

**Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Занимательная информатика»**

**Нормативная основа разработки:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормы активности и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2).

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28).

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разно уровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242).

**Дата утверждения:** программа «Занимательная информатика» разработана учителем математики и информатики, утверждена приказом директора от 06.05.2022 г. № 104а.

**Цели и задачи программы.**

**Цель программы:**

Создание условий для развития логического и алгоритмического мышления детей при освоении ими практики работы на компьютере с использованием мультимедиа-средств обучения.

**Задачи:**

- познакомить с основами работы на персональном компьютере, его составляющих и устройствах;
- познакомить с основами компьютерной графики и конструирования;
- формировать навыки работы с клавиатурой, мышью;
- получить представление об информации, ее видах, способах получения, передачи, и представления;
- формировать навыки решения логических задач, навыки моделирования и алгоритмизации.

Реализация программы основывается на игровом и наглядно-иллюстративном методах обучения. На занятиях используются медиа-лекции, тренажеры, развивающие игры, комплекс презентаций, раздаточный материал в виде карточек-заданий, логических задач.

Практическая работа в графических и текстовых редакторах осуществляется на основе заданий и упражнений для фронтальной и самостоятельной работы учащихся.

Программа адресована учащимся 6,5-9 лет.

**Срок реализации** программы – 1 год.

**Общее количество часов**, отведённых на реализацию программы – **36 часов**.

Количество обучающихся в группе: **6-10 человек**.

**Формы организации учебной деятельности:** групповая.

**Формы проведения занятий:** лекции, практические.

#### Учебно-тематический план

**36 часов**

№	Раздел и тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете. Применение компьютера. Компьютер и его основные устройства.	1	0,5	0,5	Вводное тестирование Познавательная-игровая программа «В мире информатики»
2	Отличительные признаки предметов. Цвет, форма, размер предметов. Мышь. Курсор и указатель мыши. Пиктограммы. Конструирование.	2	1	1	Фронтальный опрос Практические задания
3	Отличительные признаки предметов. Название предметов. Часть и целое. Состав предметов. Множества. Раскрашивание компьютерных рисунков. Графика. Собери картинку.	2	1	1	Фронтальный опрос Практические задания
4	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
5	Элементы логики. Сопоставление.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
6	Обобщение	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
7	Клавиатура, работа на клавиатуре	7	1	6	Фронтальный опрос Практические задания
8	Компьютерное моделирование с помощью графических редакторов. Растровая графика. Графический редактор Paint.	4	1	3	Фронтальный опрос Практические задания
9	Компьютерное моделирование с помощью графических редакторов. Векторная графика. Графический редактор,	4	1	3	Фронтальный опрос Практические задания

	встроенный в текстовый редактор Word.				
10	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Виды информации.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
11	Способы представления информации.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
12	План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.	8	2	6	Фронтальный опрос Практические задания
13	Модели. Материальные и информационные модели.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
14	Алгоритм. Способы представления алгоритма	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос Практические задания
15	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	Итоговое тестирование
	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>12,5</b>	<b>23,5</b>	