
	Всего	144	32	112	

Содержание учебного плана.

1 год обучения.

Раздел 1. Работа в программе MS PowerPoint (18 ч.)

Теория. Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Назначение и возможности MS PowerPoint. Программа MS PowerPoint. Фон, шаблоны. Режим работы меню программы. Выбор дизайна. Правила оформления. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Практика. Демонстрация презентации: «Вставка рисунка, диаграммы». Демонстрация презентации: «Вставка графика, звука». Демонстрация презентации: «Вставка гиперссылок». Демонстрация презентации: «Создание презентаций с триггерами». Создание творческих проектов (презентаций)

Раздел 2. Работа в текстовом редакторе MS Word (18 ч.)

Теория. Знакомство с текстовым редактором MS WORD

Создание документа. Ввод, редактирование текста, выделение,

перемещение, сохранение документа. Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Элементы рисования: автофигуры, заливка. Элементы рисования: вставка картинок, объект WordArt.

Практика. Создание проекта «Визитная карточка». Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, изменение направления текста. Форматирование таблиц: добавление границ и заливки. Создание проекта «Расписание уроков».

Раздел 3. Работа с графическим редактором MS Paint. (36 ч.)

Теория. Работа с графическим редактором Paint. Знакомство с интерфейсом. Использование графических примитивов в Paint. Редактирование объектов. Обращение цвета. Конструирование. Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений. Знакомство с программой для рисования Tux Paint. Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint.

Практика. Создание мини-проекта «Волшебница-зима». Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом»».

Раздел 4. Работа с табличным редактором Excel (26 ч.)

Теория. Особенности представления информации в табличном редакторе MS Excel. Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование. Создание круговых диаграмм. Форматирование. Использование автоввода данных. Форматирование ячеек. Работа с табличным редактором. Отработка умений работы с таблицами и диаграммами.

Практика. Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».

Раздел 5. Microsoft Publisher – программа для подготовки различных публикаций. (18 ч.)

Теория. Среда MS Publisher. Функции и возможности. Интерфейс программы Microsoft Publisher. Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка, строка команд меню: Файл, Правка, Вид, Вставка, Формат, Сервис, Таблица, Расположение, Окно, Справка. Базовые иконки программы. Форматирование публикации. Стили. Фон

Практика. Создание тематического буклета средствами MS Publisher.

Раздел 6. Мультимедиа технологии. (28 ч.)

Теория. Компьютерные мультимедийные презентации. Растровая и векторная анимация. Обобщение знаний по курсу.

Практика. Выполнение заданий на отработку умений работы в программе. Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.

Планируемые результаты:

1 год обучения

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в

практической деятельности и повседневной жизни. Планируемые результаты в конце года обучения:

Личностные:

Обучающийся должен:

1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;
3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

Метапредметные:

Познавательные УУД:

1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.
3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.
4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.
5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.
6. Устанавливать причинно-следственные связи.
7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

9. Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.

2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.

3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.

4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.

5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера:

- постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов;
- умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;
- умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования

Коммуникативные УУД:

1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения.

2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).

3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать

и соблюдать очередность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Образовательные:

Обучающийся должен знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows XP;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;

- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

уметь:

- соблюдать правила техникбезопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышшь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;

- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:

- технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;
 - готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;
 - готовность к решению проблем.
- К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:
- знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;
 - уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;
 - уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».

Раздел № 2 «Комплекс организационно - педагогических условий»

2.1.Календарный учебный график (Приложение №1)

2.2.Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение - освоение программы «Занимательная информатика» требует наличия учебного кабинета; помещение кабинета должно удовлетворять требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02) и быть оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Для успешной реализации программы необходимо следующее оборудование и материалы на одну группу:

- 1) светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- 2) дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- 3) компьютеры (желательно по количеству обучающихся);
- 4) принтер;
- 5) сканер;
- 6) проектор;
- 7) экран.

Информационное обеспечение – на занятиях используется учебно-методический комплекс:

- учебные пособия;
- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

2.3. Формы аттестации:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов-

Вводный контроль проводится в форме собеседования на вводных занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, вызов-опрос, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная, контрольные испытания, где ребята могут применить свои знания на практике, выполняя задания коллективно и индивидуально.

Промежуточный контроль проводится с целью проверки качества усвоения знаний детьми по итогам полугодия. Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

Итоговый контроль реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» проводится в конце учебного года в виде – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта. По окончании года обучения выполняется итоговая творческая работа, творческий проект.

Способы контроля:

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения. Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: при применении дистанционных технологий обучения – просмотр видео и фото файлов с выполненным заданием с помощью электронной почты, опрос, комментарии и замечания педагога.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов –
результаты фиксируются в картах (*Приложение № 2*)

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «Занимательная информатика», которая рассчитана на 2 года обучения для обучающихся 7-12 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

- ✓ Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- ✓ Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- ✓ Уровень творческих способностей обучающихся.

2.4.Оценочные материалы

Способы оценки результатов:

Для оценки качества знаний, умений и навыков учащихся следует проводить различного рода контрольно-проверочные мероприятия. Так, в конце каждого года обучения следует проводить зачет по теоретическому курсу с целью проверки знаний по изученным дисциплинам.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Оценочными материалами при дистанционном обучении являются:

- тест;
- фото;
- видео отчет;
- адресное общение с помощью электронной почты.

2.5. Методические материалы.

Методы обучения: используемые в учебно-воспитательном процессе.

1.Демонстрационные:

- показ;
- пример;
- видеоиллюстрация.

2. Вербальные:

- объяснение;
- беседа;
- рассказ;
- анализ;
- инструктаж.

3.Практические:

- упражнение;
- игра;

- творческая импровизация;
- взаимоконтроль;
- самоконтроль;

4. Стимулирующие:

- соревнование;
- конкурс;
- поощрение,
- показательные выступления

Формы организации образовательного процесса – групповые в сочетании с индивидуальным подходом.

Формы организации учебного занятия – традиционные: беседы, соревнования, походы, наблюдения, практические занятия; не традиционные: турнир, дебаты, экскурсии, семинар.

Занятия ориентированы на развитие логического мышления обучающихся и сообразительность. Как правило, различные темы и формы подачи программного материала активно чередуются в течение одного занятия.

Занятия содержат познавательный материал, соответствующий возрастным особенностям детей в сочетании с практическими заданиями: оздоровительные минутки, дыхательные упражнения, для глаз, для осанки.

В каникулярное время занятия проходят в облегчённой форме: викторины, экскурсии.

Отличительной особенностью дистанционного обучения (ДО) является акцент на самостоятельную работу учащихся с учебным материалом. Технология ДО основана на применении в учебном процессе различных видов учебно-методической литературы: печатные материалы, электронные учебные пособия, аудио- и видео-продукция.

По каждому разделу формируется учебно-методический комплекс, в соответствии с учебной программой и календарным учебным графиком на текущий учебный год.

Педагогические технологии. Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

Алгоритм учебного занятия

Структура занятия:

1. Организационный момент.
2. Вводная часть занятия. Основы техники безопасности. Формулирование цели и задач занятия.
3. Лекция.
4. Обсуждение прослушанного (просмотренного материала). Планирование

- предстоящей работы.
5. Перерыв.
 6. Введение в практическую деятельность.
 7. Практическая часть.
 8. Физкультминутка.
 9. Анализ работы, подведение итогов.
 10. Уборка рабочего места.

Структура дистанционного занятия:

1. Вступление.
2. Изложение материала (в форме лекции, презентации и т.д.) на сервер Google, либо через мессенджер WhatsApp, для самостоятельного изучения.
3. Проверка выполненных заданий.
4. Персональное адресное общение по электронной почте, общение с помощью мобильной связи либо мессенджера WhatsApp, после изучения учащимися материала.

Дидактические материалы

1. Наглядные пособия:
 - обучающие компьютерные программы;
 - алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
 - дидактические игры;
 - обучающие настольные игры;
 - компьютерные развивающие игры.
2. Раздаточный материал
 - с индивидуальными заданиями;
 - индивидуальные пособия для учащихся;
 - задания для самостоятельной работы;
 - бланки тестов и анкет;
 - бланки диагностических и творческих заданий;
3. Методические материалы
 - планы занятий (в т.ч. открытых);
 - задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
 - задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
 - методические рекомендации к занятиям.

2.6. Список литературы.

Литература для педагога:

1. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.
3. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
4. Рудченко Г.А., Семёнов А.Л. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л.Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
5. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.
6. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».

Литература для учащихся:

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
4. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
6. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
7. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Симонович С., Евсеев Г. и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
10. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
11. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.

Календарный учебный график

1 год обучения

№ п/п	Дата	Название раздела, тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
I	-	Раздел 1. Работа в программе MS PowerPoint	18	-	Групповая		Диагностическая карта. Наблюдение.
1		Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Назначение и возможности MS PowerPoint	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Программа MS PowerPoint. Фон, шаблоны. Режим работы меню программы	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3		Выбор дизайна. Правила оформления	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4		Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5		Вставка рисунка, диаграммы. Демонстрация презентации.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
6		Вставка графика, звука. Демонстрация презентации.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
7		Вставка гиперссылок. Демонстрация презентации.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
8		Создание	2				Посещаемость

		презентаций с триггерами. Создание творческих проектов (презентаций)					занятий. Творческая работа.
9		Создание презентаций с триггерами. Создание творческих проектов (презентаций)	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
II	-	Раздел 2. Работа в текстовом редакторе MS Word	18	-	Групповая		Посещаемость занятий.
1		Знакомство с текстовым редактором MS WORD	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Создание документа. Ввод, редактирование текста, выделение, перемещение, сохранение документа	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3		Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4		Элементы рисования: автофигуры, заливка	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5		Элементы рисования: вставка картинок, объект WordArt	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6		Создание проекта «Визитная	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.

		карточка»					
7		Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, изменение направления текста	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
8		Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
9		Создание проекта «Расписание уроков».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
III	-	Раздел 3. Работа с графическим редактором MS Paint.	36	-	Групповая		Посещаемость занятий.
1		Работа с графическим редактором Paint. Знакомство с интерфейсом.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Работа с графическим редактором Paint.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3		Использование графических примитивов в Paint.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4		Редактирование объектов. Обращение цвета. Конструирование.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5		Редактирование объектов. Обращение цвета. Конструирование.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.

6		Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
7		Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
8		Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
9		Работа в графическом редакторе, выполнение различных заданий на отработку умений.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
10		Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
11		Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
12		Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
13		Создание мини-проекта «Поздравительн	2				Посещаемость занятий. Творческая

		ая открытка «С Новым годом».					работа.
14		Знакомство с программой для рисования Tux Paint	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
15		Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
16		Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
17		Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
18		Построение рисунков в графическом редакторе Tux Paint	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
IV		Раздел 4. Работа с табличным редактором Excel	26		Групповая		Посещаемость занятий. Наблюдение.
1		Особенности представления в информации в табличном редакторе MS Excel.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
3		Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.

		.					
4		Создание круговых диаграмм. Форматирование	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
5		Создание круговых диаграмм. Форматирование	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6		Использование автоввода данных. Форматирование ячеек.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
7		Использование автоввода данных. Форматирование ячеек.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
8		Работа с табличным редактором. Отработка умений работы с таблицами и диаграммами.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
9		Работа с табличным редактором. Отработка умений работы с таблицами и диаграммами.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
10		Работа с табличным редактором. Отработка умений работы с таблицами и диаграммами.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
11		Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
12		Создание мини-проекта	2				Посещаемость занятий.

		«Наблюдения за погодой».					Творческая работа.
13		Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
V	-	Раздел 5. Microsoft Publisher – программа для подготовки различных публикаций.	18	-	Групповая		Посещаемость занятий. Наблюдение.
1		Среда MS Publisher. Функции и возможности.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Интерфейс программы Microsoft Publisher	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3		Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка, строка команд меню: Файл, Правка, Вид, Вставка	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4		Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка, строка команд меню: Формат, Сервис, Таблица, Расположение	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5		Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка,	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.

		строка команд меню: Окно, Справка. Базовые иконки программы					
6		Форматирование публикации. Стили. Фон	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
7		Создание тематического буклета средствами MS Publisher.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
8		Создание тематического буклета средствами MS Publisher.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
9		Создание тематического буклета средствами MS Publisher.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
VI	-	Раздел 6. Мультимедиа технологии.	28	-	Групповые		Посещаемость занятий. Наблюдение.
1		Компьютерные мультимедийные презентации.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2		Компьютерные мультимедийные презентации.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3		Компьютерные мультимедийные презентации.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4		Растровая и векторная анимация.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
5		Растровая и векторная анимация.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6		Растровая и векторная анимация.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
7	4	Выполнение заданий на отработку умений работы в	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.

		программе.					
8		Выполнение заданий на отработку умений работы в программе.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
9		Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
10		Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
11		Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
12		Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
13		Обобщение знаний по курсу	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
14		Итоговое занятие	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
		Итого	144				

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

**Карта наблюдений за результатами освоения обучающимися
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы
«Занимательная информатика»**

1 год обучения

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

№ п/п	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Умение работать с текстовым редактором MS WORD	Умение работать в среде графического редактора Paint	Умение работать в табличном редакторе MS Excel	Умение работать в среде MS Publisher	Итоговое количество баллов
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

Высокий уровень - _____ чел. _____ %

Средний уровень - _____ чел. _____ %

Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

№	Показатели	Уровень	Баллы
1	Техника безопасности	Высокий: знает и всегда выполняет правило ТБ	2
		Средний: знает, но выполняет при напоминании педагога	1
		Низкий: не выполняет	0
2	Умение работать с текстовым редактором MS WORD	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
3	Умение работать в среде графического редактора Paint	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
4	Умение работать в табличном редакторе MS Excel	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
5	Умение работать в среде MS Publisher	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
Итоговый результат:			

Подведение итогов:

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень – 0 – 5 балл

Критерии оценивания презентаций (в баллах)

№	Параметры оценивания презентации	Баллы (от 1 – 3 баллов)
1	Соответствие презентации заявленной теме задания	
2	Соответствие оформления презентации основным требованиям	
3	Наличие и обоснованность графического оформления	
4	Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
5	Представление презентации	
	Итоговое количество баллов:	

На презентацию заполняется таблица, где по каждому из критериев присваиваются баллы от 1 до 3, что соответствует степени освоения программы: 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень, 3 балла – высокий уровень.

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень – 5 – 7

Средний уровень – 8 – 11

Высокий уровень – 12 – 15