

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Чукреевская средняя общеобразовательная школа

Принята на заседании
педагогического совета
от «27» августа 2021 г.
Протокол № 10



УТВЕРЖДАЮ:

Директор MAOU Чукреевской СОШ

Л.П. Майорова

«01» сентября 2021 г.

Приказ № 97/1-п

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа технической направленности

«Занимательный мир информатики»

Возраст обучающихся: 10-13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Фирсова Ольга Владимировна,
педагог дополнительного
образования

с. Чукреевское, 2021

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа в технической направленности «Занимательный мир информатики» (*далее – программа*) разработана в соответствии с Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (*далее - Закон об образовании*); Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р); Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности»; Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России от 18 ноября 2015 №09-3242; Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитано-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Уставом МАОУ Чукреевской СОШ.

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: базовый

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В мире, перенасыщенном информацией, она становится бессмысленной. Ценность представляет уже не информация, а знания, полученные в результате ее осмысления и переработки. Для личной и профессиональной социализации человека необходимы новые методы работы с информацией.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей 10-13 лет (уровень основного общего образования), включая детей с ограниченными возможностями здоровья. Возрастные особенности: средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и

различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, создавать собственный продукт: рисунок, презентацию, интерактивный тренажёр и т.д

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 68 часов. Срок реализации программы – 2 года.

Форма обучения – очная.

Отличительная особенность программы: программа предоставляет возможность обучающемуся создать своё информационное пространство, в котором можно удовлетворить свой познавательный интерес и проявить себя в творческих формах деятельности. Обучение использованию информационно-коммуникационных технологий в жизни обучающихся необходимое звено в воспитании многогранной личности, её образовании, ранней профессиональной ориентации. Созданные изображения, публикации, презентации и видеоролики могут быть использованы при представлении работы на конкурсах и конференциях. Повышается мотивация к учению.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю. Общее количество часов в год – 34. Продолжительность занятий – 45 минут.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы «Занимательный мир информатики»: создание условий для овладения обучающимися полезных ресурсов сети Интернет для поиска и обработки информации, а также для создания на их основе собственных интерактивных продуктов для самообразования, саморазвития, самосовершенствования, творчества.

Задачи программы:

Обучающие:

- отработать технологические навыки работы на ПК;
- познакомить с новыми программами;

- сформировать знания по основным приёмам и методам работы с ПК, с различными редакторами и сервисами
- научить применять подходящий «инструмент» для решения конкретной задачи;
- создавать собственные интерактивные продукты (упражнения, плакаты, книги, кроссворды, рисунки, тренажеры),

Развивающие:

- поддержать интерес к изучению различных информационно-коммуникативных технологий и дисциплин, связанных с ними;
- развивать умение выделять главное, существенное, обобщать имеющиеся факты, логически и абстрактно мыслить;
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями;

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать навыки сотрудничества, умения работать в коллективе;
- пробуждать в детях желание экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

1.3.

Содержание программы

Учебный план

Первый год обучения – 34 часа

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила техники безопасности.	1	1		Опрос
2	Компьютер и его составляющие.	2	1	1	Тест
3	Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный.	2	1	1	Презентация результатов
4	Создание рисунков.	2	1	1	Презентация результатов
5	Создание презентаций.	4	1	3	Презентация результатов
6	Создание Google презентаций.	5	1	4	Презентация результатов
7	Создание интерактивных упражнений.	18	9	9	Презентация результатов
	Итого	34	15	19	

Учебный план

Второй год обучения – 34 часа

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение	6		6	Презентация результатов
2	Создание кроссвордов.	4	1	3	Презентация результатов
3	Создание коллажей.	2	1	1	Презентация результатов
4	Создание интерактивных	6	1	5	Презентация

	плакатов.				результатов
5	Создание открыток, анимаций, мемов.	4	1	3	Презентация результатов
6	Создание 3D книг.	4	1	3	Презентация результатов
7	Повторение. Закрепление.	4		4	Презентация результатов
8	Зачетная работа.	4	2	2	Презентация результатов
Итого		34	7	27	
Всего часов:		68			

Содержание учебного плана

Первый год обучения

Раздел 1. Правила техники безопасности.

Теория. Правила поведения в кабинете информатики. Усвоение правил техники безопасности при работе с ноутбуком. Соблюдение осторожности при хранении и переноске ноутбука. Организация рабочего места.

Раздел 2. Компьютер и его составляющие.

Практика. Работа с обучающей программой. Включение и выключение ноутбука.

Раздел 3. Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный.

Теория. Освоение правил безопасности при работе в Сети.

Практика. Прохождение игры проекта «Разбираем Интернет».

Раздел 4. Создание рисунков.

Теория. Освоение сайта Newart.ru.

Практика. Творческие работы. Создание рисунков разных жанров и стилей по выбору обучающихся.

Раздел 5. Создание презентаций.

Теория. Знакомство с сервисом для хранения презентаций Slideboom.

Практика. Создание презентаций с помощью программы PowerPoint.

Раздел 6. Создание Google презентаций.

Теория. Знакомство с сервисом Google презентаций.

Практика. Создание презентации на заданную тему с использованием текстового материала и изображений.

Раздел 7. Создание интерактивных упражнений.

Теория. Освоение сайта LearningApps.org.

Практика. Создание упражнений на установление соответствий. Создание тестов и викторин. Создание упражнений на восстановление порядка, упражнений на заполнение недостающих слов, фрагментов текста. Создание кроссвордов. Создание онлайн-игр.

Содержание учебного плана

Второй год обучения

Раздел 1. Повторение.

Практика. Создание рисунков, презентаций, интерактивных упражнений.

Раздел 2. Создание кроссвордов.

Теория. Освоение сервиса Фабрика кроссвордов.

Практика. Создание кроссвордов по заранее подготовленным темам.

Раздел 3. Создание коллажей.

Теория. Освоение сервиса Fotor.com.

Практика. Создание коллажей из картинок и фотографий для последующего их применения как основы для интерактивных плакатов.

Раздел 4. Создание интерактивных плакатов.

Теория. Освоение сервиса ThingLink.com.

Практика. Создание интерактивных плакатов на свободную и заданную тему.

Раздел 5. Создание открыток, анимаций, мемов.

Теория. Освоение сервиса Imagechef.com.

Практика. Творческие работы по желанию обучающихся. Создание мемов на основе правил русского языка.

Раздел 6. Создание 3D книг.

Теория. Освоение сервиса Zooburst.com.

Практика. Создание 3D книг по заранее придуманным сюжетам.

Раздел 7. Повторение. Закрепление.

Теория. Повторение изученного за курс.

Практика. Создание интерактивных продуктов.

Раздел 8. Зачетная работа.

Практика. Самостоятельное создание интерактивного продукта по выбору.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к учебному и творческому труду;
- способность к самооценке своей деятельности и результатов своего труда;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД:

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации;
- анализ информации;
- передача информации через создание интерактивного продукта;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- использование общих приёмов решения поставленной задачи;
- контролирование и оценивание процесса и результата деятельности;

Регулятивные УУД:

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;

- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные УУД:

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Первый год обучения

№ п/п	месяц	число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1			Лекция	1	Правила техники безопасности.	Беседа
2			Лекция Практикум	2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	Беседа, наблюдение
3			Лекция Практикум	2	Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный. Игра «Разбираем Интернет»	Беседа, наблюдение
4.			Лекция Практикум	2	Создание рисунков на http://www.newart.ru/	Рисунки
5.			Лекция Практикум	4	Знакомство с сервисом для хранения презентаций http://www.slideboom.com/ Создание презентаций с помощью программы PowerPoint.	Презентация
6.			Лекция Практикум	5	Создание Google презентаций https://www.google.com/intl/ru/slides/about/	Презентация
7.				18	Создание интерактивных приложений на LearningApps.org. https://learningapps.org/	Презентация
7.1			Лекция Практикум	2	Тесты и викторины,	Презентация
7.2			Лекция Практикум	2	Упражнения на установление соответствий,	Презентация

7.3			Лекция Практикум	2	«шкалы времени»	Презентация
7.4			Лекция Практикум	2	упражнения на восстановление порядка	Презентация
7.5			Лекция Практикум	2	упражнения на заполнение недостающих слов,	Презентация
7.6			Лекция Практикум	2	фрагменты текста	Презентация
7.7			Лекция Практикум	2	кроссворды	Презентация
7.8			Лекция Практикум	2	онлайн-игры	Презентация
7.9			Практикум	2	Создание интерактивного приложения на LearningApps.org. https://learningapps.org/ по выбору	Презентация

Второй год обучения

№ п/п	месяц	число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1			Практикум	6	Повторение	Опрос Презентация
2			Лекция Практикум	4	Создание кроссвордов на сайте Фабрика кроссвордов http://puzzlecup.com/crossword-ru/	Презентация
3			Лекция Практикум	2	Создание коллажей на Fotor.com http://www.fotor.com/ru	Презентация
4			Лекция	6	Создание интерактивных плакатов на	Презентация

			Практикум		ThingLink.com https://www.thinglink.com/	
5			Лекция Практикум	4	Создание 3Д книг на Zooburst.com http://www.zooburst.com/	Презентация
6			Лекция Практикум	4	Создание открыток, анимаций, мемов на Imagechef.com http://www.imagechef.com/	Презентация
7			Практикум	4	Повторение. Закрепление.	Беседа, наблюдение
8			Практикум Зачет	4	Зачетная работа.	Презентация

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Помещение: учебный кабинет, оснащенный по ФГОС, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: ноутбук на каждого учащегося, школьная сеть Wi-Fi, столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Информационное обеспечение.

Примерный перечень Интернет-ресурсов, необходимый для использования в работе:

Slideboom - сохраняет анимацию и гиперссылки в презентации. Большой объем - бесплатно можно разместить 100 презентаций по 100 мегабайт. Сервис предназначен для публикации, хранения презентаций и обмена ими с другими пользователями. Можно загружать, просматривать, встраивать код и скачивать презентации. <http://www.slideboom.com/>

LearningApps - очень интересный сервис! Это интерактивный конструктор для разработки заданий в разных режимах – «Пазлы», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа» и др. Основная идея упражнений заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной для них игровой форме. Ресурс позволяет организовать дистанционное обучение за счет создания виртуальных классов из своих реальных учеников. Ученики в своем аккаунте могут выполнять задания дома и на уроке. Учитель из своего аккаунта, может корректировать задания аккаунтов учеников. Эту работу можно проводить и на уроках, и во внеурочное время. <http://learningapps.org>

Фабрика кроссвордов. Этот сервис поможет без труда составлять кроссворды. Здесь для составления кроссвордов вам надо лишь выделять мышкой в рабочей области место для очередного слова и выбирать

автоматически подобранные слова из словаря. Также вы можете задавать свои слова. Для каждого слова вам нужно придумать определение. Кроссворд можно сохранить, а можно и распечатать. Кроссворд сохраняется онлайн. Ссылку на составленный кроссворд вы можете отправить ученикам для разгадывания. Скачивать и регистрироваться не нужно. <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

ImageChef - творческая работа с фотографиями, клипартом. Поэтический калейдоскоп - один из инструментов сервиса ImageChef. Он позволяет объединить текст с изображением и представить свои любимые стихотворения. <http://www.imagechef.com/>

ThingLink - сервис для создания интерактивных плакатов <http://thinglink.com/>

ZooBurst – с помощью этого сервиса можно создавать интересные интерактивные 3D-книги. Работать с сервисом несложно. В книгу можно вставлять картинки, текст, ссылки на интернет ресурсы. Большие возможности имеет и фоновое решение книги: изменение цвета, вставка фоновых рисунков. При просмотре книгу можно поворачивать в трёхмерном пространстве, что создаёт дополнительный эффект и привлекательность, особенно для младших школьников. <http://www.zooburst.com/>

Google slide – применяется при необходимости публикации материалов на веб-странице, быстрой доставки материалов коллегам и ученикам. При необходимости быстрой проверки выполненного задания и его комментирования в режиме реального времени, обсуждения выполненной работы. <https://docs.google.com/presentation/>

Fotor – фоторедактор, не требующий регистрации и оплаты. Позволяет создавать разнообразные и интересные фотоколлажи. <http://www.fotor.com/>

2.3. Формы аттестации

Формы контроля и подведения итогов реализации программы.

Оценка качества реализации программы включает в себя вводный, текущий, тематический, годовой и итоговый контроль учащихся.

Вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

Текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

Тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме выполнения самостоятельных работ;

Годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

Итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеразвивающей программы.

При подведении итогов аттестации учитывается наблюдение за учащимися на занятиях в течение года.

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся.

2.4. Оценочные материалы

После прохождения крупных разделов программы, обучающиеся выполняют творческие работы. Оценка работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

Основной формой подведения итогов обучения по программе является аттестация.

Оценочные материалы освоения программы

Критерии оценки	Степень освоения программы		
	Общекультурный	Прикладной	Творческий
1.Освоение программы	Без помощи педагога не может выбрать необходимую функцию, не видит ошибок при работе в редакторах; делает работу только под контролем педагога; не понимает последовательность действий при монтаже фото и видео файла;	Самостоятельно, без ошибок в медленном темпе выбирает необходимые функции в редакторах, присутствуют неточности, делает работу по образцу, пользуясь помощью педагога; создает проект в медленном темпе, допуская ошибки	Самостоятельно, быстро и без ошибок выбирает необходимые функции редакторов; с точностью создает проект по образцу; создает мультимедийный проект по схеме без помощи педагога.
Уровень освоения программы	до 60%	61-80%	более 80%

Оценочные материалы мультимедийных проектов

Критерии	Степень освоения программы
----------	----------------------------

оценки	Общекультурный	Прикладной	Творческий
Качество мультимедийных проектов	Склонность к копированию образца. Технические ошибки.	Творческие мультимедийные проекты хорошего качества, но требуют доработки.	Техника выполнения мультимедийного проекта высокая, сюжетная постановка соответствует заданной теме. Использование дополнительных эффектов. Эстетичность оформления.
Уровень освоения программы	До 60%	61-80%	Более 80%

2.5. Методические материалы

Обучение по данной программе осуществляется в *очной форме*.

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- *принцип развивающей деятельности*: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *принцип активной включенности*: каждого обучающегося в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система *дидактических принципов*:

- *принцип психологической комфортности* – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- *принцип минимакса* – обеспечивается возможность продвижения каждого обучающегося своим темпом;

- *принцип целостного представления о мире* – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип вариативности* – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип творчества* – процесс обучения сориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Кадровое обеспечение.

Реализация Программы обеспечивается педагогическими работниками и другими специалистами, имеющими соответствующее среднее профессиональное образование или высшее образование без предъявления требований к стажу работы по специальности.

Лица, не имеющие специальной подготовки или стажа работы, установленных в разделе «Требования к квалификации» ЕКСД, но обладающие достаточным практическим опытом и выполняющие качественно и в полном объеме возложенные на них должностные обязанности, по рекомендации аттестационной комиссии назначаются на соответствующие должности так же, как и лица, имеющие специальную подготовку и стаж работы.

2.6. Список литературы

Литература для педагога

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>

3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
6. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
7. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
8. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
9. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г. Пушкин, 2003 – с.46- 47

Литература для детей

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.

