

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №4
ТРУНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра «Точка Роста»
_____ Колесникова Т.И.
«30» августа 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ СОШ №4
_____ Л.В. Щеглова
Приказ № 210-01.16 от «02» сентября 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа технической направленности

«Занимательная информатика»

Уровень программы: стартовый

Возрастная категория: 10 – 12 лет.

Состав группы: 12-15 человек

Срок реализации: 1 год

ID – номер программа в АИС «Навигатор»: 30877

Автор-составитель:
Зубарева Оксана Валериевна
педагог дополнительного образования

поселок имени Кирова, Ставропольский край
год составления программы 2024г.

Содержание программы.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цели и задачи программы.
- 1.3. Содержание программы.
- 1.4. Планируемые результаты.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий».

- 2.1. Календарный учебный график.
- 2.2. Условия реализации программы.
- 2.3. Формы аттестации.
- 2.4. Оценочные материалы.
- 2.5. Методические материалы.
- 2.6. Список литературы.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Занимательная информатика», разработана в соответствии с требованиями основных нормативных документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г.».
3. Постановление Правительства РФ от 18.09.2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей».
7. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
10. Устав учреждения МКОУ СОШ № 4

1.2. Цели и задачи программы.

Программа «Занимательная информатика» направлена на

киберсоциализацию участников программы. Программа рассчитана на группу из 10-12 человек.

Актуальность программы обусловлена тем, что и изучение содержательных линий в курсе информатики отводится недостаточно времени. Поэтому программа направлена на то, чтобы добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Направленность программы – техническая

Уровень освоения – стартовый

Педагогическая целесообразность программы заключается в социальной адаптации обучающихся, в их дальнейшей самостоятельной «киберсоциализации» в жизни. Прагматичность программы объясняется тем, что предлагаемые принципы обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность), а также формы и методы обучения, контроля и управления деятельностью детей (анализ результатов занятий, кейсов, защиты проектов и др.) и средства обучения, доступные для обучаемых (необходимое наглядное и раздаточное оборудование, смартфон, и пр.), действенны в формировании и развитии умений важных для дальнейшей жизни.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она имеет практическую направленность. Основная часть программы ориентирована на информационный и развивающий компонент с игровыми элементами. За счет системы мотивации, эффект программы рассчитан на период, который в дальнейшем уходит за рамки одной смены. Сама программа включает практическое знакомство с ресурсами и отдельными навыками. В методологии программы активно используются методики ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

Объем программы: 102 часа.

Наполняемость группы: 10-12 человек.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» рассчитана на детей в возрасте 10-12 лет. Набор в группу: свободный. Специальной подготовки не требуется.

Форма и режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. При реализации программы предусмотрено проведение различных по форме занятий, а именно:

– теоретические занятия;

- практические занятия;

Форма обучения: очная.

Цель и задачи программы

Цель программы – обеспечение высокого уровня доступной информации о возможностях самостоятельной киберсоциализации обучающихся.

Задачи:

Обучающие

- формировать представление о мире цифровых профессий и навыков;
- создать условия для формирования навыков самостоятельно анализировать информацию современных цифровых профессиях;

Развивающие

- обеспечить возможность к поиску ресурсов для развития навыков киберсоциализации;
- развивать отдельные категории умений с использованием цифровых ресурсов и при поддержке успешных практик;

Воспитательные

- воспитывать личность, способную ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их решения;
- создавать условия для эффективной обратной связи – самостоятельной аналитики и корректировки навыков.

1.3. Содержание программы

№ п/п	Темы занятий	Количество часов	В том числе		Дата
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	1		
2.	История развития вычислительной техники	1	1		
3.	3-Д моделирование и программирование	1		1	
4.	Основные компоненты компьютера	1	0,5	0,5	

5.	Центральные и периферийные устройство компьютера. Тест	1	0,5	0,5	
6.	Печать на клавиатурных тренажерах. Печать заглавных букв, символов	1		1	
7.	Работа в программе Microsoft Word	1	0,5	0,5	
8.	Работа в программе Microsoft Excel	1	0,5	0,5	
9.	Работа в программе Powerpoint	1	0,5	0,5	
10.	Создание фотопроектов	1		1	
11.	Работа в Microsoft Publisher вставка фотографии, надписи WordArt	1		1	
12.	Знакомство со средой программирования Scratch	1		1	
13.	Кейс 1. Научи кота бегать и мяукать. Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	1		1	
14.	Кейс 2. Рисуем разноцветные лужи и облака для прогулки кота. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.	1		1	
15.	Кейс 3. Свободное рисование	1		1	
16.	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw	1	0,5	0,5	
17.	Кейс 4. Что бывает полосатое?	1		1	

18.	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно	1		1	
19.	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.	1		1	
20.	Кейс 5. Создай картинку из квадратов.	1		1	
21.	Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	1		1	
22.	Кейс 6. Создай картинку из квадратов.	1		1	
23.	Циклический алгоритм. Цикл в цикле.	1	0,5	0,5	
24.	Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла.	1	0,5	0,5	
25.	Кейс 7. Мой необычный дом.	1		1	
26.	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	1		1	
27.	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	1		1	
28.	Одинаковые программы для нескольких исполнителей.	1	0,5	0,5	
29.	Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями	1	0,5	0,5	
30.	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.	1	0,5	0,5	
31.	Кейс 8. Мини-проект «Смена времени суток».	1		1	

32.	Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой».	1		1	
33.	Кейс 9. Мини-проект «Часы с кукушкой».	1		1	
34.	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ.	1	1		
35.	Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	1		1	
36.	Кейс 10. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	1		1	
37.	Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета»	1		1	
38.	Оператор случайных чисел	1	0,5	0,5	
39.	Перемещение исполнителей между слоями.	1	0,5	0,5	
40.	Действия исполнителей в разных слоях.	1	0,5	0,5	
41.	Кейс 11. Мини-проект «Дорога»	1		1	
42.	Взаимодействие исполнителей.	1		1	
43.	Последовательное выполнение команд исполнителями.	1		1	
44.	Кейс 12. Игра «Лабиринт»	1		1	
45.	Управление событиями.	1	0,5	0,5	
46.	Координатная плоскость. Геометрические фигуры.	1	0,5	0,5	
47.	Исследование времени выполнения программ	1	0,5	0,5	

48.	Координатная плоскость. Переменные.	1	0,5	0,5	
49.	Создание списков.	1	0,5	0,5	
50.	Кейс 13. Мини-проект «Викторина».	1		1	
51.	Использование подпрограмм.	1		1	
52.	Сообщество Scratch.	1	0,5	0,5	
53.	Отладка программ с ошибками.	1	0,5	0,5	
54.	Кейс 14. Итоговый проект.	1		1	
Модуль 2. Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer.					
55.	Знакомство с офисным пакетом LibreOffice.	1	0,5	0,5	
56.	Сложное форматирование.	1	0,5	0,5	
57.	Кейс 1. Создание таинственного документа.	1		1	
58.	Использование списков.	1		1	
59.	Колонтитулы.	1	0,5	0,5	
60.	Мини-Европа.	1	0,5	0,5	
61.	Изображения в текстовых документах.	1		1	
62.	Кейс 2. Продолжение работы над проектом Мини-Европа.	1		1	
63.	Графика в текстовых документах.	1		1	

64.	Завершение работы над проектом Мини-Европа	1		1	
65.	Кейс 3. Создание буклета программы школьного мероприятия.	1		1	
66.	Создание пригласительных билетов.	1		1	
67.	Создание таблиц.	1		1	
68.	Работа с таблицами.	1		1	
69.	Кейс 4. Создание таблицы графика дежурств в классе.	1		1	
70.	Печать документа.	1		1	
71.	Практическая работа. Создание сложных таблиц.	1		1	
72.	Кейс 5. Создайте таблицу Расписание уроков.	1		1	
73.	Создай свою визитку.	1		1	
74.	Знакомство с Google-docs.	1	0,5	0,5	
75.	Кейс 6. Где я ошибся?	1		1	
76.	Работа с диаграммами.	1	0,5	0,5	
77.	Кейс 7. Как я учусь?	1		1	
78.	Кейс 8. Таинственный текст.	1		1	
79.	Горячие клавиши.	1	0,5	0,5	

80.	Обработка фотографий: обрезка, вставка рамок, цвет	1		1	
81.	Оформление фона, цветовых схем вставка картинок, рамок	1	0,5	0,5	
82.	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра их использование	1		1	
83.	Рисование улыбающегося лица с открытыми и закрытыми глазами. Создание простейших рисунков и сохранение их в файле.	1		1	
84.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, треугольника, четырехугольника, отрезков	1		1	
85.	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	1		1	
86.	Создание рисунков движущимися объектами (транспорт, человек, собака и т.д.)	2		2	
87.	Создание рисунков компьютерная графика создание эскизов	2		2	
88.	Работа с компьютерными программами.	1	0,5	0,5	
89.	Просмотр Web страниц в интернете	1	0,5	0,5	
90.	Каких размеров изображений и картинок нужно скачивать?	1		1	
91.	Скачивание с интернета картинок, рисунков, рамок.	1		1	
92.	История создания электронной почты	1	0,5	0,5	
93.	Знакомство с программами	1	0,5	0,5	

94.	Создание лабиринтов, вставка препятствий, вставка объектов	1	0,5	0,5	
95.	Кейс 9. Интересный эффект	1		1	
Модуль 3. Средство для создания презентаций: LibreOffice. org Impress.					
96.	Правила создания презентации.	1	0,5	0,5	
97.	Кейс 1. Кто я?	2		2	
98.	Кейс 2. Создание презентации ‘Страна, в которой я бы хотел побывать’.	2		2	
99.	Кейс 3. Время экспериментов.	2		2	
100.	Анимированная смена слайдов.	2		2	
102.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	
Итого: 108ч.		108	21	87	

1.4. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты

Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:

- умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;
- умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- умение создавать и редактировать растровые и векторные изображения;

- понимать преимущества и недостатки растровых и векторных изображений;
- умение работать в редакторе Gimp и в редакторе Inkscape.
 - понимание принципов построения трехмерного изображения, принципов полигонального моделирования;
 - умение работать в программе трёхмерного моделирования Autodesk Fusion 360

Формы аттестации:

– **текущая** (рефлексия, наблюдение, анкетирование, конкурсы, портфель индивидуальных достижений);

- **итоговая** (итоговое тестирование)

Игра «СТО к ОДНОМУ» разработана и является итоговым тестированием по курсу «Занимательная информатика»

https://pedsovet.su/_ld/390/39027_100_1.zip

Раздел №2 «Комплекс организационно – педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

Начало учебного года с 02.09.2024 г., окончание - 26.05.2025 г.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

Регламент образовательной деятельности

Продолжительность учебной недели – 5 дней.

Продолжительность перемен между занятиями составляет не менее 20 минут.

Расписание занятий

Дни недели					
понедельник	вторник	среда	четверг	пятница	суббота
	15.45-16.25			15.45-16.25 16.45-17.15	

Сроки проведения аттестации по итогам освоения программы: май 2025 года

2.2 Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Ед. изм.	Кол-во
1	Помещение – компьютерный класс с доступом к Интернету	шт	1
2	Демонстрационный экран – интерактивная доска и интерактивная панель для демонстрации	шт.	2
3	Наличие компьютеров с выходов в Интернет	шт.	8
4	Принтер	шт.	1-2
5	Мультимедийный проектор	шт.	1
6	Стулья для участников	шт.	18
7	Флипчарт	шт.	1
8	Ватманы	шт.	20
9	Маркеры	шт.	10
10	Тетради для каждого обучающегося	шт.	12
11	Ручка для каждого участника	шт.	12

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование по предмету, обладающий профессиональными компетенциями учителя информатики, прошедший курсы повышения квалификации по работе с оборудованием центров «Точка роста» естественно-научной и технологической направленностей.

2.3. Формы аттестации

При подведении итогов реализации программы проводится мониторинг учебно-воспитательного процесса: анализ результатов деятельности учащихся, контрольные упражнения. Большое значение отводится тематическим и итоговым проектным работам. По окончании года обучения предусмотрено проведение круглого стола с защитой и презентацией творческих работ, проектов.

2.4. Оценочные материалы:

- презентации проектов;
- опросы;
- коллективный анализ работ;
- самостоятельная работа;
- итоговый тест

Результаты промежуточной аттестации за I полугодие (за II полугодие) результативности теоретических и практических знаний, умений и навыков учащихся объединения «Занимательная информатика» за 2024-2025 учебный год

ФИ ребенка	Дата	Результаты оценки теоретических и терминологических знаний (% успешности)	Результаты оценки практических знаний,умений и навыков (% успешности)	Мониторинг качества образования и воспитания в объединении (в %)
1 год обучения				
1.		...%	...%	...%
Итого:		...%	...%	...%

Итого результат промежуточной аттестации за I полугодие (за II полугодие) по объединению в % _____

Результаты итоговой аттестации освоения программы результативность теоретических и практических знаний, умений и навыков учащихся объединения «занимательная информатика» за 2024-2025 учебный год

ФИ ребенка	Дата	Результаты оценки теоретических и терминологических знаний (% успешности)	Результаты оценки практических знаний,умений и навыков (% успешности)	Мониторинг качества образования и воспитания в объединении (в %)
1 год обучения				
1.		...%	...%	...%
Итого:		...%	...%	...%

Итого результат итоговой аттестации освоения программы по объединению в % _____

Общая таблица «Мониторинг образовательного и воспитательного уровня учащихся объединения «Занимательная информатика» за 2024-2025 учебный год

№	ФИ ребенка	Теоретическая		Общие учебные умения	Учебно-организационные умения	Организационно-волевые качества	Ориентационные качества	Поведенческие качества	Личностные
		Теоретические знания по основным разделам программы	Практические знания и умения по разделам программы						
1.				Умения планировать работу	Умение организовать рабочее место	Самоконтроль	Самооценка	Дисциплинированность	Участие в мероприятиях курсах
				Умение выбирать методов работы	Навыки соблюдения Т.Б.	Внимание	Самооценка	Дисциплинированность	Участие в мероприятиях курсах
					Умение аккуратно выполнять работу	Мышление	Умения оказать взаимопомощь	Активность	Итого: %

2.6. Список литературы

Для педагога

1. Буйлова Л.Н., Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. –Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
2. Москвина М.Л., Учись видеть: Уроки творческих взлетов. / М.Л. Москвина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
- 3.«Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
- 4.«Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев. Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремов, Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5- 8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
10. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии . интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.–48с
11. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
Компьютер и ребенок: все за и против – <http://www.umama.ru/read/article.php?id=4816>