

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ «ИНФОРМАШКА»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информашка» **технической направленности** и разработана в соответствии с Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»).

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д.

Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы для автоматизации трудоемких операций, связанных с подготовкой документов, организацией документооборота. Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении.

Программа спроектирована с учетом образовательных потребностей детей, родителей, социума. Учтены особые образовательные потребности разных категорий детей. Современные дети активно используют компьютер в своей жизни, им интересно познавать новое в мире информационных технологий. Необходимо отвлечь современных детей от компьютерных игр и социальных сетей, привлечь их к творческому, к интеллектуальному труду. Знания, приобретаемые детьми на занятиях в творческом объединении, актуальны каждый день.

Новизна. Программа призвана дополнить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания. Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

Отличительной особенностью, данной дополнительной образовательной программы от уже существующих является глубокая индивидуализация обучения, обеспечивающая возможность развития ребенка по своей собственной траектории и со своей собственной скоростью. Это достигается благодаря использованию определенной последовательности развивающих игр и определенной технологии проведения занятий.

Педагогическая целесообразность.

Доступность – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал преподаётся дифференцированно, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается по уровням: от простого к сложному.

Наглядность – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 9-10 лет.

Для ребят этого возраста большое значение имеет информация интересная, увлекательная, которая стимулирует его воображение, заставляет задуматься. Легкая возбудимость, интерес к необычному, яркому, часто становятся причиной непроизвольного переключения внимания. Разнообразие видов работы способно стать весьма результативным средством повышения внимания и важным способом предотвращения общей физической утомляемости.

Формирование контингента учебных групп происходит без специального отбора и осуществляется на основе свободного выбора детьми и их родителями (законными представителями).

Сроки реализации программы: срок освоения 1 год

Объем программы – 144 часа.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия 2 раза в неделю по 2 академических часа Продолжительность одного академического часа – 45 минут, сюда же входят физминутки. Время занятия за компьютером – 10-15 минут. Для учащихся 7 лет академически час с сентября по декабрь составляет 35 минут, с января по май 40 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Количество детей в группе зависит от количества работающих, компьютеров – 10 человек.

Обучение проводится в разновозрастных группах. Занятия проводятся со всем составом группы. Состав группы – постоянный.

Цель программы развитие у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навы-

кам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления через освоение визуального языка программирования Scratch.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать ответственные отношения к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развить осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам при работе с информацией;
- сформировать коммуникативную компетентность в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

Метапредметные:

- развивать навыки владения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; формировать базовые навыки исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов;
- развивать ИКТ-компетентность и навыки использования компьютерной техники

Предметные:

- изучить технику безопасности при работе с компьютерной техникой и основы эргономики организации рабочего места;
- познакомить с компьютером, как с устройством по работе с информацией;
- изучить основные устройства ввода информации (клавиатура, мышь) и формировать основные умения пользоваться некоторыми кнопками
- развивать технические навыки работы с файлами и папками: сохранения, удаления, копирования;
- изучить основы работы в сети интернет и научить грамотно и безопасно использовать интернет сервисы.
- познакомить с графическим редактором Paint, TUX Paint, Paint.net; научить выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- дать понятие трехмерной графики и основных принципов работы в различных 3 D редакторах
- научить строить трехмерные объекты и графических программах Google SketchUp, SweetHome 3D, Terragen, trueSpace;
- Познакомить с понятием «алгоритм», «исполнитель», с конструкцией ветвления (условные операторы) и повторения (циклы).
- Изучить основные компоненты программы Scratch и научить создавать анимационные проекты с сюжетом по условиям.