

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
СЕВЕРО-ЕНИСЕЙСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-ЕНИСЕЙСКИЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБОУ ДО «ДЮЦ»
Протокол № 4 25. 05. 2023г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО «ДЮЦ»
Фоминых М.Н.
Приказ № 66 " 31 " 05 2023г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕР – МОЙ ДРУГ»

ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ
СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 2 ГОДА
ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ: 7-11 ЛЕТ

Автор-составитель:
Зукол Елена Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Северо-Енисейский
2023

Комплекс основных характеристик программы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 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";
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, Региональный модельный центр Красноярского края, 2023г.
- Положение «О дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Северо-Енисейский детско-юношеский центр», 2021г.

Направленность данной программы – техническая. Программа направлена на формирование знаний и умений в области ИКТ-технологий, развитие информационной и коммуникативной компетентностей, создание условий для развития личности ребенка, развитие мотивации личности ребенка к познанию и творчеству.

Новизна

Программа построена таким образом, чтобы дети заинтересовались информатикой и нашли ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации, а также научились общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Настоящая программа является одним из механизмов формирования творческой личности, ее умения ориентироваться в современном обществе. Она формирует мышление современного человека, основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий.

Актуальность программы

Характерная черта нашей жизни – нарастание темпа изменений. Мы живем в мире, который совсем не похож на тот, в котором мы родились. Современный этап развития общества принято рассматривать в контексте широкой информатизации всех его сфер.

Информатика в настоящее время это одна из фундаментальных областей научного знания, изучающая информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации, стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий. Программа способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников. Освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимо

обучающимся как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Отличительные особенности

В основе данной программы лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация программы на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

При составлении данной программы использовалась авторская программа Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. «Информатика», 2017. Данная программа может быть адаптирована для реализации в условиях дистанционного обучения.

Адресат программы

Программа «Компьютер - мой друг» рассчитана на учащихся младшего звена, возраст которых 7-11 лет, без специальной подготовки. В связи с ориентированностью программы на практическую работу детей, где необходим индивидуальный подход и внимание педагога к каждому ребенку и группе в отдельности, максимальное количество детей в группе не должно превышать 10 человек.

Срок освоения программы: 2 года.

Объём программы: программа «Компьютер - мой друг» рассчитана на 144 академических часов.

1 год обучения – 72 академических часа

2 год обучения – 72 академических часа

Формы организации образовательного процесса:

парная — соответствует взаимодействию в обособленной паре (результаты его не используются в других парах);

групповая — соответствует общению в группе, когда каждый говорящий направляет сообщение одновременно всем;

коллективная — соответствует взаимодействию в группе, когда общение происходит в парах сменного состава.

Формы занятий (очные):

- Беседа
- Практическая работа
- Проект
- Контрольное занятие

Режим занятий:

1 год обучения - занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

2 год обучения - занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: формирование у обучающихся основ в области ИКТ, развитие информационной компетентности.

Задачи программы:

1. Образовательные задачи:

- Познакомить с основными компонентами компьютера и их функциями.
- Научить решать разнообразные задачи с помощью компьютера, программ, алгоритмов;
- Научить способам деятельности в информационной среде.

2. Развивающие задачи:

- Развивать творческое, логическое и алгоритмическое мышление, самостоятельность в образовательной деятельности по программе.
- Формировать коммуникативные компетентности, умение взаимодействовать в коллективе.
- Формировать читательскую грамотность в ходе прочтения заданий и понимания их формулировки для выполнения
- Формировать успешность через участие в проектах, развивать проектные компетентности.
- Развивать познавательный интерес учащихся к программе.

3. Воспитательные задачи:

- Воспитывать ответственное отношение при решении творческих задач, создании проектов.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

1 год обучения

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	0	-
2	Клавиатурный тренажёр	1	0	1	Практическая работа
3	Правила раскрашивания	4	2	2	Решение задач
4	Проект «Моё имя»	2	1	1	Решение задач
5	Области. Цвет	4	2	2	Решение задач
6	Инструмент «Карандаш». Проект «Записная книжка».	8	4	4	Решение задач
7	Бусины	4	2	2	Решение задач
8	Проект «Мышки»	2	1	1	Решение задач
9	Инструмент «Лапка»	10	5	5	Решение задач
10	Решение дополнительных и трудных задач	4	2	2	Решение задач
11	Проект «Фантастический зверь»	2	1	1	Решение задач
12	Русские буквы и цифры	2	1	1	Решение задач
13	Проект «Вырезаем бусины». Цепочки.	11	5	6	Решение задач
14	Мешки и таблицы	8	4	4	Решение задач
15	Решение задач	8	3	5	Решение задач
16	Подведение итогов	1	1	0	-
	Итого	72 ч	35	37	

2 год обучения

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	0	-
2	Клавиатурный тренажёр	1	0	1	Практическая работа
3	Истинные и ложные утверждения	4	2	2	Решение задач
4	Считаем области	4	2	2	Решение задач
5	Слово. Имена	6	3	3	Решение задач
6	Отсчитываем бусины от конца цепочки	4	2	2	Решение задач
7	Русская алфавитная цепочка	14	7	7	Решение задач
8	Компьютерный проект «Новогодняя открытка»	2	1	1	Решение задач
9	Выравнивание, решение необязательных задач	4	1	3	Решение задач
10	Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	2	1	1	Решение задач
11	Сложение мешков	2	1	1	Решение задач
12	Мешок бусин цепочки	2	1	1	Решение задач
13	Разбиение мешка на части	2	1	1	Решение задач
14	Таблица для мешка	10	5	5	Решение задач

15	Латинский алфавит	2	1	1	Решение задач
16	Проект «Римские цифры»	2	1	1	Решение задач
17	Вместимость. Переливание	5	2	3	Решение задач
18	Выравнивание, решение необязательных задач	2	1	1	Решение задач
19	Проект «Мой календарь»	2	1	1	Решение задач
20	Подведение итогов	1	1	0	-
	Итого	72 ч	35	37	

Содержание. 1 год обучения

1. Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики (1 ч).

Теория: Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Вводный инструктаж.

Практика: Знакомство педагога с учащимися.

2. Клавиатурный тренажёр (1 ч).

Теория: Изучение расположение букв на клавиатуре, постановка рук

Практика: Выполнение упражнений

3. Правила раскрашивания (4 ч).

Теория: Использование инструмента заливка.

Практика: Раскрашивание картинки и фигурки в отсутствии ограничений и по правилу раскрашивания. Раскрашивание по определённым правилам.

4. Проект «Моё имя» (2 ч).

Теория: правила изготовление нагрудной карточки (бейджа).

Практика: Изготовление с помощью компьютерного ресурса нагрудную карточку

5. Области. Цвет (4 ч).

Теория: Палитра. Основные цвета.

Практика: Раскрашивание фигурки и области фиксированным цветом. Выбор произвольного цвета для раскрашивания в рамках фиксированного набора.

6. Инструмент «Карандаш». Проект «Записная книжка». (8 ч).

Теория: Инструмент «карандаш».

Практика: Изготовление бумажную записную книжку. Сравнить фигурки по различным признакам. Использование инструмента «карандаш» для выполнения действий «обведи», «соедини» в компьютерных задачах.

7. Бусины (4 ч).

Теория: Понимание определения *Бусины* - трёх форм: круглые, квадратные, треугольные — и восьми цветов: чёрные, красные, жёлтые, зелёные, синие, фиолетовые, голубые, оранжевые. Отличие бусин от фигурок - описываются двумя свойствами: форма и цвет.

Практика: Осуществление сравнение и классификацию по форме и цвету бусин. Выделение бусины из набора по описанию. Раскрашивание (достраивание) бусин по описанию. Выделение из набора двух или несколько одинаковых бусин.

8. Проект «Мышки» (2 ч).

Теория: Метод разбиения задач на подзадачи

Практика: Нахождение двух одинаковых фигурок в большом наборе хорошо различимых фигурок. Применение общих информационных методов для решения задачи.

9. Инструмент «Лапка» (10 ч).

Теория: Инструмент «лапка» для выполнения действия «положи в окно» в компьютерных задачах.

Практика: Выполнение действия «вырежи и наклей в окно», «нарисуй в окне» в соответствии с правилами игры. Сравнение фигурки наложением. Вырезание и наклеивание в окно несколько одинаковых фигурок или бусин. Рисование (строительство) в окне бусин по описанию.

10. Решение дополнительных и трудных задач (4 ч).

Практика: Решение задач уровня «Трудный».

11. Проект «Фантастический зверь» (2 ч).

Теория: Способы решения задач творческого характера (построение объекта из готовых частей).

Практика: Работа в компьютерной адаптированной среде: собирать с помощью инструмента «лапа» изображение фантастического животного, выбор для своего животного фона и звука.

12. Русские буквы и цифры (2 ч).

Теория: Инструмент «текст» в компьютерных задачах.

Практика: Осваивание знаковую систему родного языка. Выделять русские буквы и цифры из набора букв и знаков. Выделять одинаковые буквы и цифры.

13. Проект «Вырезаем бусины». Цепочки. (11 ч).

Теория: Знакомство с важнейшими информационными понятиями, умение строить графические, знаково-символические и телесные модели в виде цепочек.

Практика: Выделение, достраивание и строительство цепочек по описанию, содержащему понятия: связанные с общим порядком элементов в цепочке, «следующий/предыдущий», «раньше/позже». Изготовление телесной модели цепочки бусин – картонные бусины и нить (ось цепочки). Нанизывание телесной цепочки бусин по описанию. Построение и достраивание числовой линейки. Выделение из набора двух или несколько одинаковых цепочек. Достраивание цепочки так, чтобы они стали одинаковыми (разными).

14. Мешки и таблицы (8 ч).

Теория: Знакомство с важнейшими информационными понятиями, построение графических, знаково-символических и телесных моделей в виде мешков и таблиц.

Практика: Выделение, достраивание и строительство мешков по описанию, содержащему понятия: есть, нет, всего, в том числе пустой мешок. Выделение в наборе, достраивать и строить одинаковые и разные мешки. Заполнение мерной таблицы для данного мешка. Строительство мешков по его одномерной таблице. Сбор мешков с помощью инструмента «лапка» и библиотеки объектов в компьютерных задачах.

15. Решение задач (8 ч).

Теория: Повторение правил решения задач.

Практика: Поиск графической и текстовой информации в рамках одной задачи. Сопоставлять описание объекта и его изображение.

16. Подведение итогов (1 ч).

Содержание. 2 год обучения

1. Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики. (1 ч).

Теория: Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Вводный инструктаж.

Практика: Знакомство педагога с учащимися.

2. Клавиатурный тренажёр (1 ч).

Теория: Изучение расположение букв на клавиатуре, постановка рук

Практика: Выполнение упражнений

3. Истинные и ложные утверждения (4 ч).

Теория: Истинные и ложные высказывания.

Практика: Выделение истинные картинки и фигурки в зависимости от условия

4. Считаем области (4 ч).

Теория: Подсчёт количества областей разного цвета

Практика: Заливка область разными цветами и считают их количество

5. Слово. Имена (6 ч).

Теория: Определение слова, как любой последовательности букв.

Присваивание имён объектам по их принадлежности к какой-либо группе

Практика: Называние именами объекты в зависимости от их содержания.
Подписывание используя инструменты «карандаш»

6. Отсчитываем бусины от конца цепочки. (4 ч).

Теория: Отсчитываем предметы с конца цепочки и подписываем их. В зависимости от наличия или отсутствия предметов (бусин, букв и т.д.) выяснение истинности высказываний. Разделение большой задачи на мелкие.

Практика: Подсчёт бусин с конца цепочки и подписывают либо закрашивают их инструментами «заливка», «карандаш»

7. Русская алфавитная цепочка. (14 ч).

Теория: Понятие русский алфавит разделяется на два понятия: русские буквы и русская алфавитная цепочка. Показ практического приложения основного понятия цепочка

Практика: Решение задачи на практическое применение алфавитной цепочки

8. Компьютерный проект «Новогодняя открытка» (2 ч).

Теория: Знакомство с графическим редактором

Практика: Показ панели инструментов: инструмента *прямая, заливка, карандаш, ластик* и с автофигурами: *овал (круг), прямоугольник (квадрат), треугольник*. Уточнение эскиза открытки.

9. Выравнивание, решение необязательных задач (4 ч).

Практика: Решение задачи уровня «Трудный».

10. Проект «Буквы и знаки в русском тексте» (2 ч).

Теория: Подсчёт строчных и заглавных букв в русском тексте

Практика: Разбиение всех букв текста на прописные и строчные, раскрашивание клетки с прописными буквами жёлтым. Подсчёт, сколько каких букв встретилось в тексте, и заполнить таблицы в задаче.

11. Сложение мешков (2 ч).

Теория: Объяснение операции сложения мешков словами, иллюстрирование графически или телесно.

Практика: Решение задач на переместительный закон математики, используя мешки.

12. Мешок бусин цепочки (2 ч).

Теория: Понятие *мешок бусин цепочки, установление связи между* понятиями *цепочка* и *мешок*. Существенная роль порядка бусин в цепочке.

Практика: Проведение полного перебора (используя пометки) раскрашенных бусин сначала в цепочке, а затем в мешке

13. Разбиение мешка на части (2 ч).

Теория: Понятие *разбиение мешка* — операция, обратная сложению мешков и её основные свойства

Практика: Построение произвольного разбиения мешка.

14. Таблица для мешка (10 ч).

Теория: Понятие *двумерные таблицы* для мешков

Практика: Сортировка и классификация элементов мешка по двум признакам и аккуратное заполнение таблицы

15. Латинский алфавит (2 ч).

Теория: Лист определений «Латинский алфавит». Название и начертание русских и латинских букв как символов, из которых можно составлять в дальнейшем структуры

Практика: Выделение латинских букв и отличие их от русских. Использование латинской алфавитной линейкой (так же, как русской).

16. Проект «Римские цифры» (2 ч).

Теория: Знакомство детей с римской нумерацией.

Практика: Формулирование определённых закономерностей римской записи чисел, которые позволяют в задачах переходить от римской записи к арабской и наоборот.

17. Вместимость. Переливание (5 ч).

Теория: Знакомство с понятием вместимость и единицей измерения вместимости — литр

Практика: Знакомство с ситуацией (конечно, совсем простой) переливания из одного сосуда в другой

18. Выравнивание, решение проектных задач (2 ч).

Практика: Поиск графической и текстовой информации в рамках одной задачи. Сопоставление описание объекта и его изображение.

19. Проект «Мой календарь» (2 ч).

Теория: «Круговая цепочка. Календарный порядок» изучение листа определений. На втором уроке можно выполнить проект «Мой календарь»

Практика: Решение часть обязательных задач (не включающих работу с календарём). Решение оставшиеся обязательные задачи

20. Подведение итогов (1 ч).

Подведение итогов за год.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

- осознанное построение речевого высказывания в соответствии с задачами коммуникации и составление текстов в устной и письменной формах;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

Личностные результаты:

- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

- развитие навыков успешности через участие в проектной деятельности

- развитие коммуникативных навыков и умений сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Предметные результаты:

1 год обучения.

владение базовым понятийным аппаратом:

- знакомство с цепочкой (конечной последовательностью) элементов, освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;

- знакомство с мешком (неупорядоченной совокупностью) элементов и его свойствами, освоение понятий, относящихся к элементам мешка;

- знакомство с одномерной таблицей;

- знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;

- знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений;

- знакомство с деревом, освоение понятий связанных со структурой дерева;

- знакомство с игрой с полной информацией для двух игроков, освоение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;

1) овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта;
- использование имён для указания нужных объектов;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя
- построение и использование одномерных таблиц, в том числе для представления информации;

2 год обучения.

владение базовым понятийным аппаратом:

- освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
- освоение понятий, относящихся к элементам мешка;
- знакомство с двумерной таблицей;
- формирование представления о круговой и столбчатой диаграммах;
- освоение системы команд исполнителя, знакомство с конструкцией повторения;
- освоение понятий связанных со структурой дерева;
- освоение понятий: позиция игры, выигрышная стратегия;

2) овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:

- достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет/всего, не;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку: расположение слов в словарном порядке;

- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе, включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры Камешки;
- построение и использование двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график на 2023-2024 год

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации
Группа №1	1	01.09.2023	31.05.2024	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу	20.12.2023 12.05.2024
Группа №2	1	01.09.2023	31.05.2024	36	72	72		20.12.2023 12.05.2024
Группа №3	1	01.09.2023	31.05.2024	36	72	72		20.12.2023 12.05.2024
Группа №4	1	01.09.2023	31.05.2024	36	72	72		20.12.2023 12.05.2024

Группа№5	2	01.09.2023	31.05.2024	36	72	72		20.12.2023 12.05.2024
----------	---	------------	------------	----	----	----	--	--------------------------

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Место реализации - Тейская средняя школа №3 кабинет Информатики и «Точки роста» посёлка Тея.

Каждый обучающийся на каждом занятии кроме учебного места обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным для ученика начальной школы. Преподаватель имеет на занятии компьютерное рабочее место. Выделено дисковое пространство для хранения работ обучающихся.

Каждое компьютерное рабочее место в обязательном порядке оборудовано компьютером под управлением ОС Windows 7, 8, 8.1, 10, или под управлением Mac OS X. К каждому компьютеру обязательно присоединены большие удобные крепкие наушники.

В набор программного обеспечения каждого компьютера в обязательном порядке входит стандартный набор программ для работы: с текстами (например, Word или Works), с растровой графикой (например, Paint или KidPix), с презентациями (например, PowerPoint или KeyNote).

Все компьютеры включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу, на котором развернут сайт курса.

В учебном классе находятся цветной принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.

Кабинет оборудован мультимедийным проектором и экраном, и возможностью проводить демонстрации напрямую с учительского компьютера на экран.

Информационное обеспечение

1. <https://discord.com/> - Бесплатный и удобный голосовой, видео и текстовый чат с множеством возможностей, надёжно работает как на ПК, так и на мобильном устройстве.
2. <https://www.whatsapp.com/> - это бесплатное приложение, которое предлагает простой, безопасный и надёжный обмен сообщениями и звонками.
3. www.rapidtyping.com/ru - Бесплатный клавиатурный тренажёр RapidTyping 5.3
4. <http://moodle.int-edu.ru/moodle/> - Бесплатные учебники, рабочие тетради, тетради проектов и методические пособия для учителя.

5. <http://www.int-edu.ru/>; <http://www.prosv.ru/> - Электронная версия книги для учителя

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее педагогическое образование по специальности – учитель информатики, обладающим достаточными знаниями и опытом работы с детьми.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для *промежуточной аттестации* используются задачи. Контрольная работа проводится в срок до 20 декабря.

Итоговый контроль проводится в форме контрольных работ, задачи которых (в двух вариантах) помещены на вкладыше тетради проектов. Проводится контрольная работа в срок до 15 мая.

Для промежуточного и итогового контроля знаний и умений используются задачи определенного типа (Приложение 1, 2).

Уровень усвоения учащимися пройденного материала проверяется различными способами:

1. С помощью специально разработанных задач из Рабочих тетрадей. Проверка осуществляется по окончании каждого раздела.
2. В процессе изучения разделов данной программы учащиеся параллельно выполняют практические проекты, которые позволяют отследить уровень компетентности учащихся в определённых вопросах (с помощью рабочего листа).
3. По итогам полугодия проводится самостоятельная работа (решение задания), на которой проверяются знания учащихся по определённым темам.
4. После освоения всей программы учащиеся выполняют проект в форме решения задач

Параметры и критерии оценки работ: отметка «3» ставится за любые три правильно выполненных задания, отметка «4» — за четыре задания, отметка «5» — за пять.

Перечень метапредметных результатов:

1. Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами
2. Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы
3. Умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение
4. Смысловое чтение

Компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий

Год	Форма и сроки промежуточной аттестации	Форма и сроки итоговой аттестации
1	Контрольная работа (решение задач) 20.12.2023	Контрольная работа (решение задач) 12.05.2024
2	Контрольная работа (решение задач) 20.12.2023	Контрольная работа (решение задач) 12.05.2024

Методические материалы

Изучение содержания программы ведется путем проведения занятий в форме беседы, практического занятия, разработки и презентации творческого проекта и др.

Примерная структура занятия (очного):

Организационный момент (1-2 мин)

Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (2-4 мин)

Печать на клавиатуре десятипальцевым способом (5 мин).

Самостоятельная работа учащегося с учебником. (8-10 мин)

Физкультминутка (1-2 мин)

Решение практических задач для закрепления материала (в рабочих тетрадях или на ПК) (10-15 мин)

Подведение итогов занятия (3 мин).

Для проведения учебных занятий по программе имеются пособия:

1. Информатика. 1 – 4 кл. Поурочные разработки Рудченко Т.А., Архипова Е.С. 2017г.

2. Информатика. 1 – 4 кл. Тетрадь проектов Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. 2017. В тетради проектов собраны все материалы, которые потребуются для проведения проектных уроков. Кроме этого, на вкладыше тетради проектов помещены листы вырезания и тексты контрольных работ. Листы вырезания — это заготовки, которые понадобятся для решения задач из учебника. Листы с контрольными работами предполагают выполнение задач прямо на этих листах, они уже содержат все необходимые заготовки для решения задач.

3. Информатика. 1 – 4 кл. Учебник. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. 2017. Учебник содержит весь необходимый теоретический материал и условия всех задач.

4. Информатика. 1 – 4 кл. Рабочая тетрадь. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. 2017. Предназначена для того, чтобы в ней ребёнок записывал решения задач курса. Она содержит только графические элементы (окна, картинки,

фигурки, бусины), поэтому рабочую тетрадь можно использовать только в комплекте с учебником.

В основу представляемой программы «Компьютер - мой друг» положены такие принципы, как:

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой подготовки по информатике и информационным технологиям.

2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учётом возрастных особенностей обучаемых).

3. Практико-ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

4. Принцип дидактической спирали как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учётом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщённых способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Примерная структура занятия (заочного, 20 минут):

• Печать на клавиатуре десятипальцевым способом используя web-среду <https://www.ratatype.ru/> (10 мин)

• Выполнение задания из учебного пособия Информатика, 1-4 класс. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. 2017 по соответствующей теме.

Предлагаемая модель занятия — это самостоятельная работа учащегося с учебным пособием, самостоятельное изучение им листов определений и дальнейшее решение задач. Преподавателю отводится роль консультанта в сложных ситуациях и организатора обсуждений, как индивидуальных, так и групповых. Обсуждения чаще всего проводятся по окончании решения задач,

для того чтобы могли поделиться своими идеями и способами их решения, чтобы ребята учились оформлять свои мысли вербально (словесно), чтобы обобщать опыт, накопленный ими в ходе решения задач. Такая модель занятия поддерживается спецификой учебника, который содержит полную информацию, необходимую для решения любой задачи.

На каждом занятии все учащиеся работают с одним и тем же листом определений. Листы определений необходимо проходить в том порядке, в котором они приведены в учебнике, ничего не пропуская, даже если вам кажется, что изложенная в них информация ребятам уже знакома. В учебнике помечены задачи, входящие в обязательный минимум, их необходимо решить каждому учащемуся для качественного усвоения материала (белый номер на зелёном фоне). В обязательные задачи входят не только упражнения на текущий лист определений, но и некоторые задачи на повторение.

Дистанционные образовательные технологии:

Общение с учащимися и их родителями осуществляется в группах и личных сообщениях мессенджера WhatsApp. Задания и инструкции к ним выдаются в группе. Учащиеся в определённое время выполняют задания и *отправляют фото/видео отчет* по проделанной работе. Первой частью занятия является процесс десятипальцевого ввода текста учащимися в веб-среде <https://www.ratatype.ru/>. На данном ресурсе создаются группы для 1-4 классов. Педагог может отслеживать прогресс каждого учащегося. При возникновении затруднений при выполнении заданий, педагогом записывается видео с подробным решением проблемы и выкладывается в рабочей группе мессенджера WhatsApp. Для объяснения нового материала может организовываться видеоконференция с использованием приложения Discord. Материалы используются те же, что и при очном обучении.

Используемые цифровые ресурсы:

1. <https://www.ratatype.ru/> - Удобный и простой клавиатурный тренажер с возможностью создания рабочих групп и отслеживания прогресса каждого учащегося.
2. <https://discord.com/> - Бесплатный и удобный голосовой, видео и текстовый чат с множеством возможностей, надёжно работает как на ПК, так и на мобильном устройстве.
3. <https://www.whatsapp.com/> - это бесплатное приложение, которое предлагает простой, безопасный и надёжный обмен сообщениями и звонками.

Формы занятий (заочные)

- Онлайн-консультация
- Занятие с использованием видеоконференцсвязи

- Чат-занятия
- Веб-занятие

Технические средства обучения:

- Телефон
- Персональный компьютер/ноутбук, веб-камера

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие.- М.: ТЦ Сфера, 2005.
2. Босова Л.А. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2004.
3. Волков В.А., Корниенко М.В., Секреты компьютера, - М.: ООО Издательство АСТ, 2004.
4. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах, Москва: Баланс, 2003.
5. И.Л. Никольская И.Л., Тигранова Л.И. «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
6. Катханова Ю.Ф., Кирьянова, Е.Н., Дубов Е.Ю., Кирьянов Д.В., Гринберг Г.С. Мультимедиа учебник. Компьютерная графика и дизайн. 000 “Мультимедиа Технологии и дистанционное Обучение” 2003.
7. Куприянов Н. Рисуем на компьютере.: Санкт-Петербург, изд. «Питер», 2005.
8. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 2 класса. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
9. Методическая газета для учителей информатики. М.: Изд. «Первое сентября» №5, 2006 г.
10. Никольская И.Л., Тигранова Л.И. «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
11. Рудченко Т.А., Архипова Е.С. Информатика. 1 класс. Поурочные разработки. – М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017 г.
12. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Сборник рабочих программ. Информатика. 1-4 классы. – М.: Просвещение, 2017 г.
13. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 1 – 4 кл. Рабочая тетрадь. М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017 г.
14. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 1 – 4 кл. Тетрадь проектов М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017 г.
15. Семёнов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 1 – 4 кл. Учебник. М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017 г.

16. Семенов А.Л., Т.А. Рудченко, Архипова Е.С. Информатика. Книга для учителя для 1 класса начальной школы. / А.Л. Семенов, Т.А. Рудченко, Архипова Е.С. – М.: Просвещение, 2017 г.

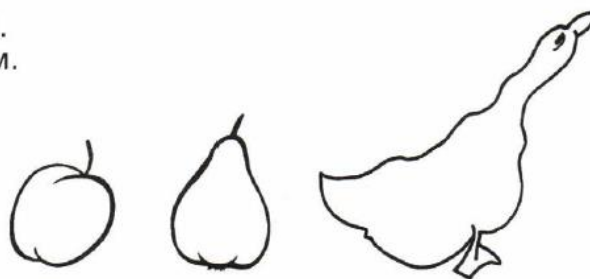
Для обучающихся и родителей:

1. Семёнов А.Л., Т.А. Рудченко Информатика. Рабочая тетрадь. 1 класс. /. – М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2017 г.
2. Куприянов Н. Рисуем на компьютере.: Санкт-Петербург, изд. «Питер», 2005.
3. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 2 класса. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

Приложение 1

Пример заданий для промежуточной аттестации

- 9** Раскрась грушу синим.
Раскрась гуся красным.



- 51** Вот фигурка:



Обведи такую же фигурку зелёным.



- 138** Пользуясь числовой линейкой до 15, нарисованной выше на этой странице, ответь на вопросы, напиши числа в окнах.

Какое число третье в числовой линейке?

Какое число одиннадцатое в числовой линейке?

Какое число в числовой линейке предыдущее перед 13?

Какое число в числовой линейке следующее после 11?

Какое число идёт в числовой линейке раньше — 9 или 14?

Какое число идёт в числовой линейке позже — 7 или 8?

Пример контрольной работы:

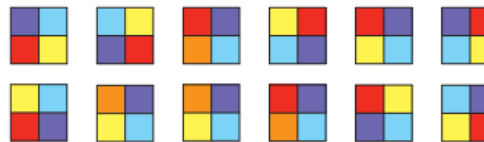
ИМЯ, ФАМИЛИЯ _____
 КЛАСС _____

- 1** Раскрась одну нераскрашенную область красным.
 Раскрась ещё одну нераскрашенную область фиолетовым.
 Раскрась ещё две нераскрашенные области зелёным.

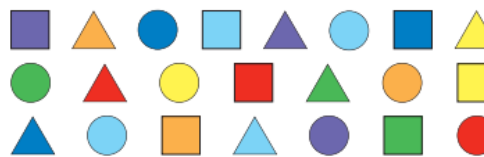


- 2** Вот фигурка:

Обведи такую же фигурку синим.



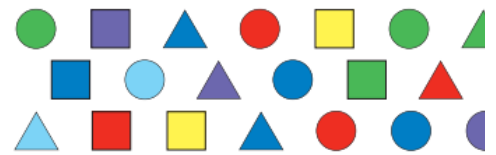
- 3** Соедини две одинаковые бусины голубым.



- 4** Пометь красной галочкой каждое жёлтое яблоко. Поставь синими галочками два одинаковых лимона.



- 5** Соедини каждую треугольную бусину с круглой бусиной такого же цвета.



- 6** Раскрась все нераскрашенные фигурки так, чтобы здесь были три одинаковые фигурки.



Приложение 3

Банк разработанных заданий в соответствии с тематическим планом

1 год обучения:

Тема: Клавиатурный тренажёр

1. Учащиеся самостоятельно или с помощью родителей регистрируются в своей группе на портале RАTАTYPЕ (клавиатурный тренажер) и проходят два первых уровня клавиатурного тренажера - <https://www.ratatype.ru/>

Тема: Раскрашиваем как хотим

1. Учащиеся в течении 10 минут осуществляют ввод символов на клавиатурном тренажере RАTАTYPЕ в своем личном кабинете.

2. Учащиеся вместе с родителя смотрят видео-инструкцию по загрузке изображений на свой ПК с последующим открытием их через графический редактор Paint (видео) - <https://yadi.sk/i/H0GQz5gfKMEqEQ>

3. Учащиеся изучают теорию по теме (изображение) - <https://yadi.sk/i/16OoU0vtIy8p4A>

4. Учащиеся осуществляют раскрашивание рисунка в среде Paint без правил (изображение) - <https://yadi.sk/i/nt1EEEy3o52e1A>

Тема: Правило раскрашивания

1. Учащиеся в течении 10 минут осуществляют ввод символов на клавиатурном тренажере RАTАTYPЕ в своем личном кабинете.

2. Учащиеся изучают теорию по теме (изображение) - <https://yadi.sk/i/dnynrkrxqITJHA>

3. Учащиеся осуществляют раскрашивание рисунка в среде Paint по правилам (изображения) - <https://yadi.sk/i/qRVRN0p9qCjvFw> и <https://yadi.sk/i/bYP1ni5G3HHkuw>

Тема: Цвет

1. Учащиеся в течение 10 минут осуществляют ввод символов на клавиатурном тренажере RАTАTYРЕ в своем личном кабинете.
2. Учащиеся изучают теорию по теме (изображение) - <https://yadi.sk/i/F0j7V17DSqkGGw>
3. Учащиеся выполняют практическое задание в среде Paint (изображение) - <https://yadi.sk/i/NonR-6zJP3Dq0Q> и <https://yadi.sk/i/76NpSUnsEemdGw>