

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 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы 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 разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242)

Актуальность программы. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на развитие учащихся. Освоение информационно-коммуникационных технологий позволяет учащимся переосмыслить использование персонального компьютера не как игрушку, а в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности.

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.

Режим занятий: 45 минут, 1 раз в неделю

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

Количество обучающихся в группе:**8-10** человек.

Формы организации учебной деятельности: групповая.

Формы проведения занятий: лекции, практические.

Учебный план

№	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	2	1	1	Фронтальный опрос

	предметов. Часть и целое. Состав предметов. Множества. Раскрашивание компьютерных рисунков. Графика. Собери картинку.				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, встроенный в текстовый редактор Word.	4	1	3	Фронтальный опрос Практические задания
10	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос

	Виды информации.				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
	ИТОГО	36	12,5	23,5	