

* 1. **Пояснительная записка.**

**Направленность и уровень программы.** Программа дополнительного образования "Путешествие в Информанию" является программой Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в рамках нацпроекта «Образование» для обучающихся 7-10 лет.

**Направленность (профиль) программы:** техническая.

**Уровень программы:** базовый.

**Актуальность** настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Отличительные особенности** программы заключаются в том, что программа построена так, чтобы не препятствовать проявлению инициативы обучающихся в личных творческих идеях, способствует профессиональной ориентации в области ИКТ и желанию экспериментировать и самостоятельно совершенствоваться.

**Новизна программы** заключается в том, что программа дает возможность не только изучить различные средства ИКТ, но и применить их, используя комплексно, при решении проблемных ситуаций через проектную деятельность.

**Педагогическая целесообразность** программы заключаются в том, что она является одним из механизмов формирования творческой личности, дает навыки овладения начального моделирования, изучения понятий конструкции и ее основных свойств (жесткости, прочности, устойчивости), навыки взаимодействия в группе.

**Адресат программы:** дети 7-10 лет.

# Формы организации образовательного процесса: очная.

**Объём и срок освоения программы**: 18ч.

**Режим занятий**: 1 раз в неделю по 0,5 ч.

**Виды и периодичность контроля:** промежуточный (презентация эскиза) и итоговый (защита проекта).

# Цели и задачи

**Цель** формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

# Задачи:

1. обучение:

* развитие познавательного интереса к ИКТ.
* познакомить школьников с основными свойствами информации
* научить их приемам организации информации
* формирование общеучебных умений и навыков
* приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
* формирование умения применять теоретические знания на практике
* дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

1. развитие:

* памяти, внимания, наблюдательности
* абстрактного и логического мышления
* творческого и рационального подхода к решению задач; 3 ) воспитание
* настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
* умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
* бережного отношения к школьному имуществу,
* навыков здорового образа жизни.

# Содержание программы Учебный план

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Количество часов | | | Форма контроля |
| Теория | Практика | Всего |  |
| 1 | Правили техники безопасности | 1 | 1 | 2 | тест |
| 2 | Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. | 1 | 1 | 2 | тест |
| 3 | Графический редактор Paint | 1 | 1 | 2 | Устный опрос |
| 3 | Текстовый редактор Word. | 1 | 1 | 2 | Защита проекта |
| 4 | Знакомство с MS PowerPoint | 1 | 1 | 2 | Защита проекта |
| 5 | Знакомство с фото и видеоредактором. | 1 | 3 | 4 | Защита проекта |
| 6 | Работа над проектом мультфильм в PowerPoint. | 1 | 3 | 4 | Защита проекта |

**Содержание программы**

# Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (2 часа)

Теория: Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

# Компьютер и его устройства (2 часа )

Теория: Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

# Графический редактор Paint (2 часа)

Теория: Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

Практика: Составление рисунков на заданные темы. Меню программы. Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.

# Текстовый редактор Word (2 часов)

Теория: Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности.

Практика: Инструментарий программы. Меню «Файл». Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.

# Знакомство с MS PowerPoint. (2)

Теория: Знакомство с MS PowerPoint.

Практика: создание простой презентации без переходов. Создание анимации. Вставка изображений. Вставка звука. Видео переходы. Циклическая презентация. Защита проектов.

1. **Знакомство с фото и видеоредактором. (4)**

Теория: Знакомство с программами.

Практика: создание фотоколлажа, создание видеороликов. Защита проектов.

1. **Работа над проектом мультфильм в PowerPoint. (4)**

Теория: Знакомство с программами.

Практика: создание мультфильмов. Защита проектов.

# 4.Планируемые результаты

**Личностные результаты:** развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

# Метапредметные результаты

* 1. использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
  2. активное использование речевых средств и средств информационных и
  3. умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

4) коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

5)овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно- следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

# Предметные результаты

1. приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

1. освоение доступных способов изучения природы и общества (наблюдение, запись, измерение, опыт, сравнение, классификация и др., с получением информации из семейных архивов, от окружающих людей, в открытом информационном пространстве);
2. овладение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной деятельности (рисунке, живописи, скульптуре, художественном конструировании), а также в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.).
3. приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

При итоговой оценке качества освоения … должна учитываться готовность к решению учебно-практических и учебно-познавательных задач *на основе коммуникативных и информационных умений.*

# Условия реализации программы

**Материально-техническое обеспечение:**

Кабинет соответствующий нормативам , с мебелью (ученические парты, стулья). ПК учителя, ПК ученика.

# Информационное обеспечение:

Компьютер, мультимедийный проектор, динамики, экран, вэбкамера. Доступ к сети интернет.

# Формы аттестации

*Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов:* фото, презентация изделий или творческого проекта.

*Форма предъявления и демонстрации образовательных результатов*: презентация изделия, портфолио, фото, видео-презентация достижений.

# Способы проверки результатов освоения программы

Виды контроля: начальный, итоговый.

# Оценочные материалы

Уровни развития на начало года (октябрь), конец года (май) Выше среднего <+> Средний <0> Низкий <->

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И.  ребёнка | Знание ТБ при работе с компьютором | | Умение рисовать плоские изображения, создавать фото, видео | | Умение создават ь объемн ые фигуры | | Знание основ композиции, композиции | | Умение разрабатыв ать схему изделия | | Умение работать с программоми | |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Методические материалы

**Методы обучения:** словесный, наглядный практический, репродуктивный, игровой, проектный.

**Метод воспитания:** мотивация, поощрение, стимулирование.

# Формы организации образовательного процесса:

Некоторые занятия проходят в форме *самостоятельной работы*, где стимулируется самостоятельное творчество.

На протяжении всего обучения происходит постепенное усложнение материала. Широко применяются занятия по методике *«мастер-класс»*, когда педагог вместе с учащимися выполняет работу, последовательно комментируя все стадии ее выполнения, задавая наводящие и контрольные вопросы по ходу выполнения работы, находя ошибки и подсказывая пути их исправления. Наглядность является самым прямым путем обучения в любой области, а особенно в изобразительном искусстве.

Одно из главных условий успеха обучения детей и развития их творчества – это *индивидуальный подход* к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях.

На занятиях создана структура деятельности, создающая условия для творческого развития учащихся на различных возрастных этапах и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возрастных особенностей.

**Формы организации учебного занятия:** выставка, мастер-класс, открытое занятие, праздник, практическое занятие, творческая мастерская.

**Педагогические технологии:** технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, здоровьесберегающая технология.

Занятия проводятся как *теоретические*, так и *практические*, но чаще всего

*комбинированные*.

# Алгоритм учебного занятия:

1. Оргмомент
2. Актуализация знаний и умений 3.Мотивация. Целеполагание.

4.Организация восприятия 5.Организация осмысления 6.Первичная проверка понимания 7.Организация первичного закрепления 8.Анализ

9.Рефлексия

Филоненко Тамара Геннадьевна, педагог дополнительного образования, стаж работы - 5 лет.

Наличие навыков письма и чтения.

**Личностные результаты:**

* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

**Метапредметные результаты:**

* использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
* активное использование речевых средств и средств информационных и
* умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.
* коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
* овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно- следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

**Предметные результаты**

* приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.
* освоение доступных способов изучения природы и общества (наблюдение, запись, измерение, опыт, сравнение, классификация и др., с получением информации из семейных архивов, от окружающих людей, в открытом информационном пространстве);
* овладение элементарными практическими умениями и навыками в различных видах художественной деятельности (рисунке, живописи, скульптуре, художественном конструировании), а также в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.).

Сформировать эстетические чувства и привить навыки работы на компьютере.

*1.  Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (2 часа)*  
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

*2.  Компьютер и его устройства (2 часа )*  
Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

*3.  Графический редактор Paint (2 часа)*  
Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

Составление рисунков на заданные темы. Меню программы. Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.

*4.  Текстовый редактор Word (2 часов)*  
Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности.

Инструментарий программы. Меню «Файл». Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.

*5.  Знакомство с MS PowerPoint. (2)*  
Знакомство с MS PowerPoint.

Создание простой презентации без переходов. Создание анимации. Вставка изображений. Вставка звука. Видео переходы. Циклическая презентация. Защита проектов.

*6.  Знакомство с фото и видеоредактором. (4)*

Знакомство с программами.

Создание фотоколлажа, создание видеороликов. Защита проектов.

*7.  Работа над проектом мультфильм в PowerPoint. (4)*

Знакомство с программами.

Создание мультфильмов. Защита проектов.

Программа «Путешествие в Информанию» направлена на повышение интереса к изучению новых технологий у подрастающего поколения. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа построена так, чтобы не препятствовать проявлению инициативы обучающихся в личных творческих идеях, способствует профессиональной ориентации в области ИКТ и желанию экспериментировать и самостоятельно совершенствоваться.

Данная программа заключается в том, что она дает возможность не только изучить различные средства ИКТ, но и применить их, используя комплексно, при решении проблемных ситуаций через проектную деятельность.

Программа направлена на повышение интереса к изучению новых технологий у подрастающего поколения.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Путешествие в Информанию»