

УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ
СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования

«Центр творческого развития и гуманитарного образования» города Сочи



Принята на заседании
педагогического совета
МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.



Утверждаю
Директор МБУ ДО ЦТРИГО
города Сочи

С.У. Турсунбаев

Приказ № 206-ОД
от «30» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«КОМПЬЮТЕРНАЯ АЗБУКА»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 3 года: 216 часов
(1 год-72 ч.; 2 год-72 ч.; 3 год-72 ч.)

Возрастная категория: от 9 до 11 лет

Состав группы: до 12 человек

Форма обучения: очная, дистанционная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 882

Автор-составитель:
Аникеева Кристина Андреевна,
педагог дополнительного
образования МБУ ДО ЦТРИГО
города Сочи

Сочи - 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. Комплекс основных характеристик образования: объём, содержание, планируемые результаты	3
1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Краткая характеристика программы.....	3
1.2. Направленность дополнительной общеобразовательной программы.....	5
1.3. Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной программы.....	5
1.4. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы.....	6
1.5. Адресат дополнительной общеобразовательной программ.....	7
1.6. Уровень, объём и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы.....	8
1.7. Формы обучения.....	8
1.8. Режим занятий.....	9
1.9. Особенности организации образовательного процесса.....	9
2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы	10
3. Содержание дополнительной общеобразовательной программы.	12
3.1. Учебный план.....	12
3.2. Содержание учебного плана.....	13
4. Планируемые результаты.....	18
Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы	21
1. Условия реализации дополнительной общеобразовательной программы.....	21
1.1. Материально-техническое обеспечение.....	21
1.2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы.....	21
1.3. Информационное обеспечение.....	22
1.4. Кадровое обеспечение.....	22
2. Формы аттестации.....	22
3. Оценочные материалы.....	23
4. Методические материалы.....	27
5. Программа воспитания.....	28
6. Список литературы и информационных ресурсов.....	30
Приложения:	
1. Календарный учебный график первого года обучения.....	34
2. Календарный учебный график второго года обучения.....	38
3. Календарный учебный график третьего года обучения.....	42
4. Форма ИОМ.....	46
5. Календарный план воспитательной работы.....	48
6. План работы с родителями.....	51

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Краткая характеристика программы

Современные дети живут в очень богатом информационном пространстве, поэтому очень важно, чтобы они могли грамотно в нём ориентироваться, выбирать нужную информацию, обладали информационной грамотностью, цифровой компетентностью. Быть информационно грамотным значит не только уметь пользоваться компьютером, но и уметь анализировать, оценивать полученную информацию, используя различные схемы: компьютерный поиск ключевых слов в тексте; поиск информации на компакт-дисках; создание несложных информационных объектов; презентация продукта деятельности.

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон РФ Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р.
3. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 года протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утверждён протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 года № 3.
5. Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
8. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), Москва, 2015 г., Информационное письмо 09-3242 от 18 ноября 2015 года.
11. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28 апреля 2017 года.
12. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 2024 года.
13. Устав МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи.

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная азбука» рассчитана на три года обучения для учащихся, возраст которых достигает 9-11 лет. В процессе обучения, учащиеся получают представления о понятии информации, видах информации, информационных процессах, кодировании и декодировании информации, основах алгоритмизации, основах программирования. На практических занятиях они приобретут умения и навыки работы со следующими программами: текстовым редактором «Microsoft Office Word»; графическими редакторами «Paint», «Paint 3D», «Org.Draw»; редактором для создания мультфильмов «Мульти-Пульти»; исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер», «Перевозчик», «Монах», «Машинист», «Робот», «Черепашка»; средой программирования «Час кода»; средой программирования «Scratch»; программой для создания мультимедийных презентаций «Power Point». Также смогут научиться работе в сети Интернет.

В Концепции развития дополнительного образования детей в качестве приоритетных направлений определена нацеленность на развитие способностей ребенка самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. Одним из условий решения поставленных задач, может служить формирование ключевых образовательных компетенций.

В условиях стремительного развития информационных технологий, во многом определяющих становление современного общества, существенно возрастает роль информационной деятельности человека, поэтому необходимо, чтобы каждый ребенок, начиная с начального школьного возраста:

- умел ориентироваться в информационных потоках, выделять в них главное и необходимое;
- умел самостоятельно искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию;
- научился преобразовывать, сохранять и передавать найденную информацию;
- знал и умело использовал программные средства, ориентированные на решение задач в различных сферах деятельности.

В рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы

«Компьютерная азбука» дети младшего школьного возраста получают возможность формирования информационных компетенций; развития способностей в решении нестандартных, творческих и олимпиадных заданий; получают навыки анализа, доказательства и сравнения исходных и полученных данных; поиска и анализа необходимой информации из разных источников, составления плана работы; работы в малых группах и индивидуально.

Информационная компетенция развивается на протяжении всего периода обучения, но закладывается именно в младшем школьном возрасте. Результативность освоения ребенком дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная азбука» определяется с помощью диагностических работ (входных, текущих, тематических), индивидуальных тематических мини-проектов, участием в городской олимпиаде по информатике для младших школьников и других конкурсах по информатике.

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: талантливых (одарённых, мотивированных) детей, детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), а также дети, находящиеся в тяжелой жизненной ситуации. На обучение по программе принимаются дети с ОВЗ, не имеющие нарушений в интеллектуальном развитии. Дети с ОВЗ принимаются после собеседования педагога-психолога с родителями (законными представителями). Программа направлена на развитие способностей одаренных обучающихся к занятиям информатикой и информационными технологиями.

Программа реализуется на бюджетной основе; в первый, второй и третий год обучения по 72 учебных часа в каждый год обучения.

1.2. Направленность дополнительной общеобразовательной программы:

Программа «Компьютерная азбука» является программой *технической направленности*, ориентирована на формирование информационных компетенций; развитие интереса детей к информационным технологиям, научно-исследовательской деятельности, способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения анализировать.

1.3. Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной программы.

Использование компьютерной техники в ходе проведения занятий - один из эффективных способов повышения мотивации обучения, развития творческих способностей, осуществления индивидуального подхода к ребенку начального школьного возраста. Еще одно преимущество заключается в предоставлении обучающимся, в рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы, большого выбора разнообразных видов заданий для их развития.

Огромным потенциалом в процессе формирования информационной компетенции детей младшего школьного возраста обладает формирование

умений работать с информационной техникой. Естественно, и логично, что ребенку на начальной ступени обучения можно представить компьютер как интеллектуальную игровую приставку. Но игра не должна требовать от ребенка только быстрой реакции на нажатие нескольких клавиш, а также четкого зрительного слежения за объектами. Игра должна способствовать развитию интеллектуальных способностей учащихся, а компьютер для учащихся младшего школьного возраста должен быть представлен своеобразным «гидом» в информационном мире. Учебный процесс необходимо проводить таким образом, чтобы он стал более интересным, интенсивным, отвечающим требованиям современной динамичной жизни.

Новизна состоит в более углубленном изучении и раскрытии особенно важных элементов программы по формированию компьютерной грамотности, формированию у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с алгоритмизацией, программированием, и работой с информацией и мультимедиа, подготовив детей к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Согласно педагогическому мониторингу, проведенному среди родителей, выявлена актуальность их запросов на реализацию данной программы.

Программа может быть реализована на основе договора о сетевой форме реализации образовательной программы, где базовая организация – МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи и организация-участник – муниципальная общеобразовательная организация (школа). Школа предоставляет ресурсы, необходимые для реализации данной программы такие как: помещение, мебель, оборудование. При этом программа для учащихся реализуется на бюджетной основе за счет субсидий, предусмотренных МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи. При реализации данной программы ресурсы общеобразовательной школы используются МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи на безвозмездной основе.

Программа включает все необходимые элементы для электронного обучения в дистанционной форме.

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы

Отличительные особенности данной программы является подход в обучении, в котором цифровая грамотность рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущность и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы, еще одна из основных особенностей программы «Компьютерная азбука» как методической системы - ее модульность. Сформулированные задачи курса определяют четыре методические линии курса, которые кратко обозначаются ключевыми словами: информация, компьютер, программирование, творчество. Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практического опыта.

Отличительной особенностью данной программы является также ее нацеленность на проведение профориентационной работы с обучающимися

младшего школьного возраста через формирование у них универсальных качеств, внутренней потребности и готовности к сознательному и самостоятельному профессиональному выбору; включение обучающихся младшего школьного возраста в значимые проблемные ситуации, получение опыта совместного их решения; формирование у детей осведомленности о современных профессиях.

Программа технической направленности «Компьютерная азбука» дает обучающимся возможность профессиональной ориентации в области инженерно-технологических профессий, а также профессий, связанных с IT-технологиями. В рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная азбука» педагог использует различные формы работы: профориентационные игры; квесты; решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания школьников о профессиях, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной профессиональной деятельности.

Данная программа ориентирована на большой объем практических, творческих и практических работ с использованием компьютера.

Программной поддержкой данного курса являются:

- программно-методический комплекс «Страна «Фантазия» (авторы С.Н. Тур, Т.П. Бокучава);
- программно-методический комплекс «Мир информатики» (фирма Кирилл и Мефодий);
- методическое пособие «Готовимся к олимпиаде по информатике» к программе «Компьютерная азбука»
- программно-методический комплекс «Информатика 2-4 класс» (Матвеева Н.В., Челак Е.Н.)
- программно-методический комплекс «Информатика и ИКТ». 2-4 класс (Паутова А.Г.)
- программно-методический комплекс «Роботландия» (авторы Первин Ю.А., Дуванов А.А., Зайдельман Я.Н., Гольцман М.А);
- текстовый редактор «Microsoft Office Word»;
- графический редактор «Paint», «Paint 3D», «Org.Draw»;
- редактор для создания мультфильмов «Мульти-Пульти»;
- среда программирования «Час кода»;
- среда программирования «Scratch»;
- программа для создания мультимедийных презентаций «Power Point».

Содержание учебного материала может быть реализовано с применением электронного обучения. Программой предусмотрена возможность занятий по индивидуальному учебному плану.

1.5. Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная азбука» рассчитана на учащихся 9-11 лет. Условия набора детей в группу: на основании результатов входного тестирования.

Занятия проводятся в разновозрастных группах. Наполняемость групп составляет 12 обучающихся.

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: талантливых (одарённых, мотивированных) детей; детей с ограниченными возможностями здоровья; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации. На обучение по программе принимаются дети с ОВЗ, не имеющие нарушений в интеллектуальном развитии. Дети с ОВЗ принимаются после собеседования педагога-психолога с родителями (законными представителями). Собеседование проводится с целью установления проблем и трудностей у ребенка и выстраивания индивидуального образовательного маршрута (далее ИОМ).

Программа также направлена на развитие способностей одаренных обучающихся к занятиям информатикой и информационными технологиями. Предусмотрена возможность обучения одаренных, талантливых детей по индивидуальному образовательному маршруту (ИОМ). Форма ИОМ представлена в Приложении № 4. ИОМ разрабатывается в начале учебного периода после диагностики обучающегося

Условия приема детей: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/>.

1.6. Уровень, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы

Вид программы: модифицированная, уровень: базовый.

Данная программа предназначена для реализации в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетами вычислительной техникой, и рассчитана на 216 учебных часов (3 года обучения), по 72 часа каждый год обучения.

1.7. Формы обучения

Занятия проходят в групповой форме. Для данной возрастной категории учащихся основным видом является игровая деятельность, поэтому каждое занятие необходимо начинать с игры на внимание и игры, включающей вопросы на повторение предыдущей темы.

Учитывая возрастные особенности учащихся, наиболее приемлемыми формами проведения занятий для дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная азбука» являются комбинированные занятия, включающие: беседу, совместный поиск и анализ примеров, игровые ситуации, дискуссию, самостоятельные, лабораторные работы. Занятия построены в соответствии с санитарно-эпидемиологическим требованиям к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, поэтому в середине занятия обязательно включаются физкультминутки (перед началом и после окончания работы за компьютером предполагается гимнастика для рук, глаз, спины).

При введении новых тем используется технология проблемно-диалогического обучения, способствующая развитию творческих и исследовательских способностей учащихся, а также направленная на формирование речевых способностей с использованием компьютерной терминологии.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы также предполагает использование форм, средств и методов образовательной деятельности в условиях электронного обучения и применения дистанционных образовательных технологий.

1.8. Режим занятий

Периодичность занятий – по 2 часа в неделю. Продолжительность одного занятия – 35-40 минут. Между занятиями предусмотрен перерыв не более 10 минут.

Продолжительность непрерывного использования на занятиях интерактивной доски и компьютерной техники для детей 8-10 лет составляет не более 15 минут, старше 9 лет – не более 20 минут согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.3648 -20.

Занятия проходят в групповой, индивидуальной и групповой форме. Каждое занятие состоит из теоретической и практической частей. При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы, время выполнения заданий на компьютере, проводятся физкультминутки и динамические паузы, обязательна перемена между занятиями.

1.9. Особенности организации образовательного процесса

Занятия проводятся в разновозрастных группах со всем постоянным составом объединения. Предусмотрены виды занятий: комбинированные, практические, выполнение самостоятельной работы; различные виды занятий в дистанционном формате.

В программе предусмотрена возможность обучения одарённых детей, детей с ОВЗ по индивидуальному образовательному маршруту (ИОМ). ИОМ разрабатывается в начале учебного года после диагностики обучающегося. ИОМ также разрабатывается с учётом сетевой формы реализации программы. В сетевой форме организации обучения принимают участие организации – сетевые партнёры МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи:

- ГБУ «Центр диагностики и консультирования» (обследование обучающихся с целью определения и уточнения образовательного маршрута психолого-медико-педагогической комиссией);
- ФГБОУ «Сочинский государственный университет» (проведение психолого-педагогической диагностики, совместные образовательные мероприятия для обучающихся);
- образовательные организации Центрального района города Сочи (совместные образовательные мероприятия для обучающихся).

Для повышения эффективности образовательного процесса и повышения уровня подготовки к городской олимпиаде младших школьников по информатике, организованной и проводимой УОН города Сочи и МБУ ДО ЦТРИГО города Сочи, разработано и активно используется методическое пособие «Готовимся к олимпиаде по информатике» для учащихся и педагогов УДОД, включающее задания олимпиад прошлых лет.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель курса: развитие у учащихся алгоритмического подхода к решению задач, формирование представлений об информационной картине мира, практическое освоение компьютера как инструмента в интеллектуальной и творческой деятельности.

Задачи

Задачи 1 года обучения:

образовательные (предметные):

- формировать представления о вычислительных машинах в окружающем мире; об основных частях ПК;
- формировать знания терминов: информация, виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и декодирование информации, знакомство с линейными алгоритмами;
- формирование навыков общения с ПК;
- формировать умения:
 - работы в текстовом редакторе (назначение клавиш, редактирование и набор текста);
 - работа в графических редакторах;
 - работа с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»;
 - работа с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист»,
 - работа в условиях электронного обучения

Задачи 2 года обучения:

образовательные (предметные):

- формировать знания терминов: виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и декодирование информации, с понятием линейный алгоритм;
- формирование навыков общения с ПК;
- формировать умения:
 - развивать навыки алгоритмизации;
 - способствовать обучению базовым алгоритмам программирования;
 - работы в текстовом редакторе (назначение клавиш, редактирование и набор текста);
 - работы в графическом редакторе «Paint», «Paint 3d»;
 - работа с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»;
 - работа с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер»;
 - навыков работы в сети Интернет (электронная почта);

- работа в условиях электронного обучения.

Задачи 3 года обучения:

образовательные (предметные):

- формировать знания терминов: виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и с повторением;

- формирование навыков общения с ПК;

- формировать умения:

- развивать навыки алгоритмизации;

- развитие творческого подхода;

- способствовать обучению базовым алгоритмам программирования;

- работы в векторном графическом редакторе «Org.Draw»;

- работа в среде программирования «Scratch»;

- создание презентаций в программе «Power Point»;

- работа с исполнителями «Робот», «Черепашка»;

- работа в условиях электронного обучения.

В ходе реализации программы также решаются личностные и метапредметные задачи:

личностные:

- формировать положительное отношение к занятиям информатики;

- формировать представление о роли информатики в жизни человека;

- формировать навыки владения техническими средствами обучения и программами;

- способствовать развитию памяти, внимания, логического мышления;

метапредметные:

- формировать регулятивные универсальные учебные действия:

- принимать учебную задачу и следовать инструкции педагога;

- планировать свои действия в соответствии с учебными задачами и инструкцией педагога;

- учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в учебном материале;

- вносить необходимые коррективы в действия на основе принятых правил;

- развивать умение самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность;

- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;

- осуществлять пошаговый контроль под руководством педагога в доступных видах учебно-познавательной деятельности;

- формировать познавательные универсальные учебные действия:

- кодировать информацию в знаково-символической форме;

- осуществлять подготовку учащихся к участию в олимпиаде по информатике для младших школьников;

- способствовать формированию исследовательских навыков учащихся

	полугодие. Диагностическая работа.			
6.	Исполнители	8	8	16
7.	Среда программирования «Час кода»	4	4	8
8.	Графический редактор «Paint 3d»	4	4	8
9.	Сети	3	3	6
10.	Итоговое занятие. Итоговая диагностическая работа.	1	1	2
	Итого	35	37	72
Третий год обучения				
1.	Вводное занятие	1	0	1
2.	Работа с информацией	0	1	1
3.	Кодирование информации	1	1	2
4.	Векторный графический редактор «Org.Draw»	5	5	10
5.	Исполнители	5	5	10
6.	Среда программирования «Scratch»	2	4	6
7.	Итоговое занятие за 1 полугодие. Диагностическая работа.	1	1	2
8.	Среда программирования «Scratch»	10	10	20
9.	Создание презентаций в программе «Power Point»	8	10	18
10.	Итоговое занятие. Итоговая диагностическая работа	1	1	2
	итого	34	38	72

3.2. Содержание учебного плана

1 год обучения

1. Вводное занятие (2 ч)

Знакомство с программой. Правила техники безопасности.

2. Работа с информацией (12 ч)

Информация. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Основное устройство компьютера. Получение информации. Представление информации. Хранение информации. Обработка информации. Решение задач.

Практические работы:

1. Клавиатурный тренажер.
2. Создание нового документа. Ввод и редактирование текста.
3. Форматирование текста.
4. Создание списков.
5. Создание и форматирование таблиц.

3. Кодирование информации (14 ч)

Знакомство с понятием кодирования. Виды кодирования. Кодирование с помощью алфавита. Азбука Морзе. Флажковое кодирование. Двоичное кодирование. Кодирование с помощью перестановки букв. Кодирование с помощью слогов.

Практические работы:

1. Первое знакомство с графическим редактором Paint, основные инструменты. Инструмент выделение, заливка, карандаш, ластик. Сохранение рисунка
2. Основные инструменты, основной и фоновый цвет. Фигуры. Команды Вставка-Копирование. Лабораторная работа «Геометрические фигуры»
3. Инструменты. Палитра. Копирование-Вставка. Лабораторная работа «Раскраска, размножение объектов по экрану»
4. Рабочая область, параметры. Кнопка отменить-вернуть. Лабораторная работа «Гусеница»
5. Команды отразить-повернуть. Лабораторная работа «Кодирование информации».
6. Инструмент Лупа. «Кодирование информации»
7. Инструмент контур, его функции. Лабораторная работа «Создание рисунков с помощью инструментов линия и кривая»

4. Графический редактор Paint (2 ч)

Знакомство с графическим редактором Paint. Среда графического редактора Paint.

Практические работы:

1. Лабораторная работа «Повторяющиеся предметы вокруг нас».

5. Итоговое занятие за 1 полугодие (2 ч)

Диагностическая работа.

6. Графический редактор Paint (12 ч)

Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Команды графического редактора Paint. Подготовка к городской олимпиаде по информатике.

Практические работы:

1. Лабораторная работа «Повторяющиеся предметы вокруг нас».
2. Объемное изображение на плоскости. Кубик.
3. «Конструирование из кубиков. Создание однослойных композиций».

4. Решение олимпиадных задач прошлых лет. Конструирование из кирпичиков.
5. Практические работы по графическому редактору «Paint» задач прошлых лет.

7. Исполнители (10 ч)

Что такое алгоритм? Исполнитель Перемещайка. Система команд исполнителя. Линейный алгоритм. Исполнитель алгоритмов Считайка. Имя и значение переменной. Блок-схема алгоритма. Ветвление.

Практические работы:

1. Исполнитель «Перевозчик».
2. Исполнитель «Монах».
3. Исполнитель «Машинист».

8. Редактор для создания мультфильмов «Мульти-пульти» (16 ч)

Знакомство с программой. Добавление фонов и персонажей. Задание действий персонажам. Работа со звуком. Создание анимации. Добавление текста. Создание собственного мультфильма. Мультифестиваль.

Практические работы:

1. Знакомство с программой. Добавление фонов и персонажей.
2. Задание действий персонажам.
3. Работа со звуком.
4. Создание анимации.
5. Добавление текста.
6. Создание собственного мультфильма.
7. Мультифестиваль.

9. Итоговое занятие (2 ч)

Итоговая диагностическая работа

2 год обучения

1. Вводное занятие (2 ч)

Вводное занятие. Знакомство с группой. Правила техники безопасности

2. Работа с информацией (4 ч)

Повторение «Работа с информацией».

Практические работы:

1. «Рисование осеннего пейзажа в Paint»
2. «Рисование орнамента в Paint»
3. «Рисование иллюстраций к сказке в программе Paint»

3. Кодирование информации (2 ч)

Повторение «Кодирование информации». Кодирование Цезаря

Практические работы:

1. Создание текстовых документов на основе шаблонов. Резюме.
2. Вставка объектов в текст документа.

4. Текстовый редактор Word (22 ч)

Правила набора текста. Проверка и исправление орфографии. Форматирование текста. Форматирование абзацев. Таблицы. Редактирование таблиц.

Оформление таблиц. Вставка картинок. Объекты в WordArt. Оформление страницы. Повторение изученного материала.

Практические работы:

1. Практическая работа «Набор текста в Word»
2. Практическая работа «Проверка и исправление орфографии»
3. Практическая работа «Объяснительная записка»
4. Практическая работа «Стихотворение»
5. Практическая работа «Создание и редактирование таблиц»
6. Практическая работа «Оформление таблиц»
7. Практическая работа «Сказка с картинками»
8. Практическая работа «Создание визитки»
9. Практическая работа «Открытка»
10. Практическая работа «Творческая»

5. Итоговое занятие за 1 полугодие (2 ч)

Диагностическая работа.

6. Исполнители (16 ч)

Алгоритм. Система команд исполнителя. Линейный алгоритм.

Разветвляющийся алгоритм. Исполнитель Чертежник. Команды с параметрами.

Циклический алгоритм. Повторение.

Практические работы:

1. Исполнитель «Плюсик»
2. Исполнитель «Автомат
3. Исполнитель «Транспортер»
4. Подготовка к городской олимпиаде по информатике

7. Среда программирования «Час кода» (8 ч)

Знакомство с исполнителем Светик. Линейные программы. Процедуры. Циклы.

Исполнитель Пчелка.

Практические работы:

1. Знакомство и исполнителем. Первые программы
2. Процедуры
3. Циклы
4. Исполнитель Пчелка.

8. Графический редактор «Paint 3d» (8 ч)

Знакомство с программой. Графические примитивы. Создание трехмерных изображений из геометрических фигур.

Практические работы:

1. Создание трехмерных изображений из геометрических фигур
2. Работа над проектом.

9. Сети (6 ч)

Знакомство с сетью Интернет. Поиск информации в сети Интернет.

Электронная почта.

Практические работы:

1. Поиск информации в сети Интернет.
2. Создание собственной электронной почты.

10. Итоговое занятие (2 ч)

Итоговая диагностическая работа

3 год обучения

1. Вводное занятие (1 час)

Вводное занятие. Знакомство с группой. Правила техники безопасности.

2. Работа с информацией (1 ч)

Человек в мире информации. Действия с данными.

3. Кодирование информации (2 ч)

Повторение темы «Кодирование информации».

4. Векторный графический редактор «Org.Draw» (10 ч)

Понятие векторной графики. Знакомство с программой Libre Office org.Draw. Графические примитивы и их свойства. Копирование, группировка, объединение, изменение расположения объектов. Операции сложения, вычитания и пересечения объектов. Рисование кривых и изменение узлов. Виды заливок. Вставка изображений. Текстовые эффекты. Работа с трехмерными объектами.

Практические работы:

1. Практическая работа «Солнце и гроза. Звездное небо».
2. Практическая работа: «Домик на лесной опушке».
3. Практическая работа: «Рисуем знаки дорожного движения»
4. Практическая работа: «Обложка для книги»
5. Практическая работа: «Рисуем трехмерных персонажей»

6. Исполнители (10 ч)

Знакомство с исполнителем Робот. Простейшие программы. Циклы. Цикл со счетчиком. Цикл с условием. Знакомство с исполнителем Черепашка. Первые шаги. Решение задач на исполнителя Черепашка.

Практические работы:

1. Исполнитель Робот. Простейшие программы.
2. Исполнитель Робот. Циклы
3. Исполнитель Робот. Цикл с условием.
4. Исполнитель Черепашка. Первые шаги.
5. Исполнитель Черепашка. Решение задач

7. Среда программирования «Scratch» (6 ч)

Знакомство с программой Scratch. Работа с Сенсорами.

Практические работы:

1. Знакомство
2. Анимация. Кот говорит, думает, меняет цвет. Анимация с сенсорами

8. Итоговое занятие за 1 полугодие (2 ч)

Диагностическая работа.

9. Среда программирования «Scratch» (20 ч)

Обмен сообщениями. Рисование собственных спрайтов. Использование переменных. Таймер. Случайные числа. Повторение. Создание собственной мини-игры. Подготовка к олимпиаде младших школьников по информатике.

Практические работы:

1. Анимация с обработкой событий. Слежение. Прилипание. Эстафета.
2. Контрольное задание. Движение в заданную точку. Прятки.
3. Битва магов.
4. Минное поле.
5. Создание собственной мини-игры.
6. Решение олимпиадных задач по Scratch

10.Создание презентаций в программе «Power Point» (18 ч)

Знакомство с программной средой «Power Point». Стандартные презентации. Циклические презентации. Гиперссылки.

Практические работы:

1. Знакомство с программой. Основные функции
2. Оформление презентаций. Стандартные презентации.
3. «Елка, снегопад, скакалка. Использование времени.
4. «Времена года»
5. «Домашние/ дикие животные»

11.Итоговое занятие (2 ч)

Итоговая диагностическая работа

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

К концу 1 года обучения будут сформированы:

- представления о вычислительных машинах в окружающем мире; об основных частях ПК;
- знания терминов: информация, виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и декодирование информации, знакомство с линейными алгоритмами;
- навыки общения с ПК;
- умения:
 - работа в текстовом редакторе (назначение клавиш, редактирование и набор текста);
 - работа в графических редакторах;
 - работа с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»;
 - работа с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист»,
 - понятийный аппарат информационной компетенции;
 - самостоятельная работа в условиях электронного обучения и дистанционных форм работы.

К концу 2 года обучения будут сформированы:

- знания терминов: виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и декодирование информации, с понятием линейный алгоритм;

- навыки общения с ПК;
- умения:
 - развиты навыки алгоритмизации, способствующие обучению базовым алгоритмам программирования;
 - работа в текстовом редакторе (назначение клавиш, редактирование и набор текста);
 - работа в графических редакторах «Paint», «Paint 3d»;
 - работа с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер»;
 - навыки работы в сети Интернет (электронная почта);
 - навыки работы в среде программирования «Час кода»;
 - практические навыки информационной компетенции;
 - самостоятельная работа в условиях электронного обучения и дистанционных форм работы.

К концу 3 года обучения будут сформированы:

- знания терминов: виды представления информации, информационные процессы (хранение, передача, обработка), кодирование и с повторением;
- навыки общения с ПК;
- умения:
 - развиты навыки алгоритмизации;
 - работа в векторном графическом редакторе «Org.Draw»;
 - работа в среде программирования «Scratch»;
 - создание презентаций в программе «Power Point»;
 - работа с исполнителями «Робот», «Черепашка»;
 - практические навыки цифровой компетенции;
 - самостоятельная работа в условиях электронного обучения и дистанционных форм работы.

В процессе обучения учащиеся получают практические навыки цифровой компетенции:

- владение техническими средствами обучения и программами в решении нестандартных, творческих и олимпиадных заданий;
- научатся анализировать, находить доказательства, сравнивать исходные и полученные данные;
- научатся поиску и анализу необходимой информации из разных источников, составлению плана работы;
- научатся самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность;
- научатся работать в группах, индивидуально, коллективно.

По итогам реализации программы у учащихся будет сформировано:

- положительное отношение к занятиям информатикой;
- представление о роли информатики в жизни человека;
- навыки владения техническими средствами обучения и программами;
- навыки информационной компетенции.

Обучающиеся научатся:

- принимать учебную задачу и следовать инструкции педагога;

- планировать свои действия в соответствии с учебными задачами и инструкцией педагога;
- учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в учебном материале;
- вносить необходимые коррективы в действия на основе принятых правил;
- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять пошаговый контроль под руководством педагога в доступных видах учебно-познавательной деятельности;
- кодировать информацию в знаково-символической форме;
- использовать простые речевые средства для передачи своего мнения;
- контролировать свои действия в коллективной или самостоятельной работе;
- понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы;
- следить за действиями других участников в процессе коллективной или самостоятельной познавательной деятельности.

Результативность освоения ребенком образовательной программы «Компьютерная азбука» определяется с помощью диагностических работ (входных, текущих, тематических), индивидуальных тематических мини-проектов.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

Основными формами подведения итогов программы «Компьютерная азбука» являются результаты участия воспитанников в олимпиадах по информатике (городской олимпиаде младших школьников по информатике), интеллектуальных конкурсах, научно-практических конференциях в секции «Информатика», промежуточных и итоговых диагностических работ.

РАЗДЕЛ II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график представлен в приложении №1.

Начало и окончание учебных занятий – согласно приказу директора МБУ ДО ЦТриГО города Сочи.

Промежуточный и итоговый контроль/аттестация освоения обучающимися программы:

- промежуточная диагностика и контроль – декабрь;
- итоговая диагностика и контроль – май.

Режим работы в период школьных каникул: осенние, весенние каникулы отсутствуют.

1.1. Материально-техническое обеспечение

- классный кабинет, оборудованный компьютерами в соответствии с санитарными нормами: столами и стульями для педагога и обучающихся, классной доской, шкафами для хранения учебной литературы и наглядных пособий;
- компьютер для учителя, мультимедийный проектор и экспозиционный экран (интерактивная доска);
- программное обеспечение для занятий: пакет программ Microsoft Office, включающий текстовый редактор Microsoft Office Word, табличный редактор Microsoft Excel и программу для создания презентаций Microsoft PowerPoint; графические редакторы «Paint», «Paint 3D», «Org.Draw»; редактор для создания мультфильмов «Мульти-Пульти»; исполнители «Плюсик», «Автомат», «Транспортер», «Перевозчик», «Монах», «Машинист», «Робот», «Черепашка»; среда программирования «Час кода»; «Scratch»; сеть Интернет
- набор магнитов для классной доски.

В условиях дистанционного обучения:

- компьютер;
- модем;
- платформа Telegram;
- мессенджер Сферум;
- электронная почта.

1.2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы

Перечень учебно-методических средств обучения:

- Компьютер
- Проектор
- Принтер

- Модем
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.

Программные средства:

- Операционная система.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Звуковой редактор.
- Система оптического распознавания текста.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.)
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Используемые средства программного обеспечения:

- пакет программ Microsoft Office (Microsoft OfficeWord, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint);
- графические редакторы «Paint», «Paint 3D», «Org.Draw»;
- редактор для создания мультфильмов «Мульти-Пульти»;
- исполнители «Плюсик», «Автомат», «Транспортер», «Перевозчик», «Монах», «Машинист», «Робот», «Черепашка»;
- среда программирования «Час кода»; «Scratch»; сеть Интернет
- различные платформы для организации обучения в дистанционном формате (Zoom, Яндекс и др.), мессенджеры (WatsAp, Viber), электронная почта

1.3. Информационное обеспечение

- рабочие тетради, интернет-источники, содержащиеся на сайтах, рекомендованных педагогам, реализующим программу.

1.4. Кадровое обеспечение

для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в области математики и информатики

2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

- *способы и формы выявления результатов:* диагностическая работа, беседа, самостоятельные работы, практические работы, лабораторные работы, анализ реализации программы;
- *способы и формы фиксации результатов:* журнал посещаемости, проекты учащихся, отзывы детей и родителей;
- *способы и формы предъявления и демонстрации результатов:* городская олимпиада по информатике, конкурсы, итоговое занятие.

Программа предполагает использование различных видов проверки усвоенных знаний, умений:

- *Вступительное тестирование* выявляет степень сформированности знаний, навыков и умений в области математики; важен для оптимального формирования учебной группы. Формы такого контроля – тестирование, онлайн тестирование.
- *Текущий контроль*, определяющий эффективность обучения и возможную корректировку учебного процесса, включает выполнение диагностических и практических заданий по пройденным темам, том числе и в электронном формате.
- *Итоговый контроль* имеет целью выявить объём и уровень полученных знаний и умений, определяющих дальнейшее обучение. Формы такого контроля: диагностическая работа, анализ суммарного итога всех количественных результатов за год; анализ онлайн тестирования; онлайн проектов.

Формы подведения итогов реализации программы: результаты городской олимпиады по информатике для младших школьников, конкурсов, анализ диагностической работы; онлайн тестирования; онлайн проектов.

В условиях применения электронного обучения используются дистанционные формы аттестации: онлайн тестирование; онлайн беседа; онлайн опрос; онлайн проект и др.

3.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Пакет оценочных материалов включает следующие виды оценочных материалов:

1) вступительное тестирование:

- диагностическая работа, позволяющая выявить знания, умения и навыки обучающихся по математике;

2) текущая и промежуточная диагностика:

- диагностические задания, практические задания, проекты;
- онлайн тесты, онлайн проекты;

3) итоговая диагностика (в конце каждого года обучения):

- диагностическая работа, позволяющая выявить наличие/отсутствие у ребёнка к концу обучения умений по изучаемой предметной области.
- онлайн тестирование; онлайн проекты

4) критерии оценки (качество освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы):

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества		
	Минимальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
<i>1 год обучения</i>			
Знание роли вычислительных	Учащийся знает роль	Учащийся знает роль	Учащийся знает роль

машин в окружающем мире; знание основных частей ПК	вычислительных машин в современном мире, но плохо знает основные части ПК	вычислительных машин в современном мире, знает основные части ПК	вычислительных машин в современном мире, знает и использует на практике основные части ПК
Знание основных терминов; знание линейных алгоритмов	Учащийся использует основные термины и линейные алгоритмы только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при использовании основных терминов и линейных алгоритмов	Учащийся самостоятельно использует основные термины и линейные алгоритмы
Умение работать в текстовом редакторе (назначение клавиш, редактирование и набор текста)	Учащийся работает в текстовом редакторе только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе в текстовом редакторе	Учащийся самостоятельно работает в текстовом редакторе
Умение работать в графических редакторах	Учащийся работает в графических редакторах только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе в графических редакторах	Учащийся самостоятельно работает в графических редакторах
Умение работать с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»	Учащийся работает с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»	Учащийся самостоятельно работает с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»
Умение работать с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист»	Учащийся работает с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист»	Учащийся самостоятельно работает с исполнителями «Перевозчик», «Монах», «Машинист»

2 год обучения			
Развитие навыков алгоритмизации	Учащийся не имеет навыков алгоритмизации	Учащийся испытывает некоторые трудности при работе с алгоритмами	Учащийся самостоятельно использует навыки алгоритмизации при решении практических задач.
Знание базовых алгоритмов программирования	Учащийся частично знает, но не может применять на практике базовые алгоритмы программирования	Учащийся испытывает небольшие трудности при использовании базовых алгоритмов программирования	Учащийся самостоятельно использует на практике базовые алгоритмы программирования
Умение работать в графическом редакторе «Paint», «Paint 3d»	Учащийся работает в графическом редакторе «Paint», «Paint 3d» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе в графическом редакторе «Paint», «Paint 3d»	Учащийся самостоятельно работает в графическом редакторе «Paint», «Paint 3d»
Умение работать с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»	Учащийся работает с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»	Учащийся самостоятельно работает с редактором для создания мультфильмов «Мульти-пульти»
Умение работать с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер»	Учащийся работает с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер»	Учащийся самостоятельно работает с исполнителями «Плюсик», «Автомат», «Транспортер»
Умение работать в сети Интернет (электронная почта).	Учащийся работает с электронной почтой только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с электронной почтой	Учащийся самостоятельно работает с электронной почтой
3 год обучения			

Знание базовых алгоритмов программирования	Учащийся частично знает, но не может применять на практике базовые алгоритмы программирования	Учащийся испытывает небольшие трудности при использовании базовых алгоритмов программирования	Учащийся самостоятельно использует на практике базовые алгоритмы программирования
Умение работать в векторном графическом редакторе «Org.Draw»	Учащийся работает в векторном графическом редакторе «Org.Draw» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе векторном графическом редакторе «Org.Draw»	Учащийся самостоятельно работает в векторном графическом редакторе «Org.Draw»
Умение работать в среде программирования «Scratch»	Учащийся работает в среде программирования «Scratch» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе в среде программирования «Scratch»	Учащийся самостоятельно работает в среде программирования «Scratch»
Умение создавать презентации в программе «Power Point»	Учащийся создает презентации в программе «Power Point» только с помощью педагога	Учащийся испытывает некоторые трудности при создании презентаций в программе «Power Point»	Учащийся самостоятельно создает презентации в программе «Power Point»
Умение работать с исполнителями «Робот», «Черепашка»	Учащийся работает с исполнителями «Робот», «Черепашка» только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе с исполнителями «Робот», «Черепашка»	Учащийся самостоятельно работает с исполнителями «Робот», «Черепашка»

Для оценки уровня сформированности у детей младшего школьного возраста информационной компетенции необходимо четко определить критерии и показатели развития данного качества. Не каждый ребенок обладает выделенными критериями. Уровень их развития помогают определить показатели оценки:

Компоненты	Критерии
<i>мотивационный</i>	1. Готовность к работе с новыми информационно-коммуникацион-

<i>компонент</i>	<p>ными технологиями.</p> <p>2. Интерес к работе с информацией и осмысление полезности такой работы.</p> <p>3. Понимание сущности информационных процессов.</p>
<i>когнитивный компонент</i>	<p>1. Знание о том, какие источники информации существуют.</p> <p>2. Умение использовать различные источники информации.</p> <p>3. Умение использовать компьютерные технологии.</p> <p>4. Умение найти нужный источник информации не только в учебных задачах, но и в реальной жизненной ситуации.</p>
<i>ценностный компонент</i>	<p>1. Умение оценивать и анализировать информацию.</p> <p>2. Умение находить дополнительную информацию.</p> <p>3. Умение обобщать, сравнивать и противопоставлять данные, интерпретировать полученную информацию и выносить суждение по рассматриваемой теме и аргументировать его.</p> <p>4. Умение описать и представить результаты своей работы.</p>
<i>деятельностный компонент</i>	<p>1. Умение читать текстовые документы на компьютере, работать с текстом в различных форматах.</p> <p>2. Умение вводить и оформлять текст на компьютере.</p> <p>3. Умение работать со средствами Интернет.</p> <p>4. Умение осуществлять преобразование полученной информации в различные форматы (фото, видео, презентации Power Point, графики, аудио)</p>

4.МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются групповые комбинированные учебные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей.

Используются три основные формы обучения:

- **учебное занятие**, в которой педагог объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере, ученики выполняют практические и творческие работы под руководством педагога; в условиях электронного обучения применяются следующие формы работы: видеоконференция; форум; презентация,
- **самостоятельная работа**, в которой учащиеся после занятий (дома или в компьютерном классе) самостоятельно выполняют практические задания, проекты, конкурсные работы; онлайн тестирование; онлайн проект;
- **игровая деятельность** (игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- **совместно-распределенная учебная деятельность** (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- **творческая деятельность** (конструирование, составление мини-проектов, в том числе в электронном формате).

Основным методом обучения в данном курсе является *метод проектов*. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Роль педагога состоит в кратком по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения практического задания.

Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере. Кроме выполнения проектов учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения, в том числе и в дистанционной форме.

Чтобы учащиеся не уставали при работе за компьютером, им необходимо проводить гимнастику для глаз:

1) Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль, а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2) Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3) Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

4) Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Физкультминутка для улучшения мозгового кровообращения

Наклоны и повороты головы оказывают механическое воздействие на стенки шейных кровеносных сосудов, повышают их эластичность; раздражение вестибулярного аппарата вызывает расширение кровеносных сосудов головного мозга. Дыхательные упражнения, особенно дыхание через нос, изменяют их кровенаполнение. Все это усиливает мозговое кровообращение, повышает его интенсивность и облегчает умственную деятельность.

1. И.п. - о.с. 1 - руки за голову; локти развести пошире, голову наклонить назад. 2 - локти вперед. 3 - 4 - руки расслабленно вниз, голову наклонить вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стойка ноги врозь, кисти в кулаках. 1 - мах левой рукой назад, правой вверх - назад. 2 - встречными махами переменить положение рук. Махи заканчивать рывками руками назад. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - сидя на стуле. 1 - 2 отвести голову назад и плавно наклонить назад. 3 - 4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

5. ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование 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 (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

— усвоение детьми соответствующих возрасту норм поведения, духовно-нравственных ценностей; информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;

— формирование и развитие личностного отношения детей к индивидуальным особенностям и способностям своим и окружающих, к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;

— приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, условий общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);

- принятие и осознание ценностей языка, традиций, праздников, памятников, святынь народов России;

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;

- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

- воспитание уважение к труду, результатам труда, уважения к старшим;

- развитие творческого самовыражения в ходе продуктивной деятельности, реализация традиционных и своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства.

- ориентирование на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- привитие уважения к старшим, людям труда, педагогам, сверстникам;
- развитие способности к командной деятельности;
- укрепление своей нравственной позиции: воли, настойчивости, последовательности, принципиальности, готовности к компромиссам в совместной деятельности.

Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе правил и норм поведения в обществе осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий на занятиях, в подготовке и проведении календарных праздников с участием родителей (законных представителей).

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения, поручения);
- методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- метод переключения в деятельности;
- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности учебного коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, беседы на родительских собраниях) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего

представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, анкетирования — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

Календарный план воспитательной работы представлен в Приложении № 5, план работы с родителями – в Приложении № 6

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ

Для педагога:

1. Агафонов В. Твой друг компьютер. – М.: Новая школа, 1996г.
2. Антипов И.Н. и др. О преподавании информатики в младших классах «ИНФО» №5. 1993.
3. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере. 2-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 128 с.:ил.
4. Б.Хантер. Мои ученики работают на компьютерах. – М.: Просвещение, 1989г.
5. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Алгоритмические этюды. - Журнал «Информатика и образование», №3, 1990г.
6. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Алгоритмические этюды. - Журнал «Информатика и образование», №3, 1990г.
7. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Информация вокруг нас. - Журнал «Информатика и образование», №1, 1990г.
8. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Информация вокруг нас. - Журнал «Информатика и образование», №1, 1990г.
9. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Роботландия – курс информатики для младших школьников. - Журнал «Информатика и образование», №5, 1989г.
10. Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю. Роботландия – курс информатики для младших школьников. - Журнал «Информатика и образование», №5, 1989г.
11. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 2 класс: Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс, 2007. – 224 с.
12. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 2 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 1. – М.: Баласс, 2018. – 96с.
13. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 2 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 2. – М.: Баласс, 2018. – 96с.
14. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 3 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 1. – М.: Баласс, 2018. – 96с.
15. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 3 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 2. – М.: Баласс, 2018. – 96с.

16. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 4 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 1. – М.: Баласс, 2018. – 96с.
17. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. Учебник. 4 класс. Информатика в играх и задачах. Часть 2. – М.: Баласс, 2018. – 96с.
18. Документация к программно-методическому комплексу по начальной школе. Роботландия. 1993г.
19. Дуванов А., Гольцман М. «Черные ящики». - Журнал «Информатика и образование», №5, 1988г.
20. Дуванов А., Первин Ю. Необыкновенные приключения Пети Кука в Роботландии. - М.: Педагогика-Пресс, 1993г.
21. Духнякова В.Л., Мылова И.Б. Информатика в младших классах. Машина Поста. Книга для учителей. - Санкт-Петербург, 1994г.
22. Есимова Н. Дифференцированный подход в обучении информатике. - Журнал «Информатика и образование», №6, 1996г.
23. Интерактивный курс с использованием мультимедиа-средств обучения «Мир Информатики 1-2», г.Екатеренбург: фирма «Кирилл и Мефодий» и «New Media Generation», 2003г.
24. Интерактивный курс с использованием мультимедиа-средств обучения «Мир Информатики 3-4», г.Екатеренбург: фирма «Кирилл и Мефодий» и «New Media Generation», 2004г.
25. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. Учебник для 2 класса – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 167 с.: ил.
26. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 496 с.: ил.
27. Энциклопедия юного ученого. Техника. – М.: РОСМЭН, 1999г.
28. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе «Информатика и образование» № 7, 1998.
29. Электронные ресурсы, платформы; мессенджеры, социальные сети.

Для обучающихся:

1. Агафонов В. Твой друг компьютер. – М.: Новая школа, 1996г Первин Ю.А. «Художник. Работа с файлами» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 2-й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 1. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил.
3. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 2-й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 2. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.: ил.
4. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 3-й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 1. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.: ил.
5. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 3-й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 2. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.: ил.
6. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 4-

- й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 1. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.: ил.
7. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика в играх и задачах. 4-й класс: Учебник-тетрадь в 2-х частях, часть 2. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.: ил.
8. Дуванов А.А., Первин Ю.А. «Исполнитель Кукарача. Алгоритмы и программы» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г
9. Матвеева Н.В., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Челак Е.Н. Информатика: Рабочая тетрадь для второго класса: Ч.2 – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 58 с.: ил.
10. Первин Ю.А. «Исполнители. Чёрные ящики» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
11. Первин Ю.А. «Текстовый редактор Микрон» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
12. Первин Ю.А. «Графические конструкторы» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
13. Первин Ю.А. «Первое знакомство с компьютером. Информация вокруг нас» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
14. Первин Ю.А. «Музыкальный редактор Шарманщик» Переславль-Залесский, «Роботландия», 1996г.
15. Первин Ю.А. «За мной компьютер», книга 1 и книга 2, М.: Дрофа, 1997г.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Учебник-тетрадь по информатике для 2 класса. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 128 с.:ил.
17. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Учебник-тетрадь по информатике для 3 класса. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 152 с.:ил.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Учебник-тетрадь по информатике для 4 класса. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 128 с.:ил.
19. Энциклопедический словарь Информатика. /Под общ. ред. Пospelова Д.А. М., “Педагогика-пресс”. -1994.-350 с.
20. Энциклопедия юного ученого. Космос. – М.: РОСМЭН, 2000г.
21. Электронные ресурсы, платформы; мессенджеры, социальные сети.

**Календарный учебный график по программе «Компьютерная азбука»
1 год обучения - 72 часа**

<i>Дата</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Время проведения занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
	Вводное занятие (2 ч.)	Знакомство с программой. Правила техники безопасности.	2	По расписанию	Лекция, практика	Учебный кабинет	Беседа, входная диагностика
	Работа с информацией (12 ч.)	Информация. Человек и информация. Клавиатурный тренажер	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Источники и приемники информации. Носители информации. Создание нового документа. Ввод и редактирование текста	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Основное устройство компьютера. Форматирование текста	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Получение информации. Представление информации. Создание списков.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Хранение информации. Создание и форматирование таблиц.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Обработка информации. Решение задач	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Кодирование информации (14 ч)	Знакомство с понятием кодирование. Виды кодирования. Первое знакомство с графическим редактором Paint, основные инструменты. Инструмент выделение, заливка, карандаш, ластик. Сохранение рисунка	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет
	Кодирование с помощью алфавита. Основные инструменты, основной и		2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа

		фоновый цвет, Фигуры. Команды Вставка-Копирование. Лабораторная работа «Геометрические фигуры»					
		Азбука Морзе. Инструменты. Палитра. Копирование-Вставка. Лабораторная работа «Раскраска, размножение объектов по экрану»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Флажковое кодирование. Рабочая область, параметры. Кнопка отменить-вернуть. Лабораторная работа «Гусеница»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Двоичное кодирование Команды отразить-повернуть. Лабораторная работа «Кодирование информации»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Кодирование с помощью перестановки букв Инструмент Лупа. «Кодирование информации»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Кодирование с помощью слогов Инструмент контур, его функции. Лабораторная работа «Создание рисунков с помощью инструментов линия и кривая»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Графический редактор Paint (2 ч)	Знакомство с графическим редактором Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Лабораторная работа. «Повторяющиеся предметы вокруг нас».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Итоговое занятие за 1 полугодие (2	Итоговое занятие	2	По расписанию	Проверочная работа	Учебный кабинет	Диагностическая работа

	ч)						
	Графический редактор Paint (12 ч)	Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений Объемное изображение на плоскости. Кубик.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Набор инструментов графического редактора. Графические примитивы «Конструирование из кубиков. Создание однослойных композиций».	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Решение олимпиадных задач прошлых лет. Конструирование из кирпичиков.	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. Практические работы по графическому редактору «Paint» задач прошлых лет.	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Команды графического редактора Paint. Практические работы по графическому редактору «Paint» задач прошлых лет.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Подготовка к городской олимпиаде по информатике Практические работы по графическому редактору «Paint» задач прошлых лет.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Исполнители (10 ч)	Что такое алгоритм? Исполнитель «Перевозчик»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет
	Исполнитель Перемещайка. Система команд исполнителя Исполнитель «Монах»		2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Линейный алгоритм. Исполнитель		2	По расписанию	Опрос,	Учебный кабинет	Практическая работа

		алгоритмов Считайка. Исполнитель «Монах»			беседа	кабинет	работа
		Имя и значение переменной. Блок-схема алгоритма Исполнитель «Машинист»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Ветвление Исполнитель «Машинист»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Редактор для создания мультфильма в «Мультимупльти» (16 ч)	Знакомство с программой Знакомство с программой. Добавление фонов и персонажей	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Добавление фонов и персонажей» Задание действий персонажам	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Задание действий персонажам». Работа со звуком	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Работа со звуком» Создание анимации	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Создание анимации». Добавление текста	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Добавление текста». Создание собственного мультфильма.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Создание собственного мультфильма»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Мультфестиваль	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Защита проекта
		Итоговое	Итоговая диагностическая работа	2	По расписанию	Проверочн	Учебный кабинет

	занятие (2 ч)				ая работа	кабинет	кая работа
		ИТОГО	72				

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

**Календарный учебный график по программе «Компьютерная азбука»
2 год обучения - 72 часа**

<i>Дата</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Время проведения занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
	Вводное занятие (2 ч.)	Знакомство с программой. Правила техники безопасности. Повторение темы «Работа с информацией»	2	По расписанию	Лекция, практика	Учебный кабинет	Беседа, входная диагностика
	Работа с информацией (4 ч.)	Практическая работа «Рисование осеннего пейзажа в Paint». Повторение темы «Работа с информацией».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Рисование орнамента в Paint». Практическая работа «Рисование иллюстраций к сказке в программе Paint»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Кодирование информации (2 ч)	Повторение «Кодирование информации» Создание текстовых документов на основе шаблонов. Резюме.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Текстовый редактор Word (22 ч)	Правила набора текста. Проверка и исправление орфографии. Практическая работа «Набор текста в Word».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Форматирование текста. Форматирование абзацев. Практическая работа «Проверка и исправление орфографии»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Таблицы. Редактирование таблиц. Практическая работа «Объяснительная записка».	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Оформление таблиц Практическая работа «Стихотворение»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа

		Вставка картинок. Практическая работа «Вставка картинок»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Создание и редактирование таблиц». Объекты в WordArt.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Практическая работа «Объекты в WordArt». Практическая работа «Оформление таблиц»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Оформление страницы. Практическая работа «Сказка с картинками»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Повторение изученного материала. Практическая работа «Создание визитки»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Повторение изученного материала. Практическая работа «Открытка»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Повторение изученного материала. Практическая работа «Творческая»	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
	Итоговое занятие за 1 полугодие (2 ч)	Итоговое занятие	2	По расписанию	Проверочная работа	Учебный кабинет	Диагностическая работа
	Исполнители (16 ч)	Алгоритм. Система команд исполнителя Исполнитель «Плюсик»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Линейный алгоритм Исполнитель «Плюсик»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Разветвляющийся алгоритм Исполнитель «Автомат»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Исполнитель Чертежник Исполнитель «Транспортер»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Команды с параметрами Исполнитель «Транспортер»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Циклический алгоритм Подготовка к городской олимпиаде по информатике	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа

		Циклический алгоритм Подготовка к городской олимпиаде по информатике	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
		Повторение Подготовка к городской олимпиаде по информатике	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
	Среда программирования «Час кода» (8 ч)	Знакомство с исполнителем Светик Знакомство и исполнителем. Первые программы	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Линейные программы Процедуры	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Процедуры. Циклы	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Исполнитель Пчелка	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Графический редактор «Paint 3d» (8 ч)	Знакомство с программой Создание трехмерных изображений из геометрических фигур.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Графические примитивы. Работа над проектом	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
		Создание трехмерных изображений из геометрических фигур. Работа над проектом	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
		Создание трехмерных изображений из геометрических фигур. Работа над проектом	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
	Сети (6 ч)	Знакомство с сетью Интернет. Поиск информации в сети Интернет	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Поиск информации в сети Интернет Электронная почта.	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа

		Поиск информации в сети Интернет Создание собственной электронной почты	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
	Итоговое занятие (2 ч)	Итоговая диагностическая работа	2	По расписанию	Проверочная работа	Учебный кабинет	Диагностическая работа
		ИТОГО	72				

**Календарный учебный график по программе
«Компьютерная азбука»
3 год обучения - 72 часа**

<i>Дата</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Время проведения занятия</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>
	Вводное занятие (1 ч.) Работа с информацией (1 ч.)	Правила техники безопасности. Повторение темы «Работа с информацией». Человек в мире информации. Действия с данными.	2	По расписанию	Лекция, практика	Учебный кабинет	Беседа, входная диагностика
	Кодирование информации (2 ч)	Повторение темы «Кодирование информации».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Векторный графический редактор «Org.Draw» (10 ч)	Понятие векторной графики. Знакомство с программой LibreOffice org.Draw. Практическая работа «Солнце и гроза. Звездное небо».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Графические примитивы и их свойства. Копирование, группировка, объединение, изменение расположения объектов. Практическая работа: «Домик на лесной опушке».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Операции сложения, вычитания и пересечения объектов. Практическая работа: «Рисуем знаки дорожного движения».	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Рисование кривых и изменение узлов. Виды заливок. Вставка изображений. Практическая работа: «Обложка для	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа

		книги»					
		Текстовые эффекты. Работа с трехмерными объектами. Практическая работа: «Рисуем трехмерных персонажей»	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
	Исполнители (10 ч)	Знакомство с исполнителем Робот. Простейшие программы	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Исполнитель Робот. Простейшие программы.					
		Исполнитель Робот. Циклы	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Цикл со счетчиком. Исполнитель Робот. Цикл с условием	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Цикл с условием	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Исполнитель Черепашка. Первые шаги					
		Знакомство с исполнителем Черепашка. Первые шаги. Исполнитель Черепашка. Решение задач	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
	Среда программирования «Scratch» (6 ч)	Знакомство с программой Scratch	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Работа с Сенсорами	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Анимация. Кот говорит, думает, меняет цвет. Анимация с сенсорами					
		Обмен сообщениями	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Анимация с обработкой событий. Слежение. Прилипание. Эстафета.					
	Итоговое занятие за 1 полугодие (2 ч)	Итоговое занятие	2	По расписанию	Проверочная работа	Учебный кабинет	Диагностическая работа
	Среда	Рисование собственных спрайтов	2	По расписанию	Беседа,	Учебный кабинет	Практическая работа

	программирования «Scratch» (20 ч)	Контрольное задание. Движение в заданную точку. Прятки.			практика	кабинет	работа
		Использование переменных. Битва магов.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Использование переменных. Битва магов.	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Таймер. Случайные числа Минное поле	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа
		Повторение. Создание собственной мини-игры.	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
		Создание собственной мини-игры.	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект
		Подготовка к олимпиаде младших школьников по информатике. Решение олимпиадных задач по Scratch	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
		Подготовка к олимпиаде младших школьников по информатике. Решение олимпиадных задач по Scratch	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
		Подготовка к олимпиаде младших школьников по информатике. Решение олимпиадных задач по Scratch	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
		Подготовка к олимпиаде младших школьников по информатике. Решение олимпиадных задач по Scratch	2	По расписанию	Подготовка к олимпиаде	Учебный кабинет	Практическая работа
	Создание презентаций в программе «Power Point» (18 ч)	Знакомство с программной средой «Power Point». Знакомство с программой. Основные функции.	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Стандартные презентации. Оформление презентаций.	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа
		Оформление презентаций. Стандартные презентации	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа

	Стандартные презентации. Создание собственной презентации	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект	
	«Елка, снегопад, скакалка». Использование времени	2	По расписанию	Творческая работа	Учебный кабинет	Проект	
	Циклические презентации	2	По расписанию	Опрос, беседа	Учебный кабинет	Практическая работа	
	«Времена года»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа	
	Гиперссылки	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа	
	«Домашние/ дикие животные»	2	По расписанию	Беседа, практика	Учебный кабинет	Практическая работа	
	Итоговое занятие (2 ч)	Итоговая диагностическая работа	2	По расписанию	Проверочная работа	Учебный кабинет	Диагностическая работа
	ИТОГО	72					

**Индивидуальный учебный план
(индивидуальный образовательный маршрут)**

в рамках осваиваемой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы _____

направленности (направленность программы) «Компьютерная азбука»
(наименование программы) для обучающегося (обучающейся)
_____ (ФИО)

на _____ учебный год (учебный период)

1. Начало учебного года (учебного периода): _____
2. Окончание учебного года (учебного периода): _____
3. Общее количество учебных часов по программе: _____
4. Продолжительность учебных занятий: _____ раз(а) в неделю
_____ занятие(я) по _____ минут.
5. Продолжительность учебного года (учебного периода): _____
6. Режим работы: (расписание учебных занятий): _____

7. Проведение текущего контроля успеваемости и промежуточной (итоговой) аттестации:

- текущий контроль _____
- промежуточная (итоговая) аттестация _____

8. Место проведения учебных занятий по программе: _____

9. Индивидуальный учебный план

№ п/п	Учебные занятия в рамках реализации ДООП (очные, заочные, дистанционные)	Дата проведения (планируемая/ фактическая)/ кол-во часов	Место и форма проведения	Форма контроля/ аттестации	ФИО педагога, должность
№ п/п	Учебные (дополнительные) консультации, лекции, вебинары, видеолекции, УТС (очные, заочные, дистанционные)	Дата проведения (планируемая/ фактическая)/ кол-во часов	Название мероприятия	Место и форма проведения	ФИО педагога, должность

№ п/п	Самостоятельная работа по ДООП	Дата проведения (кол-во часов)	Перечень тем, работ, заданий, выполненных самостоятельно	Форма выполненных работ	Дополнительная информация
№ п/п	Консультации педагога-психолога, тренинги и другие формы (вписать какие)	Дата проведения	Место проведения	Форма проведения	ФИО педагога-психолога
№ п/п	Участие в мероприятиях в рамках ДООП (олимпиады, конкурсы, конференции, выставки, соревнования и т.д.)	Дата проведения	Название мероприятия	Место проведения	Результат участия
№ п/п	Участие в профильных образовательных сменах, тренингах (ОЦ «Сириус», «Высшая лига», «Научные мастерские», профильное тестирование, летний профильный лагерь и др.)	Сроки проведения	Название образовательной программы, предмета	Место проведения	Дополнительная информация

**Календарный план воспитательной работы
в объединении «Компьютерная азбука»**

№	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения	Задачи	Форма контроля
Модуль «Воспитательная среда»					
1	Беседа «День знаний»	Сентябрь	Беседа о значимости учения в жизни человека. Профилактическая беседа по антитеррористической и пожарной безопасности. Презентация	Способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе. Обозначить важность знаний в жизни человека. Профилактика противоправного поведения обучающихся.	Фотоотчет. План проведения беседы.
2	День интернета в России	Октябрь	Беседа «Интернет и безопасность в интернете»	Формирование навыков поведения в информационном обществе с целью обеспечения информационной безопасности. Развивать инициативность, любознательность, способность к творческому самовыражению, стимулировать коммуникативную, познавательную, игровую и другую активность обучающихся в различных видах деятельности. Изучение норм и правил поведения детей в сети Интернет. Расширение кругозора учащихся.	Фотоотчет. План проведения беседы.
3	День народного единства	Ноябрь	Беседа «День народного единства». Историческая справка. Презентация	Формирование патриотизма, уважения к истории и традициям Родины. Формирование чувства гордости и уважения к защитникам государства. Развитие мировоззренческих убеждений	Фотоотчет. План проведения беседы.

				на основе осмысления исторических событий.	
4	День неизвестного солдата.	Декабрь	Беседа «Подвиг неизвестного солдата». Презентация	Расширять представления учащихся о героизме советского народа в годы Великой Отечественной войны. Пробудить чувство гордости за свой народ, за свою Родину. Воспитывать чувство патриотизма, любви к Родине.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
5	День изобретателя	Январь	Беседа «Изобретения в жизни человека». Презентация	Научить обучающихся применять современные инновационные технологии, направленные на успешную социализацию личности в обществе и повышения уровня интеллектуального мышления и креативного воображения. Развивать творческую, игровую, познавательную активность обучающихся в различных видах деятельности.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
6	Конкурс «Профессия – Родину защищать»	Февраль	Презентация «День защитника Отечества». Конкурс «Профессия – Родину защищать»	Познакомить с историей праздника. Пробудить чувство гордости за свой народ, за свою Родину. Воспитывать чувство патриотизма, любви к Родине. Развивать творческую, игровую, познавательную активность обучающихся в различных видах деятельности.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
7	Всемирный день Земли	Март	Беседа об экологических проблемах Земли. Презентация «Земля – наш общий дом».	Формировать положительную оценку таких понятий, как экологическая ответственность, экологическая грамотность. Побуждать обучающихся к участию в экологических мероприятиях, к	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация

				бережному отношению к природе. Способствовать формированию активной общественной позиции.	
8	День космонавтики	Апрель	Беседа «Освоение космоса». Роль IT-технологий в освоении космоса человеком. Презентация.	Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности. Развивать творческую, игровую, познавательную активность обучающихся	Фотоотчет. План проведения беседы. Выставка книг
9	9 мая. День Победы	Май	Беседа «День Победы». Роль IT-технологий в сохранении документов о Великой Отечественной войне. Презентация.	Воспитание у обучающихся благодарной памяти о простых советских людях, победивших фашизм. Воспитание чувства гордости за свою Родину. Воспитание честности, благородства, сострадания. Содействовать воспитанию патриотизма и любви к своей Родине.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация

**План работы с родителями обучающихся в объединении
«Компьютерная азбука»**

№	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения	Задачи	Форма контроля
Модуль «Работа с родителями»					
1	Организационное родительское собрание	Сентябрь	Беседа «Организация образовательного процесса»	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	Фотоотчет. План проведения беседы.
2	Индивидуальные консультации для родителей	В течение учебного года	Индивидуальные и групповые беседы с родителями	Решение вопросов воспитательного, психолого-педагогического и образовательного характера	Фотоотчет.
3	Родительское собрание: подводим промежуточные итоги	Декабрь-январь	Беседа «Итоги работы объединения за первое полугодие учебного года»	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения	Фотоотчет. План проведения беседы.
4	Итоговое родительское собрание	Май -июнь	Беседа «Итоги работы объединения за год». Презентация успехов обучающихся.	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация.