**Администрация муниципального образования**

**«Гусевский городской округ»**

**Калининградской области**

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа №3»**

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседанииПедагогического советаот «\_\_01\_\_\_» февраля 2022 г.протокол №\_3\_\_\_\_\_\_ | УтверждаюДиректор МАОУ «СОШ№3»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.О. Гельфгат«\_\_01\_» февраля 2022 г. |

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**технической направленности**

**«Юный программист»**

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор - составитель:

Сучильникова Анжелика Ивановна,

учитель начальных классов

Г.Гусев, 2022г.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

 **Направленность программы**

 Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист» является программой технической направленности.

 **Актуальность программы** заключается в том, что развитие технического творчества детей рассматривается сегодня как одно из приоритетных направлений в педагогике. Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных кадров.

При обычном обучении информатики, темы «алгоритмы» и «программирование» изучаются очень мало и поздно, это замедляет формирование алгоритмического мышления, не способствует развитию интереса учащихся в области программирования, учащиеся, как правило, не готовы успешно выступать на олимпиадах по информатике, теряют интерес к предмету. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего «погружения» учащихся в мир логики, математического моделирования, для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Она рассчитана на сотворчество и сотрудничество педагога и воспитанников. Данная программа дает возможность детям творчески мыслить, находить самостоятельные индивидуальные решения, а полученные умения и навыки применять в жизни. Развитие творческих способностей помогает также в профессиональной ориентации подростков.

 **Отличительные особенности программы**

 Содержание программы ориентирует педагога не только на «зону ближайшего развития», то есть на то, что ребенок может усвоить самостоятельно или с помощью взрослых, так и на перспективу, ориентируя на развивающее обучение, с использованием полученных знаний в разных областях на следующих возрастных этапах. Программа дает возможность раскрыть любую тему нетрадиционно, с необычной точки зрения, взглянуть на обычное занятие с детьми как на важный этап становления личности.

 **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 7-8 лет, обучающихся в МАОУ «СОШ

№3» г. Гусева.

Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

 **Объем и срок освоения программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

 **Формы обучения**

Форма обучения – очная.

**Особенности организации образовательного процесса**

Программа «Юный программист реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «Умная PROдленка» и является бесплатной для обучающихся МАОУ «СОШ №3», реализующей программу.

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп: 15-20 человек.

 **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

 **Педагогическая целесообразность** изучениядополнительной образовательной программы «Юный программист» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

#  Практическая значимость

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

 В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Целью обучения** по программе «Юный программист» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

**Задачи обучения**:

* познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
* дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
* дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
* научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
* углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
* развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
* сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

**Принципы отбора содержания**

* Индивидуального подхода к обучающимся.
* Системности.
* Комплексности и последовательности.
* Цикличности.
* Наглядности.
* Культуросообразности.

**Основные формы и методы**

Во время занятий к обучающимся осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход. Занятия делятся на теоретические и практические, учитывая возрастные, психологические и индивидуальные особенности обучающихся.

*Типы занятий*

* Комбинированное (совмещение теоретической и практической частей занятия, проверка знаний ранее изученного материала, отработка навыков и умений, необходимых при изготовлении продуктов творческого труда);
* Теоретическое (сообщение и усвоение новых знаний при объяснении новой темы, изложение нового материала, основных понятий, определение терминов, совершенствование и закрепление знаний);
* Диагностическое (определение возможностей и способностей ребенка, уровня полученных знаний, умений, навыков с использованием тестирования, анкетирования, собеседования, выполнения конкурсных и творческих работ);
* Контрольное (контроль и проверка знаний, умений и навыков обучающегося через самостоятельную и контрольную работу, индивидуальное собеседование, зачет, анализ полученных результатов);
* Практическое (формирование умений и навыков, их осмысление и закрепление на практике);
* Вводное занятие (проводится в начале учебного года с целью знакомства с образовательной программой);
* Итоговое занятие (проводится после изучения большой темы или раздела, по окончанию полугодия или года).

**Планируемые результаты реализации программы**

**Личностные результаты.**

* правила техники безопасности;
* правила работы за компьютером;
* назначение и работу графического редактора PAINT;
* назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
* возможности текстового редактора WORD;
* понятие информации, свойства информации;
* назначение и работу программы Power Point;
* Основные блоки клавиш;
* Компьютерные сети;
* информационные процессы;
* понятие информации, свойства информации;
* типы моделей;
* основные понятия логики;
* устройство персонального компьютера, основные блоки;
* устройства ввода и вывода информации;
* основные операционные системы и их отличия;
* способы защиты информации;
* понятие алгоритм

**должны уметь:**

* соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
* включить, выключить компьютер;
* работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
* набирать информацию на русском регистре;
* запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
* работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
* работать со стандартными приложениями Windows;
* Создавать презентации;
* пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
* осуществлять поиск информации на компьютере;
* осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
* работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник.
* работать с разными видами информации
* строить суждения;
* решать логические задачи;
* находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
* работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
* пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
* запускать операционные системы Windows. Linux. Mac OS ;
* работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
* пользоваться антивирусными программами;
* осуществлять отбор нужной информации;

***Метапредметными*** результатами являются:

развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника; формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

**уметь:**

* оценивать результаты своей работы
* осуществлять проектную деятельность;
* работать в команде.

**Формы подведения итогов реализации программы**

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы (в конце каждого года).

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

**Механизм оценивания образовательных результатов**

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений. Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает инструментами.

Степень самостоятельности изготовления конструкции

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога при сборке и программировании элементов.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет операции при редактировании и программированию конструкции.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1.** | **Введение** | **4** | **4** | **0** |
| 1.1 | Техника безопасности. | 1 | 1 | 0 |
| 1.2 | Информация вокруг нас. | 1 | 1 | 0 |
| 1.3 | Знакомство с информацией в программе «Роботландия» | 1 | 1 | 0 |
| 1.4 | Информация в компьютере. Диски. Дискеты. | 1 | 1 | 0 |
| **2.** | **Графический редактор PAINT** | **14** | **5** | **9** |
| 2.1 | Назначение, запуск/закрытие, структура окна. | 2 | 1 | 1 |
| 2.2 | Работа с текстом | 4 | 1 | 3 |
| 2.3 | Набор текста и редактирование. | 4 | 1 | 2 |
| 2.4 | Копирование, перемещение текста. | 3 | 1 | 2 |
| 2.5 | Исправление ошибок. | 2 | 1 | 1 |
| **3.** | **Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».** | **12** | **3** | **9** |
| 3.1 | Назначение программы. Структура окна. | 3 | 1 | 2 |
| 3.2 | Работа с текстом. | 3 | 1 | 2 |
| 3.3 | Набор текста и редактирование. | 3 | 0 | 3 |
| 3.4 | Копирование, перемещение текста. | 3 | 1 | 2 |
| **4.** | **Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»** | **10** | **4** | **6** |
| 4.1 | Назначение программы. Структура окна | 2 | 1 | 1 |
| 4.2 | Виды калькулятора. | 2 | 1 | 1 |
| 4.3 | Работа с простейшими арифметическими действиями. | 3 | 1 | 2 |
| 4.4 | Решение задач. | 3 | 1 | 2 |
| **5.** | **Текстовый редактор WORD** | **18** | **6** | **12** |
| 5.1 | Назначение, запуск/закрытие, структура окна. | 2 | 1 | 1 |
| 5.2 | Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). | 2 | 1 | 1 |
| 5.3 | Создание, хранение и считывание документа. | 2 | 1 | 2 |
| 5.4 | Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). | 2 | 1 | 2 |
| 5.5 | Режим вставки. | 2 | 1 | 2 |
| 5.6 | Рисунок в WORD. | 2 | 1 | 2 |
| 5.7 | Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания» | 2 | 0 | 2 |
| **6.** | **Развивающие игры** | **9** | **3** | **6** |
| 6.1 | Игры на внимательность (поиск предметов) | 3 | 1 | 2 |
| 6.2 | Стратегические игры | 3 | 1 | 2 |
| 6.3 | Построение древа игры. | 3 | 1 | 2 |
| **7.** | **Знакомство с медиапродукцией.** | **5** | **0** | **5** |
| 7.1 | Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. | 2 | 0 | 2 |
| 7.2 | Демонстрация мультфильмов, сказок | 2 | 0 | 2 |
| 7.3 | Подведение итогов за год | 1 | 0 | 1 |
|  | **Итого** | **72** | **25** | **47** |

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

 (72 часа, 2 часа в неделю)

**1. Введение (4ч.)**

 Теория: Техника безопасности. Правила работы в лаборатории и организация рабочего места. Инструктаж по технике безопасности.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**2. Графический редактор PAINT (15ч.)**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

**3. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот» (12ч.)**

Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

**4. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» (10ч.)**

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**5. Текстовый редактор WORD (18ч.)**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты

редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

 Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста.

Урок-КВН.

Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.

 Итоговая работа по WORD.

**6. Развивающие игры (7ч.)**

Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

**7. Знакомство с медиапродукцией (6ч.)**

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»)

**Календарный учебный график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Режим деятельности | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Юный программист» |
| 1. | Начало учебного года | 1 сентября |
| 2. | Продолжительность учебного периода | 36 недель |
| 3. | Продолжительность учебной недели | 2 дня |
| 4. | Периодичность учебных занятий | 2 раза в неделю |
| 5. | Количество часов | 72 часа |
| 6. | Окончание учебного года | 31 мая |
| 7. | Срок реализации программы | 9 месяцев |

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Кадровое обеспечение программы**

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

 **Материально – техническое обеспечение программы:**

- персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся

- мультимедиа проектор

- интерактивная доска

- устройства вывода звуковой информации ( колонки)

- устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экран­ными объектами (клавиатура и мышь)

- внешний накопитель информации (или флеш-память)

-комплекты презентационных слайдов Печатные пособия

 **Методическое обеспечение программы**

-дидактические материалы(интерактивные физминутки, презентации к занятиям, печатная продукция);

-разработки занятий в рамках программы.

 **Дидактическое обеспечение программы**

-графические наглядные пособия;

-интерактивные игры;

-разработка занятий в рамках программы.

**Список литературы**

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. № 2620-р.

5. Проект межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.

6. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Литература для педагога**

1. Базовый набор «Перворобот» Книга для учителя. Перевод на русский язык Института новых технологий образования, М.,1999 г.
2. Васильева Т. С. ФГОС нового поколения о требованиях к результатам обучения [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Санкт- Петербург, январь 2014 г.). —СПб.: Заневская площадь, 2014. —С. 74-76
3. Введение в Робототехнику», справочное пособие к программному обеспечению ПервороботNXT, ИНТ, 2007г
4. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, -87 с.,
5. Литвиненко В.М., М.В.Аксѐнов. ЛЕГО МАСТЕР. Санкт- Петербург..: «Издательство «Кристалл»». 1999г
6. Сборник «Нормативно-правовая база дополнительного образования детей». Москва: Издательский дом «Школьная книга», 2006г.
7. Сборник материалов международной конференции

«Педагогический процесс, как непрерывное развитие творческого потенциала личности» Москва.: МГИУ, 1998г.

1. Смирнов Н.К. «Здоровьесберегающие образовательные технологии в работе учителя и школы». Москва.: «Издательство Аркти», 2003г.
2. Трактуев О., С. Трактуева., В. Кузнецов. «eLAB. Методическое учебное пособие для учителя». Москва.: ИНТ.