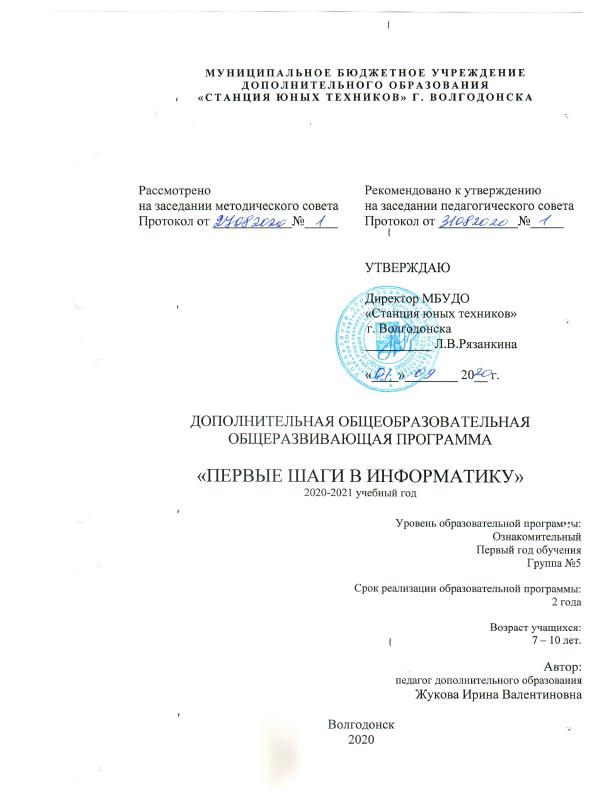
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ» Г. ВОЛГОДОНСКА**

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрено  на заседании методического совета  Протокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_ | Рекомендовано к утверждению  на заседании педагогического совета  Протокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_ |
|  | УТВЕРЖДАЮ    Директор МБУДО  «Станция юных техников»  г. Волгодонска  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.В.Рязанкина  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. |

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ИНФОРМАТИКУ»

2020-2021 учебный год

Уровень образовательной программы:

Ознакомительный

Первый год обучения

Группа №5

Срок реализации образовательной программы:

2 года

Возраст учащихся:

7 – 10 лет.

Автор:

педагог дополнительного образования

Жукова Ирина Валентиновна

Волгодонск

2020

**II. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность программы**: техническая**.**

**Направление**: информационные технологии.

**Вид программы:** модифицированная.

**Уровень программы:**ознакомительный

**Сроки реализации программы**: 2 года обучения

**Продолжительность занятий:**двараза в неделю по 2 часа, всего 144 часа.

**Форма организации образовательного процесса:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Виды занятий**: занятие-беседа, занятие-игра, занятие-практикум, выставки, экскурсии, творческие отчеты, научные конференции, олимпиады по информатике.

**Состав группы:** смешанный - постоянный.

**Количество обучающихся:** 12 человек

**Возраст детей**: 7 -10лет.

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Отличительной особенностью данной программы является то, что она построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется в условиях дополнительного образования.

Актуальность настоящей программы заключается в том, что интерес к изучению новых компьютерных технологий (мультимедиа, электронных информационных ресурсов, сетевых технологий) у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в раннем школьном возрасте и поэтому данная программа востребована современным обществом. Выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования решает важную проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Уже на самых ранних этапах обучения информатике учащиеся должны получать представление о сущности информационных процессов, рассматривать примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике, учится классифицировать информацию, выделять общее и особенное, устанавливать связи, сравнивать, проводить аналогии, составлять алгоритмы в повседневной жизни. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формирует основы научного мировоззрения.

В основу педагогического процесса заложены следующие формы организации учебной деятельности:

* Комбинированное занятие;
* Занятие ознакомления с новым материалом;
* Занятие-практикум;
* Занятие контроля, оценки и коррекции знаний.

Основная форма деятельности обучающихся – это самостоятельная, интеллектуальная и практическая деятельность учащихся в сочетании с фронтальной, групповой, индивидуальной формой работы с детьми.

Ознакомительный уровень программы предполагает для учащихся:

* знакомство с устройствами ПК;
* приобретение навыков при работе с клавиатурными тренажерами; текстовыми редакторами;
* изучение инструментария и основных приемов работы в графических редакторах;
* обучение элементам логики и алгоритмизации с помощью мультимедийных технологий;
* закрепление понятия алгоритма, типов алгоритмов, способов записи алгоритмов;
* знакомство с программированиемпосредством работы с анимационная   
  мультимедийной средой программирования Scratch;
* знакомство с основными понятиями информатики непосредственно в процессе создания информационного продукта (рисунка, презентации, исследовательской работы);
* проведение оздоровительных и массовых воспитательных мероприятий в объединении.

Программа направлена на  обучение компьютерной грамотности детей младшего школьного возраста в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями, формирование и развитие творческих способностей учащихся в этой области. Критерием успеха базового уровня в области информационных технологий можно считать успешное освоение заданий развитого логического, алгоритмического, системного мышления.

**Цель программы:**

создание условий для формирования и развития творческих способностей детей младшего школьного возраста в области информационных технологийи повышения их компьютерной грамотности в условиях дополнительного образования.

**Основные задачи программы на 2020-2021 учебный год:**

*Воспитательные:*

* воспитание культурных и духовно-нравственных ценностей на основе принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.
* Воспитание творческой, активной, свободно мыслящей личности, проявляющей интерес к творчеству.

*Развивающие:*

* Развитие мотивации личности к познанию, творчеству;
* Развитие правовой и политической культуры, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы;
* Развитие личностного и профессионального самоопределения и творческой активности учащихся для успешной социализации в обществе и активной адаптации на рынке труда.

*Образовательные:*

* Развитие начальных пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.
* Формирование системного подхода в рассмотрении сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом.
* Умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает»
* Развитие у учащихся навыков решения задач с применением алгоритмического подхода к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели.
* Развитие умений учащихся самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную, демонстрировать и защищать ее на мероприятиях различного уровня;

*Формирующие:*

* Формирование установки на позитивную социальную деятельность в обществе.
* Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени.
* Выявление, развитие и поддержка талантливых детей, а также воспитанников, проявивших выдающиеся способности.
* Формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

**Отличительные особенности программы**.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в области информатики с помощью игровых технологий, которые позволяют:

• сделать процесс обучения занимательным, интересным и доступным;

• успешно усвоить предлагаемый материал для повышения уровня знаний на соответствующем этапе обучения.

Педагогическая целесообразность изучения программы «Первые шаги в информатику»состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; что позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка.

Отличительная особенность данной дополнительной программы от существующих образовательных программ в том, по окончанию обучения по этой программе ребята создают информационный продукт (тематический рисунок, презентацию), который может быть представлен на выставке компьютерных рисунков, олимпиадах, научно-технических конференциях.

Общение детей младшего школьного возраста с компьютером начинается с обучающих компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Грамотное использование современных информационных технологий позволяет существенно повысить мотивацию детей к обучению, воссоздавая реальные предметы или явления в графике, цвете, движении и звуке, что способствует наиболее широкому раскрытию способностей детей, активизации умственной деятельности. Использование игровых технологий с помощью компьютера имеют большое значение для развития интеллекта, логического мышления, а также для развития моторики. Общение с ПК вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Каждое занятие комплексное. Оно включает несколько этапов:  
*Подготовительный*: идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к теме занятия через беседы, конкурсы, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.  
*Основной*: включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную работу ребенка за компьютером с помощью применения на практике игровых технологи.

*Промежуточный:* необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), упражнения для снятия мышечного и нервного напряжения (физкультурные минутки, расслабление под музыку).

*Заключительный****:*** подводится итог занятия в виде проговаривания основных моментов (что узнали нового, чему научились), самоанализа.

Основной *формой обучения* по данной программе является практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для детей соответствующего возраста, общественная и личностная ценность, возможность выполнения заданий при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности. В программе предусмотрены беседы по охране труда и ТБ для воспитанников в различных жизненных ситуациях, показывается мультимедийный материал по самым актуальным темам, охране безопасности их жизнедеятельности.

*Программа предусматривает использование следующих форм работы:*

* *фронтальной* - подача материала всему коллективу учащихся;
* *индивидуальной* - самостоятельная работа учащегося с оказанием помощи педагога при возникновении затруднения, не уменьшая активности участников учебного процесса и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.
* *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или
* подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы**

***Личностные результаты***

* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий на ПК с жизненными ситуациями;
* бережное отношение к программному обеспечению и устройствам ПК во время его эксплуатации, как к уникальным предметам труда, созданных другими людьми;
* освоение базового уровня образовательной программы;
* участие в мероприятиях различного уровня.

## Метапредметные результаты

*Регулятивные у*ниверсальные учебные действия:

* планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
* поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

*Познавательные* универсальные учебные действия:

* анализ объектов с целью выделения признаков (суще­ственных, несущественных);
* синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
* выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
* подведение под понятие;
* установление причинно-следственных связей;
* построение логической цепи рассуждений.

*Коммуникативные*универсальные учебные действия:

* аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
* выслушивание собеседника и ведение диалога;
* признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## Предметные результаты

В результате обучения учащиеся *должны:*

1. Знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;

* + понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
  + различать виды информации по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
  + приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
  + приводить примеры информационных носителей;
  + иметь представление о способах кодирования информации;
  + уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;

2. Определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;

* + различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
  + запускать программы из меню Пуск;
  + уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
  + вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.

3. Уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов.

4. Уметь применять графический редактор для создания и редактирования рисунков;

• уметь решать логические задачи;

• уметь применять все полученные за год знания и умения в нестандартных ситуациях.

5. Составлять алгоритмы различных типов.

6. Создавать проекты в среде программирования Scratch.

6. Выбирать темы для научных работ, структурировать, оформлять результаты своих трудов в презентации;

7. Принимать участие в научных конференциях.

**Методы и методические приемы.**

**Применяются следующие методы обучения**, в основе которых лежат способы организации занятия:

* репродуктивный метод обучения («делай, как я»);
* словесные методы обучения, при котором детям для усвоения материала передается готовая информация (устное изложение, беседа, объяснение, анализ);
* наглядные методы обучения (наблюдение, эксперимент, самостоятельная работа, упражнение, направленные на развитие самостоятельности, активности, сознательности, инициативности детей (показ видеоматериалов, иллюстраций; показ педагогом приемов исполнения; показ по образцу и т.д.);
* практические методыобучения,«учение через деятельность», большое внимание уделяется практическим занятиям (тренировочные упражнения; практикумы),
* частично-поисковые, исследовательские методы (работа учащихся с литературой, в процессе которой у детей формируются навыки самостоятельной работы, использования собственного опыта).
* методыпроблемного обучения, основанные на выдвижении проблемы и на самостоятельном движении учащихся к знаниям
* методы развивающего обучения – ребенок нуждается не только в обучении, в усвоении им ЗУН, но и в развитии его способностей и индивидуальных особенностей.

Используются следующие *формы проведения занятий*:

Занятие – беседа. Ведется *диалог между педагогом и учащимся*, что позволяет воспитанникам быть полноценными участниками занятия.

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие –практикум – это общее задание для всех учащихся группы, выполняемое на компьютере.

Занятие – исследование.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.  
**Заключительное занятие**, завершающее тему – защита проекта (графической работы, тематической открытки). Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

Выделяются следующие ***форм организации обучения*:**

•*по дидактической цели* — вводное занятие, знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий;

•*по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей* — лекция (мини лекция, практикум, экскурсия, олимпиада, конференция, мастерская, конкурс, фестиваль, занятие – игра, защита проектов, игра – путешествие, «мозговой штурм», открытое занятие и т.д..

***Обязательный конечный результат***

**Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:**

* решения несложных учебных и практических задач с применением возможностей компьютера;
* изменения и создания информационных объектов на компьютере (текста, поздравительной открытки, компьютерного рисунка на конкурс).

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

*Ожидаемые результаты обучения учащихся I года занятий базового уровня:*

Обучающие **должны знать**

* историю развития вычислительной техники;
* основы алгоритмизации;
* основы создания и сохранения информационных объектов: компьютерных рисунков, текстов.

Обучающие **должны уметь:**

* Описывать и определять предмет по его признакам, составу, действиям;
* определять местонахождение объектов на координатной оси;
* создавать симметричные фигуры и оси симметрии;
* составлять и выполнять простейшие алгоритмы;
* объединять предметы в множества, давать им названия, сравнивать множества по количеству элементов и по составу, определять принадлежность элемента множеству;
* создавать простейшие графические изображения в редакторах MSPaint,TUXPAINT;
* выполнять задания по созданию текстов в программе WinWord;
* выбирать темы для научных работ, исследовать существующий материал по тематике работы, уметь находить самостоятельные способы решения проблем,
* уметь создавать презентации в программе MicrosoftPowerPoint с грамотным изложением исследуемого материала;
* принимать участие в научных конференциях
* использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и для решения задач в повседневной жизни.

***Способы определения результативности***

Возможно использование следующих методов отслеживания результативности:

* педагогическое наблюдение;
* педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, зачётов, взаимозачётов, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия в мероприятиях (викторинах, выставках), защиты проектов, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п.

Согласно Положению о реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ) в МБУДО «Станция юных техников» г. Волгодонска и в соответствии со ст.16 Закона РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020) данная программа может осваиваться учащимися объединения в дистанционном режиме работы. На занятиях с использованием ЭО и ДОТ применяются следующие организационные формы учебной деятельности: дистанционное обучение в интернете,  
 дистанционные конкурсы и викторины, e-mail, видеоконференции; тестирование on-line; skype – общение, облачные сервисы, консультации on-line; образовательные онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, самостоятельная работа. Для обратной связи с учащимися используются следующие мессенджеры: Viber, WhatsApp, платформа для общения Zoom и социальные сети.

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ГРУППЫ**Первогогода обучения

Возраст детей: 1-2 класс

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N  п/п | Наименование темы | Количество часов | | | | Формы организации занятий | Формы аттестации, диагностики, контроля | |
| Всего | | теория | практика |
|  | Раздел 1. ***Компьютерная азбука***  Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по Тб на рабочем месте. Правила поведения в компьютерном кабинете. Входная диагностика. Тема 1.2. Применение компьютеров | 2 | | 1 | 1 | Беседа  игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.3. Понятие информации. Виды информации. Способы представления и передачи информации. | 6 | | 2 | 4 | Медиалекция,  беседа,игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.4. Источники информации. | 2 | | 1 | 1 | Медиа лекция,  беседа, игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.5. Приемники информации. | 2 | | 1 | 1 | Медиа лекция,  беседа, игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.6. Носители информации | 2 | | 1 | 1 | Медиа лекция,  беседа, игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.7. Информатика как наука: предмет и понятия. | 2 | | 1 | 1 | Медиа лекция,  беседа, игра | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.8. Знакомство с основными устройствами ПК | 6 | | 2 | 4 | Медиа лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.9. Назначение основных устройств ЭВМ | 6 | | 2 | 4 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.10. Манипулятор мышь. Отработка навыков работы с мышью. | 6 | | 1 | 5 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.11. Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурными тренажерами | 8 | | 1 | 7 | Лекция, беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 1.12. Понятие «курсора», управление курсором с помощью мыши, клавиатуры. | 3 | | 1 | 2 | Лекция, беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Промежуточная диагностика Прохождение клавиатурного теста на время. | 2 | | 1 | 1 |  | Педагогическое наблюдение, | |
|  | Раздел 2. **Развиваемся с компьютером**  Тема 2.1. Логика и русский язык.  Компьютерные развивающие игры на развитие навыков чтения | 6 | | 2 | 4 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Работа над творческим проектом «Мое имя» (Бейдж). | 2 | | 1 | 1 | Практикум | Педагогическое наблюдение | |
| Тема 2.2.Информатика и математика. Цифры и числа. | 2 | | 1 | 1 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.3.Количество. | 2 | | 1 | 1 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.4.Понятие «равно», «не равно». | 2 | | 1 | 1 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.5. Формирование понятия «часть-целое». | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.6. Возрастание, убывание. «Больше», «меньше». | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.7 Понятие «истина» и «ложь» | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.8. Понятие «вверх», «вниз», «вправо», «влево. | 2 | | 1 | 1 | Медиа  лекция,  беседа | Педагогическое наблюдение, опрос | |
| Тема 2.9. Понятие команды. | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Исполнитель. Система команд исполнителя. | 3 | | 1 | 2 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.10. Понятие алгоритма. Последовательные действия. | 6 | | 2 | 4 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.11. Порядок действий. | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.12. Конструирование | 3 | | 1 | 2 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.13. Предметы и их свойства | 6 | | 2 | 4 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.14. Сравнение предметов | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 2.15. Действия с предметами | 3 | | 1 | 2 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
|  | Раздел ***3. Учимся работать на компьютере*** | | | | | | | |
| Тема 3.1.Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь. | 6 | | 2 | 4 | Медиа  лекция,  беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 3.2.Понятие окна. Состав окна. Кнопки управления окном. | 3 | | 1 | 2 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 3.3. Понятие файла.  Имя файла. | 3 | | 1 | 2 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 3.4. Технология обработки текстовой информации. Понятие текстового редактора. Главное меню. Вызов программы Текстовый редактор Word. Сохранение файла на компьютере.  Открытие сохраненного файла.  Понятие символа, абзаца. Редактирование текста.  Форматирование текста. Изменение размера шрифта и его начертания. | 6 | 2 | | 4 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 3.5. Графические редакторы TuxPaintи Paint. | 8 | 2 | | 6 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
| Тема 3.6. Знакомство со средой программирования «Scratch». | 12 | 3 | | 9 | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
|  | Подготовка творческой работы. Выходная диагностика. | 2 |  | | 2 | Практикум | | Педагогическое наблюдение |
|  | Тема 3.7. Беседа по ИНТЕРНЕТ безопасности | 1 | 1 | |  | Лекция, беседа | | Педагогическое наблюдение, опрос |
|  | Заключительное занятие. Подведение итогов года. Награждение победителей конкурса рисунков. Выставка-презентация рисунков. | 1 | 1 | |  |  | |  |
|  | **ИТОГО:** | 144 | 48 | | 96 |  | |  |
|  | **ВСЕГО:** | 144 | | | |  | |  |

ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ 1-2 КЛАССА

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория: Ознакомление с правилами по технике безопасности работы на компьютере, подготовка его к работе.

Практика: программа «Мир информатики» 1 год обучения, презентация по технике безопасности.

Тема 1 2. Теория: Роль ПК в современной жизни

Практика: программа «Мир информатики» 1 год обучения Клавиатурный тест, упражнение №1.

Тема 1.3. Теория:Понятие информации. Виды информации. Способы представления и передачи информации.

Практика: Бененсон Е.П., Паутова А.Г. «Информатика ИКТ. В лес за информацией»;

программа «Мир информатики» 1 год обучения

Тема 1.4. Теория: Информационные каналы человека. Источники информации

Практика:Работа с электронной тетрадью Матвеевой Н.В., Антонова А.М., Плаксина М.А.

Тема 1.5. Теория: Приемники информации.

Практика:Работа с электронной тетрадью Матвеевой Н.В

Тема 1.6. Теория: Носители информации

Практика:Работа с электронной тетрадью Матвеевой Н.В

Тема 1.7. Теория: Информатика как наука: предмет и понятия.Исторические предпосылки создания информатики, как науки.

Информатика, как единство науки и технологии

Связь информатики с другими науками.

Просмотр презентации «Сказка о том, откуда возникла наука информатика».

Практика: работа в электронном пособии«Мир информатики- 1», Как в древности передавали информацию. Способы получения и передачи информации

Тема 1.8. Теория: Знакомство с основными устройствами ЭВМ: системный блок, устройства ввода-вывода информации: клавиатура, монитор, мышь. Включение и выключение компьютера.

Практика: работа с программами «Мир информатики», «Покупка компьютера «Малыш» задание №1.Правильное включение и выключение компьютера. Работа с программами

- «Мир информатики-1». Компьютер и его основные устройства;

- Дидактическая игра «Собери компьютер». «Задание.ехе».

Тема 1.9. Теория:

Назначение основных устройств ЭВМ.

Практика: «Сборка компьютера «Малыш», задание №2, программа Фантазия 2 кл. (Демонстрация)

Тема 1.10. Теория: Манипулятор мышь. Объяснение принципа работы.

Практика: Отработка навыков работы с мышью в программе «Мир информатики» 1 год обучения, работа с программой GСompris. «Информатика. Матвеева. Тренажер мыши». Программы из единой коллекции ЦОР. «Подъемный кран», «Ныряльщик».

Тема 1.11. Теория: Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурными тренажерами.

Практика: работа в программе «Мир информатики» 1 год обучения Клавиатурный тест, упражнение №2-8.

Тема 1.12. Теория: Понятие «курсора», управление курсором с помощью мыши, клавиатуры.

Практика: Работа в программе «Фантазия». 2 кл. Упражнение «Лабиринт». Работа с программой «Веселые моторы». Задание «Такси». Упражнение «Гонки». Задание «Паровоз». Упражнение. «Конструктор». Работа с программой GСompris. Упражнение «Подъемный кран».

Тема 2.1.Теория: Логика и русский язык. Практика: Компьютерные развивающие игры на развитие навыков чтения.

Практика: Работа над творческим проектом «Мое имя» (Бейдж).

Тема 2.2. Теория: Информатика и математика. Цифры и числа. Формирование математических представлений.

Практика: знакомство с математическими компьютерными играми. «Фантазия», 2кл.: счет, папка «Логика», электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс». Развивающая игра «Соседи числа». Работа с программой «Веселые моторы». Упражнение «Пилот вертолета».

Тема 2.3. Теория: Количество. Установление соответствия между цифрой и количеством предметов.

Практика: развивающая игра «Раскраска по цифрам». Работа с программой «Веселые моторы2».Задание «Баржа». Упражнение «Порт». Программа «Калькулятор». Математическая развивающая игра «Теремок. Работа с программой «Веселые моторы 2». Задание «Батискаф». Упражнение «Подводная рыбалка», «Жемчужины»

Тема 2.4. Теория: Понятие «равно», «не равно».

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс». Развивающая игра «Посчитай», «Посчитай1»

Тема 2.5.Теория: Формирование понятия «часть-целое».

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс». Собери картинку. Конструирование в программе «Мир информатики» «Кирилл и Мефодий». Развивающие игры «Гуси-лебеди», «Коза-дереза».

Промежуточная диагностика «Собери пазл на время"

Тема 2.6.Теория: Возрастание, убывание. «Больше», «меньше».

Практика: «Больше. Меньше. Колобок».

Тема 2.7. Теория: Понятие «истина» и «ложь».

Практика: Практика в программе «Информатика» Марко Поло. ИграIII**.** Работа в программе «Мир информатики». Задание «Суждение истинное и ложное». Упражнение 1.

Тема 2.8. Теория: Ориентировка в пространстве.

Умение определять пространственное положение объектов. Понятие «вверх», «вниз», «вправо», «влево.

Практика: Работа с программой «Информатика 1 класс» Марко Поло. Работа с программой «Веселые моторы». Упражнение «Подводная лодка». «Сбор урожая».

Тема 2.9. Теория: Понятие команды. Исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика: программа «Мир информатики» 1 год обучения. Исполнитель. Упражнение 1-3. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Прогулки Энтика.

Тема 2.10. Теория: Понятие алгоритма. Последовательные действия.

Практика: пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс».

Тема 2.11. Теория: Порядок действий.

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс».

Тема 2.12. Теория: Конструирование

Практика: программа «Мир информатики»

Тема 2.13. Теория: Предметы и их свойства. Название. Цвет. Форма. Размер. Состав. Описание предметов.

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс».

Тема 2.14. Теория: Сравнение предметов

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс».

Тема 2.15. Теория: Действия с предметами

Практика: электронное пособие Марко Поло «Информатика для начальной школы, 1 класс».

Тема 3.1. Теория: Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.

Практика:загрузка программ из Главного меню. Создание ярлыков.

Тема 3.2. Теория: Понятие окна. Состав окна. Кнопки управления окном.

Практика: самостоятельное включение детских игр и корректный выход. Выход из игры с использованием клавиши Esc.

Тема 3.3. Теория: Понятие файла. Имя файла.

Практика: Вызов программы «Блокнот». Создание файлов в программе Блокнот.

Тема 3.4. Теория: технология обработки текстовой информации. Понятие текстового редактора. Главное меню. Понятие символа, абзаца. Редактирование текста. Форматирование текста. Изменение размера шрифта и его начертания.

Практика: Сохранение файла на компьютере. Открытие сохраненного файла.

Ввод текста по карточкам.

Тема 3.5. Теория: Графический редактор TuxPaint. Запуск. Панель инструментов. Панель Меню. Инструмент «Штамп». Инструмент «Магия». Инструмент «Формы». Инструмент «Линии». Сохранение файлов и их открытие. Изменение масштаба изображения. Работа с палитрой.

Практика: Создание творческих работ к текущим праздникам.

Теория: Графический редактор Paint. Отличия от графического редактора TuxPaint. Запуск. Панель Меню. Рабочее поле. Палитра. Панель инструментов. Кисть, Карандаш, Эллипс, Заливка, Ластик, Распылитель, Прямая линия. Выделение. Копирование фрагментов. Отражение, поворот рисунка.

Практика: отработка навыков масштабирования фигур, использования эллипса, карандаша, ластика, пипетки. Заливка цветом. Рисование графических примитивов, используя приемы копирования. Рисование радуги.

мячей, цветов, воздушных шаров, животных с помощью фигур, заливка, копирование.

Подготовка творческой работы.

Тема 3.6. Теория. Знакомство со средой программирования «Scratch». Основные понятия Scratch. Понятие спрайта и скрипта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Интерфейс и главное меню Scratch . Графический редактор Scratch. Изменение фона сцены. Изменение костюма Спрайта из встроенной Библиотеки. Управление спрайтами: команды идти, повернуться, если край оттолкнуться.

Практика. Создание мультфильма, согласно сценария, запись фильма на диск.

Тема 3.7. Беседа по ИНТЕРНЕТ безопасности

Заключительное занятие. Подведение итогов года. Награждение победителей конкурса рисунков. Выставка-презентация рисунков.Выходная диагностика.

**VI. Обязательный конечный результат**

**Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:**

* решения несложных учебных и практических задач с применением возможностей компьютера;
* изменения и создания информационных объектов на компьютере (мультимедийной презентации, текста, поздравительной открытки, компьютерного рисунка на конкурс, составление простейших программ в среде программирования Scratch).

***Личностные результаты***

* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий на ПК с жизненными ситуациями;
* бережное отношение к программному обеспечению и устройствам ПК во время его эксплуатации, как к уникальным предметам труда, созданных другими людьми
* освоение базового уровня образовательной программы;
* участие в мероприятиях различного уровня.

## Метапредметные результаты

*Регулятивные у*ниверсальные учебные действия:

* планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
* поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

*Познавательные* универсальные учебные действия:

* анализ объектов с целью выделения признаков (суще­ственных, несущественных);
* синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
* выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
* подведение под понятие;
* установление причинно-следственных связей;
* построение логической цепи рассуждений.

*Коммуникативные*универсальные учебные действия:

* аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
* выслушивание собеседника и ведение диалога;
* признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## Предметные результаты

В результате обучения учащиеся *должны:*

* Знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
  + понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
  + различать виды информации по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
  + приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
  + приводить примеры информационных носителей;
  + иметь представление о способах кодирования информации;
  + уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
* Определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
  + различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
  + запускать программы из меню Пуск;
  + уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
  + вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.
* Составлять простейшие алгоритмы;
* Уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов.
* Уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
  + - * Уметь решать простейшие логические задачи;
      * Уметь применять все полученные за год знания и умения в нестандартных ситуациях.
* Уметь выбирать темы для научных работ, структурировать, оформлять результаты своих трудов в текстовые документы.
* Уметь создавать собственную мультимедийную презентацию любой сложности, слайд-фильм по выбранной теме.
* Принимать участие в научных конференциях.

**VII. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Занятия проходят в кабинете №12 по адресу: Ленина 112.

**Перечень средств ИКТ, используемых для реализации настоящей программы:**

**Аппаратные средства:**

* мультимедийные ПК на каждого обучаемого;
* локальная сеть;
* принтер;
* интерактивная доска;
* проектор.

Большие возможности для учебно-воспитательной работы заложены в принципе совместной деятельности педагога и учащегося. Занятия необходимо строить так, чтобы учащиеся сами находили нужное решение, опираясь на свой опыт, полученные знания и умения.

Для повышения интереса обучающихся к занятиям и более успешного решения образовательных, воспитательных и оздо­ровительных задач на уроках рекомендуется применять разно­образные формы и методы их проведения.

Словесные методы создают у учащихся предвари­тельные представления об изучаемом объекте. Для этой цели педагог использует: объяснение, рассказ, замечание, команды, указания, инструкции.

Наглядные методы применяются главным образом в виде показа упражнения, наглядных пособий, видеофильмов. Эти методы помогают создать у обучающихся конкретные пред­ставления об изучаемых действиях.

Практические методы позволяют освоить практиче­ские навыки и умения.

Таким образом, для реализации данной программытребуется наличие технических средств обучения: диски с учебными материалами DVD, CD;

* методического обеспечения программы: перечень книгопечатной продукции, электронных пособий, рекомендуемых учебных изданий, Интернет­-ресурсов, дополнительнойлитературы.

***Программные средства объединения***

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
6. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
7. Программа Scratch.
8. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
9. Комплекты презентационных слайдов по изучаемым темам.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия объединения, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Условия для занятий комфортные, помещения светлые. Перед занятиями и после них производится влажная уборка, проветривание кабинета осуществляется по графику, предусмотренному санитарно-гигиеническим требованиям к занятиям в компьютерных кабинетах. Количество компьютеров соответствует количеству детей и санитарным нормам, они заземлены, мониторы имеют сертификаты безопасности. Кабинет оснащен: компьютерным столом, компьютером, принтером, колонками для педагога; детскими компьютерными столами, стульями, компьютерами в количестве 12 штук. Согласно СанПину компьютеры установлены на расстоянии 1 метр друг от друга. Компьютеры располагаются на специальных столах, обеспечивающих удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки. Экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка. Монитор должен иметь диагональ не менее 17 дюймов. Так как ребенок лучше воспринимает крупные и четкие картинки, на экране лучше установить невысокое разрешение. Очень важна частота мерцания экрана, желательно настроить ее на 80 Гц, а еще лучше 100-120 Гц - тогда нагрузка на зрение будет минимальной. Дети сидят на стульях со спинкой, обеспечивающих горизонтальное положение. Рабочее место ребенка соответствует его росту. Компьютерный кабинет обеспечен равномерным освещением с использованием люминесцентных ламп. Естественный свет располагается сбоку, а общий — сверху. На окнах имеются светлые жалюзи. Компьютерная комната не загромождена посторонней мебелью. В ней имеются шкафы, в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления. Подборка компьютерных игровых и обучающих программ, интерактивные DVD — мультфильмы. Для расслабления глаз и снятия психического и физического утомления проводятся: динамические паузы; физкультминутки; пальчиковая гимнастика; гимнастика для глаз. В программе допустима замена компьютерных обучающих и развивающих программ программами нового поколения с учетом тематического содержания занятия.

**Видеофонд объединения**

**Обучающие мультфильмы**:

Фиксики:

1. Компакт диск.mp4;
2. Клавиатура;
3. Интернет;
4. Огнетушитель;
5. Микрофон.
6. Основные устройства персонального компьютера.mp4
7. Компьютерный теремок.exe
8. Азбука малютка. Все буквы.mp4
9. Учим цвета с Грузовичком Левой.mp4

**Патриотическое воспитание**:

Фильмы:

1. 9 мая - День Победы.avi
2. Дети войны.mp4

**Здоровье, ОБЖ:**

1. Правила поведения в компьютерном классе.mp4
2. Спичками играть нельзя.mp4
3. Смешарики. Азбука безопасности.mp4
4. Аркадий Паровозов. Уроки безопасности
5. В помощь школьному неконсервативному учителю. Уроки безопасности. Лукоморье Пикчерз.mp4
6. Альманах «Уроки осторожности тетушки Совы».mp4
7. Физкультминутка для урока.mp4
8. Гимнастика. Солнышко лучистое.mp4
9. Сеня спасатель.mp4
10. Правила поведения детей на объектах железнодорожного транспорта.mp4.
11. Не гуляй на железной дороге. Правила ж.д. безопасности.mp4
12. Уроки безопасности. Правила движения.swf

**Компьютерные программы и диски:**

1. «Мир информатики» 1-2, 3-4 годы обучения. Электронное приложение к урокам информатики в начальной школе. Разработчик - компания Кирилл и Мефодий.
2. «Информатика для начальной школы» - электронное пособие по информатике. Обучающие и развивающие игры, тренажёры для детей. Marco Polo Group
3. Электронное учебное пособие "Информатика 3-4 класс", БИНОМ Авторский коллектив: Н.В.Матвеева, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова, Е.Н. Челак . Лаборатория компьютерного моделирования Пермского регионального центра информатизации г. Пермь РЦИ ПГТУ
4. Клавиатурный тренажер «RapidTyping».
5. «Фантазия». Технология современного образования. СПб. Тур С. Н., Бокучава Т. П., 2004г
6. Сборник бесплатных обучающих флеш-игр для младших школьников.
7. TuxPaint (2007г. компания «медиаХауз»).
8. Информатика 2-3 класс. Электронное приложение к учебнику Паутова А.Г.
9. Электронная тетрадь по информатике 5 класс, Дмитрия Тарасова.
10. Электронная тетрадь Антонова А.М.
11. Единая коллекция электронных образовательных ресурсов.

**Дополнительное оборудование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | Имеется в наличии | Количество |
|  | Кондиционер | 1 шт. |
|  | Аптечка | 1 шт. |
|  | Огнетушитель (углекислотный) | 1 шт. |

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

***Здоровьесберегающие технологии***

.

Так как работа за компьютером - большая психологическая нагрузка, занятие делится на несколько этапов, после каждого – небольшая пауза для проведений физкультпаузы и физкультминуток для снятия напряжения рук, шеи, туловища и глаз. Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности и основ безопасности жизнедеятельности в современном мире. Для этого в объединении подобрана и используется большая коллекция мультфильмов по ОБЖ.

**VII. ДИАГНОСТИКА**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется педагогом дополнительного образования в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

Виды контроля:

* Начальный (или входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей, определяется с помощью метода опроса и наблюдения; тестирующих программ.
* Текущий контроль (тематический) по завершении крупного блока (темы) с целью определения степени усвоения учащимися учебного материала, осуществляется с помощью практических работ (компьютерного практикума),в форме   теста по опросному листу или компьютерного тестирования;
* Промежуточный контроль – с целью определения результатов обучения после прохождения половины учебного материала с целью корректирования методов, приемов и форм обучения;
* Итоговый контроль – с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей, осуществляется по завершении учебного материала за год  в форме творческой работы.

**Формы подведения итогов**

Документальные формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы отражают достижения каждого обучающегося. Они необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы.

К ним относятся: педагогические наблюдения, результаты участия в научных конференциях, портфолио обучающихся, входные, промежуточные и итоговые диагностики, в которых отражаются достижения каждого учащегося.

**VIII. МАССОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В ОБЪЕДИНЕНИИ**

**В 2020-2021 УЧЕБНОМ ГОДУ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Мероприятия | Срок проведения |
|  | День открытых дверей | 6 сентября 2020г |
|  | Видеоурок «День окончания Второй мировой войны» | 3 сентября 2020г |
|  | Участие в конкурсе творческих работ с использованием ИКТ среди учащихся и молодежи города | (сентябрь-октябрь) |
|  | «Отговорила роща золотая» - конкурс рисунков к 125-летию со дня рождения С.А. Есенина | 2 октября 2020 |
|  | Участие в 44-ом турнире им.М.В. Ломоносова | Сентябрь 2020 |
|  | Беседа «Берегите энергию» в рамках всероссийского урока «Экология и энергосбережение» | 16 октября |
|  | Участие во Всероссийском уроке безопасности школьников в сети Интернет | 28-30 октября |
|  | Проведение мероприятий по патриотическому воспитанию обучающихся:  беседа «640 лет победы в Куликовской битве»;  беседа к 290 - летию со дня рождения Александра Суворова, российского полководца;  беседа о Романе Филиппове, исполнившем служебный долг за пределами Отечества; | в течение года  ноябрь  23.11.20  15.02.20 |
|  | Участие в конкурсе открыток ко Дню матери | 20-26 ноября |
|  | Участие в городских краеведческих чтениях школьников | ноябрь |
|  | Беседа «Что такое толерантность?» | 16 ноября |
|  | Проведение бесед по пожарной безопасности и правилам дорожного движения | в течение года |
|  | Традиционный праздник «Посвящение в программисты» | Осенние каникулы |
|  | Новогодние утренники, представления | Зимние каникулы |
|  | Праздник-чаепитие "Защитникам России посвящается"  Беседа о героях нашего времени. | Февраль |
|  | Участие в конкурсе творческих работ на противопожарную тематику | Февраль |
|  | Участие в городской научно-практической конференции Академия юных исследователей | Январь-февраль |
|  | Праздник в объединении «А ну- ка, мальчики, а ну- ка, девочки». " | Март |
|  | Участие во всероссийском гагаринском уроке «Космос – это мы» к 60-летию первого полета в космос | 12 апреля |
|  | Участие в конкурсе открыток «Подарок ветерану в День Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941–1945 годов» | 1-8 мая 2021 |
|  | Участие в городских выставках, конференциях, конкурсах | в течение года |
|  | Участие в областных, российских конкурсах и конференциях:   * + Конкурс-смотр работ изобретателей Ростовской области — «Донская сборка». * Областная научно-практическая конференция-выставка «Информационные технологии в образовании Ростовской области»; * Областная конференция «Космонавтика»; * Областной слет-конкурс «Юные конструкторы Дона – третьему тысячелетию»; * III международный конкурс «Мультиклипация» * Всероссийский конкурс «Космос» * Конкурсы Фонда содействия развитию муниципальных образований «Ассоциация территорий расположения атомных электростанций» | в течение года  октябрь  ноябрь  февраль  март  ноябрь  декабрь  в течение года |
|  | Участие в декаде, посвященной Дню Победы | Май |
|  | Творческий отчет, чаепитие | Май |
|  | Спортивно-технический праздник, посвященный «Международному дню защиты детей». | июнь |
|  | Летние профильные смены приходящего лагеря с дневным пребыванием детей «Юный техник» | июнь-июль |

**Методическая работа**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Вид работы | Срок исполнения | Адрес и форма отчетности |
|  | Переработка собственной программы согласно современным требованиям. | В течение года | Тематические планы |
|  | Создание методических пособий для проведения занятий | постоянно | Карточки, брошюры |
|  | Использование новых компьютерных средств обучения (программные разработки из единой коллекции ЦОР, электронного пособия Марко Поло «Информатика для начальной школы, портала «Творческих учителей») | В течение учебного года | Тематические планы |
|  | Изучение цифровых ресурсов для дистанционного обучения детей | Сентябрь 2020 | Проведение занятий  On-line |
|  | Посещение занятий у ПДО объединения | По мере необходимости |  |
|  | Работа в проблемных, творческих, экспериментальных группах | В течение года | Методический отдел учреждения |
|  | Участие в работе малых педсоветов, семинаров и др. | постоянно |  |
|  | Участие в областной научно- практической конференции  «Информационные  технологии в образовании– 2020» в качестве слушателя | ноябрь | Сертификат, |
|  | Повышение квалификации | Поплану учреждения | удостоверение |
| Самостоятельно | постоянно |  |
|  | Участие в педагогических конкурсах | В течение года | Сертификат, свидетельство, диплом |

**Работа в летний период**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Виды занятий | Сроки | Форма отчетности |
| 1. | Работа в летней профильной смене приходящего лагеря с дневным пребыванием детей «Юный техник» | июнь | журнал |
|  |  |  |  |

**Опытно-экспериментальная и научно-исследовательская работа.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Вид деятельности | Сроки | Форма отчетности |
|  | Подготовка учащихся объединения к участию в городских, областных, российских научно-технических конференциях | В течение года | Отчеты об участии в мероприятиях |

**IX. Работа с родителями**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Формы работы | Задачи | Сроки |
| 1 | Родительские собрания | Привлечь родителей к обсуждению дополнительных образовательных программ. | конец сентября 2020г, конец мая 2021г |
| 2 | Анкетирование | Проверить, удовлетворяют ли образовательные программы запросам родителей, насколько они довольны результатами деятельности своих детей | Декабрь, май |
| 3 | Индивидуальные и групповые консультации | Провести беседы об оказании помощи подросткам, оказавшимся в трудной жизненной ситуации | постоянно |

**Приложения**

**СКАЗКИ О Информатике**

В некотором царстве, в некотором государстве жила-была…  
  
Нет! Так все сказки начинаются. А моя сказка начинается по-другому.  
  
На далёком острове среди бушующего океана Информации раскинулось государство Технология. Царствовала там мудрая Информатика. И были у неё подданные: Микросхемы, Мониторы, Процессоры, Клавиатуры, Компьютерные Мыши и многие другие жители.  
  
Захотела Информатика общаться с другими государствами и построила Интернет-порталы. Узнали о государстве Технология на близких островах и далёких землях. Царица Информатика была щедрой правительницей. Она приходила на помощь всем, кто её об этом просил. Все радовались неоценимым подаркам Информатики.  
  
Но один злой правитель захотел всё могущество и знание Информатики прибрать к своим рукам. Однако ему не удалось заполучить её знания, поэтому он решил причинить Информатике вред. И начал он создавать армию Вирусов. Вирусы были очень коварные. Под видом добрых намерений они пробирались в дома к Программам и портили их. Информатика и не догадывалась, какая угроза нависла над её жителями. Однажды она зашла к Windows, а он оказался испорченным и не узнал её. Информатика рассказала, кто она такая, и попросила вспомнить, кто его испортил. Windows вспомнил и сказал об этом Информатике.  
  
Информатика созвала совет Старейшин и рассказала им о проблеме. Посовещавшись, они вместе начали создавать Антивирусы. Получилось целое войско: Dr. Web, Kaspersky, Avira, Panda, Nod32 и другие. Когда следующая партия Вирусов прошла через Интернет, на них набросились Антивирусы и связали их. Подлые враги рассказали, кто их сделал. Злого правителя поймали, посадили в клетку.  
  
Царица Информатика не закрыла Интернет, а только расставила на границах стражу от Вирусов.  
  
Так и по сей день правит Информатика в своём государстве и делится своими знаниями с добрыми людьми.

СКАЗКА ОБ АЛГОРИТМЕ И ЕГО СЫНОВЬЯХ

В некотором царстве,

В некотором государстве,

А точнее в стране Компьютерной

Жил-был царь Алгоритм с Понятностью женой

Три сыночка-молодца, три сыночка-храбреца

Были у  царя отца:

Линейный, Разветвляющийся и Циклический,

Циклический – алгоритмический.

Алгоритм их всех любил,

Ими всеми дорожил.

Но однажды в час ночной

Явился к нему злой – ЗАБОЙ.

И сказал ЗАБОЙ – злодей:

«Отдавай сына скорей,

Если через три дня

Не приведешь сына до меня,

Уничтожу царство твоё,

Царство Компьютерное».

Загрустил царь – Алгоритм

Позвал сыновей и говорит:

«Милые сыновья

Вас люблю одинаково я,

Но чтобы царство мне сберечь

Должен кого-то из вас на смерть обречь!»

Отвечали на слова отца

Три сыночка молодца

Линейный, Разветвляющийся и Циклический,

Циклический – алгоритмический:

«Мы к злодею все пойдем,

И ЗАБОЯ мы убьём,

А чтобы победить злодея

Возьмем Вспомогательного лакея

Чтобы соблюдать последовательность

Будет в сердцах башня Дискретность,

Чтобы действовать за минимальную скорость

Будет с нами башня Точность,

И чтобы была хорошая результативность

Поможет нам башня победы Конечность».

Собрались братья в путь,

Чтобы своему отцу покой вернуть.

Сражались с ЗАБОЕМ храбро и смело

И было выиграно это дело.

По поводу победы

Устраивали в царстве обеды.

И я там была

Мед, пиво пила

По губам текло. А в рот не попало!

Максимейко Ю.

**ТЕРЕМОК на новый лад (информатика)**

СТОИТ В ЛЕСУ ТЕРЕМОК

МИМО ШЕЛ СИСТЕМНЫЙ БЛОК

ПОСТУЧАЛСЯ

– НЕТ ОТВЕТА

И РЕШИЛ ОН - ТАК И БЫТЬ

БУДУ САМ Я В ДОМЕ ЖИТЬ

ПРОВОДА СВОИ ДОСТАЛ

И В ТЕРЕМОК ИХ ЗАПИХАЛ.

ВОТ СТОИТ ОН СРЕДИ ЛЕСА

А НАВСТРЕЧУ МОНИТОР:

- О, ЗДОРОВО, БЛОК СИСТЕМНЫЙ

МОЖНО МНЕ С ТОБОЮ ЖИТЬ

БУДЕМ ДОЛГО МЫ ДРУЖИТЬ? !

- ДА, КОНЕЧНО, ЗАХОДИ

ТОЛЬКО СИЛЫ БЕРЕГИ

ЗНАЙ! НАГРУЗКА НА ТЕБЯ

ОЧЕНЬ СИЛЬНАЯ ЛЕГЛА

ВОТ, ЖИВУТ ОНИ, НО ЧТО-ТО…

НЕ ХВАТАЕТ ИМ КОГО – ТО

ТАК РЕШИЛ СИСТЕМНИК ШНУРОВ

ВДРУГ, ИДЕТ КЛАВИАТУРА

- О, Я ТОЖЕ К ВАМ ХОЧУ

Я ДЕТИШЕК НАУЧУ

НА КОМПЬЮТЕРЕ ПЕЧАТАТЬ

И ………

НЕ УСПЕЛА ОНА СКАЗАТЬ,

КАК ТУТ ПРИШЕЛ МОДЕМ

ОПЯТЬ:

- ПОДКЛЮЧУ ВАС К ИНТЕРНЕТУ

ВСЕ ПРОЧИТАЮТ СКАЗКУ ЭТУ!

ВОТ ИХ ЧЕТВЕРО ЖИВЕТ

ИЗДАЛЕКА ПРИНТЁР ИДЕТ

- РАСПЕЧАТАЮ Я ВАМ

ВАШУ СКАЗКУ ПО СЛОГАМ.

ВОТ ИХ ПЯТЕРО ТЕПЕРЬ,

НО СКРИПИТ В ПРИХОЖЕЙ ДВЕРЬ

И ЗАХОДИТ МЫШКА К НИМ

С ДЛИННЫМ ХВОСТИКОМ

СВОИМ

К БЛОКУ МЫШКА ПОДОШЛА

И СВОЙ ХВОСТИК ОТДАЛА

ПРОВОДА ВСЕ

ПОДКЛЮЧИЛИ

И КОМПЬЮТЕР

ПОЛУЧИЛИ!! !

**Сказка о том, откуда возникла наука Информатика**

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Король по имени Знание, и было у него две дочери. Старшая дочь – умница, звали её Информация, она всё всегда знала.- Завтра погода будет солнечная.- Урожай собрали большой.- Ребятам пора в школу собираться. Вторая дочь - Автоматика. Все что сообщала ей старшая сестрица, она быстро обдумывала, считала и делала выводы. Я принцесса – Автоматика, младшая сестра Отец Знание гордился своими дочерями. И решил сделать им подарок – каждой по половине царства. Сказано – сделано. Подарю каждой половину! Прошло время.- Куда же мне девать столько данных? - горевала старшая сестрица Информация.- Что же мне теперь обрабатывать, считать? - размышляла Автоматика.Пострадав, сестрицы решили жить, не тужить и царство вновь объединить.Но как, же назвать новое царство? - Информатизация! - говорила сестра Информация.- Нет, Автоматизация! – спорила с ней сестра Автоматика. Главный министр, по имени Персональный Компьютер, много лет состоявший на службе у их отца, посоветовал им следующее:- Возьмите от своих имен половинки и соедините их, как вы соединили половинки царств. Тогда и обидно ни кому не будет. ИНФОРМ+АТИКА Так и возникло новое царство под названием Информатика.И с тех пор легенда гласит:Информатика - это наука о сборе, хранении, преобразовании и передачи информации, с помощью компьютера.