

Муниципальное учреждение «Управление образования» местной администрации Эльбрусского муниципального района

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества им. М. Х. Мокаева» Эльбрусского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

**СОГЛАСОВАНО**

на заседании Методического совета  
МБУ ДО «ЦРТД и Ю им. М.Х.Мокаева»  
Протокол от 28.09.2023 г. № 3

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
МБУ ДО «ЦРТД и Ю им. М.Х.Мокаева»  
Ф.М. Мисирова  
Приказ от 29.09.2023 г. № 32

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Enter»**

**Направленность программы:** техническая

**Уровень освоения:** базовый

**Вид программы:** модифицированный

**Адресат:** от 7 до 13 лет

**Срок реализации программы:** 1 год, 144 ч.

**Форма обучения:** очная

Автор-составитель:  
**Отарова Мариям Азреталиевна,**  
педагог дополнительного образования

г.п. Тырнауз  
2023 г.

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы**

## **1.1. Пояснительная записка**

### **Нормативно-правовая база**

Дополнительная общеразвивающая программа «Enter» (далее - Программа) составлена на основе нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. от 31.03.2022г. №678-р.
5. Письмо Министерства образования и науки РФ «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
7. Постановление Главного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
9. Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
10. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».
11. Методическое Письмо Минпросвещения КБР от 02.06.2022 г. №22-01-32/4896 «Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные)».
12. Постановление Местной администрации Эльбрусского муниципального района от 17.08.2021 г. № 250 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в Эльбрусском муниципальном районе».
13. Приказ Минпросвещения КБР от 14.09.2022 г. №22/756 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в КБР».

14. Устав МБУ ДО « ЦРТД и Ю им. М.Х. Мокаева».
15. Иные локальные акты МБУ ДО «ЦРТД и Ю им.М.Х.Мокаева».

Кто владеет информацией – тот владеет миром.

Н. Ротшильд

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

#### **Актуальность программы**

Актуальность данной программы заключается в том, знакомит школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

#### **Педагогическая целесообразность программы**

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Программа является модифицированная, на основе авторской программы Горячева А.В. (Сборник программ Образовательная система «Школа 2100» под. Ред. АА Леонтьева - М. Баласс 2011)

#### **Отличительные особенности программы**

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

**Адресат программы** - учащиеся 7-13 лет.

**Уровень освоения программы** – базовый.

**Вид программы** - модифицированный.

**Объем программы** – 144ч.

**Срок реализации программы** - 1 года.

**Форма обучения** – очная.

**Режим занятий** – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 10-15 минут.

**Наполняемость групп** – 8-10 человек.

## **Особенности организации образовательного процесса**

Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группы определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие творческих способностей обучающихся посредством изучения современных компьютерных технологий.

#### **Задачи**

##### **Личностные:**

- развить информационную культуру;
- воспитать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитать культуру общения, ведения диалога.

##### **Предметные:**

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления и практические умения работы на компьютере и сферах его применения;
- выработать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

##### **Метапредметные:**

- развить познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развить память, внимание, наблюдательность;
- развить абстрактное и логическое мышление.

**Содержание программы  
Учебный план**

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2	-	беседа
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	
1.1	Компьютер и его основные устройства.	4	1	3	опрос
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4	1	3	Практическая работа
1.3	Понятие об операционной системе.	2	1	1	тест
1.4	Главное меню Windows.	2	1	1	тест
1.5	Работа с объектами операционной системы.	4	1	3	опрос
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>28</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	
2.1	Графика.	4	1	3	Практическая работа
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	4	1	3	Практическая работа
2.3	Конструирование.	4	1	3	Практическая работа
2.4	Гимнастика для рук.	2	1	1	Практическая работа
2.5	Какие бывают программы.	2	1	1	Тест
2.6	Графический редактор Paint.	4	1	3	Практическая работа
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	4	1	3	Практическая работа
2.8	Работа с рисунками.	4	1	3	Практическая работа
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	
		<b>6</b>			
3.1	Информация вокруг нас.	2	1	1	Тест

3.2	Виды информации.	2	1	1	Практическая работа
3.3	Как мы получаем информацию.	2	1	1	Практическая работа
3.4	Способы представления и передачи информации.	2	1	1	Тест
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	4	2	2	Тест
3.6	Элементы логики. Сопоставление.	4	1	3	Тест
3.7	Множества.	4	1	3	Тест
3.8	План и правила.	4	1	3	Тест
3.9	Алгоритм.	4	1	3	Тест
3.10	Исполнитель.	4	1	3	Тест
3.11	Примеры исполнителя.	4	1	3	Тест
<b>4.</b>	<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
4.1	Запуск программы.	2	1	1	Практическая работа
4.2	Ввод текста. Работа в Word XP.	4	1	3	Практическая работа
4.3	Форматирование текста.	4	1	3	Практическая работа
4.4	Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.	4	1	3	Практическая работа
4.5	Вставка рисунка.	2	1	1	Практическая работа
4.6	Поиск и замена.	4	1	3	Практическая работа
4.7	Сохранение и печать документа.	2	1	1	Практическая работа
<b>5.</b>	<b>Текстовый редактор MS PowerPoint</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	
5.1	Запуск программы. Главное окно.	4	1	3	Практическая работа
5.2	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	4	1	3	Практическая работа
5.3	Создание новой	4	1	3	Реферат

	презентации.				
5.4	Просмотр и редактирование данных.	4	1	3	Практическая работа
5.5	Вставка рисунков из коллекции.	4	1	3	Практическая работа
5.6	Вставка автофигуры.	4	1	3	Практическая работа
5.7	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	4	1	3	Практическая работа
5.8	Предварительный просмотр. Настройка печати.	4	1	3	Тест
<b>6.</b>	<b>Творческая среда ЛогоМиры 3.0</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
6.1	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	2	1	1	Практическая работа
6.2	Как создать простейший мультфильм	4	1	3	Реферат
<b>7.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Открытый урок
<b>Всего:</b>		<b>144</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	

## Содержание учебного плана

### **Вводные занятия. Техника безопасности (2ч.)**

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика? – 2ч.

### **Раздел 1. Компьютер (16ч.)**

#### **Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства - 4ч.**

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества – 1ч.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре -3ч.

#### **Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре - 4ч.**

Теория: Клавиатура, как основное устройство для ввода информации в компьютер – 1ч .

Практика: Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста – 3ч.

### **Тема 1.3. Понятие об операционной системе - 2 ч.**

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система – 1ч.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.- 1ч.

### **Тема 1.4. Главное меню Windows - 2ч.**

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач -1ч.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена - 1ч.

### **Тема 1.5. Работа с объектами операционной системы – 4ч.**

Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем» – 1ч.

Практика: На компьютерах наблюдают два варианта интерфейса – командный и оконный. Ввод команд с помощью мыши и клавиатуры – командный режим. Оконный интерфейс — способ организации полноэкранного интерфейса программы, в котором каждая интегральная часть располагается в графическом окне – 3ч.

## **Раздел 2. Информационные технологии (28ч.)**

### **Тема 2.1. Графика – 4 ч.**

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы – 1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Запуск графического редактора «Paint» -1,5ч.

Запуск текстового редактора «Блокнот» – 1,5ч.

### **Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков - 4ч.**

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint» -1ч

Практика: Работа в графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур -3ч.

### **Тема 2.3. Конструирование – 4ч.**

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей в компьютерном конструктор – 1ч.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д. – 3ч.

### **Тема 2.4. Гимнастика для рук – 2 ч.**

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают - 1ч.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук -1ч.

### **Тема 2.5. Какие бывают программы – 2 ч.**



Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы -1ч.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте-1ч.

### **Тема 2.6. Графический редактор Paint – 4 ч.**

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора - 1ч.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема -3ч.

### **Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом – 4 ч.**

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка - 1ч.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню» – 3ч.

### **Тема 2.8. Работа с рисунками – 4 ч.**

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям -1ч.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки) – 3ч.

## **Раздел 3. Информация (36ч.)**

### **Тема 3.1. Информация вокруг нас – 2 ч.**

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов-1ч.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота) -1ч.

### **Тема 3.2. Виды информации – 2 ч.**

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией -1ч.

Практика: Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация» - 1ч.

### **Тема 3.3. Как мы получаем информацию – 2 ч.**

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука.

Компьютер универсальный прибор для обработки информации - 1ч.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот» -1ч.

### **Тема 3.4. Способы представления и передачи информации – 2 ч.**

Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник -1ч.

Практика: Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере -1ч.

### **Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное – 4ч.**

Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации -2ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару - 2ч.

### **Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление – 4ч.**

Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления-1ч.

Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление» -3ч.

### **Тема 3.7. Множества – 4 ч.**

Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ним -1ч.

Практика: Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества -3ч.

### **Тема 3.8. План и правила – 4ч.**

Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План – последовательность выполнения действий – 1ч.

Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий -3ч.

### **Тема 3.9. Алгоритм – 4ч.**

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования -1ч.

Практика: Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».

Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритм -3ч.

### **Тема 3.10. Исполнитель – 4 ч.**

Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя -1ч.

Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя -3ч.

### **Тема 3.11. Примеры исполнителя – 4 ч.**

Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортёр. Система команд для транспортера -1ч.

Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте - 3ч.

## **Раздел 4. Текстовый редактор MS Word (22ч.)**

### **Тема 4.1 Запуск программы -2 ч.**

Теория: Назначение текстового редактора MS Word. Заголовок окна.

Строка меню. Вкладки и команды – 1ч.

Практика: Запустить программу MS Word – 1 ч.

### **Тема 4.2. Ввод текста. Работа в Word XP – 4ч.**

Теория: Основные правила для создания текста в программе Word XP - 1ч.

Практика: Создать текст в программе Word и сохранить -3ч.

### **Тема 4.3. Форматирование текста - 4ч.**

Теория: Что такое форматирование текста -1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК-3ч.

### **Тема 4.4. Вставка таблицы. Рисунки и таблицы - 4ч.**

Теория: Способы вставка таблицы в программе Word -1ч.

Практика: Создание рисунка в программе Word - 3ч.

### **Тема 4.5. Вставка рисунка - 4 ч.**

Теория: Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги -1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Вставка рисунка из файла-3ч.

### **Тема 4.6. Поиск и замена - 4ч.**

Теория: Способы поиска информации в интернете -1ч.

Практика: Кроссворд «Поиск» - 3 ч.

### **Тема 4.7. Сохранение и печать документа - 2ч.**

Теория: Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе Word-1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК -1ч.

## **Раздел 5. Текстовый редактор MS PowerPoint (32ч.)**

### **Тема 5.1. Запуск программы. Главное окно - 4ч.**

Теория: Назначение текстового редактора MS PowerPoint. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды -1ч .

Практика: Запустить программу MS PowerPoint -3ч.

### **Тема 5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации - 4ч.**

Теория: Строка меню программы MS PowerPoint. Основные вкладки для создания и настройки презентации -1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК -3ч.

### **Тема 5.3. Создание новой презентации - 4ч.**

Теория: Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов -1ч.

Практика: Создать презентацию из пяти слайдов в программе MS PowerPoint по теме «Осень» -3ч.

### **Тема 5.4. Просмотр и редактирование данных - 4ч.**

Теория: Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint -1ч.

Практика: Изменение готовой презентации -3ч.

### **Тема 5.5. Вставка рисунков из коллекции - 4ч.**

Теория: Команды для вставки рисунка для презентации в программе MS PowerPoint -1ч.

Практика: Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы -3ч.

### **Тема 5.6. Вставка автофигуры - 4ч.**

Теория: Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы, блок – схемы -1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК -3ч

**Тема 5.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ - 4 ч.**

Теория: Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов» -1ч.

Практика: Настроить презентацию-3ч.

**Тема 5.8. Предварительный просмотр. Настройка печати - 4ч.**

Теория: Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать-1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК-3ч.

## **Раздел 6. ЛогоМиры 3.0. (6ч.)**

**Тема 6.1.Творческая среда ЛогоМиры 3.0 - 2ч.**

Теория: С чего начать. Окно приветствия. Назначение многофункциональной творческой среды. ЛогоМиры 3.0. Что означает слово Лого. Заставка окна ЛогоМиры 3.0. -1ч.

Практика: Запуск программы ЛогоМиры 3.0. Включение и выключение заставки. Открыть новый проект -1ч.

**Тема 6.2. Как создать простейший мультфильм - 4ч.**

Теория: Алгоритм создания несложного мультфильма, пользуясь основными возможностями Логомиров. Как выглядит новый (пустой) проект. Основные вкладки окна -1ч.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Рисунок «живая» улица небольшого городка -3ч.

**Тема 7. Итоговое занятие -2ч.**

## **Планируемые результаты**

### **Личностные:**

у обучающихся будет/будут:

- развита информационная культура;
- воспитаны настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитана культура общения, ведения диалога.

### **Предметные:**

у обучающихся будет/будут:

- сформированы первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформированы первоначальные представления и практические умения работы на компьютере и сферах его применения;
- выработаны умения и навыки работы с информацией;

- сформированы навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформированы знания об информационных технологиях и их применении;
- сформированы умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

**Метапредметные:**

у обучающихся будет/будут:

- развиты познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развиты память, внимание, наблюдательность;
- развито абстрактное и логическое мышление.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации Программы

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
I год обучения (базовый уровень)	2 октября 2023 г.	30 июня 2024 г.	36	144	2 раза в неделю по 2 часа

### Условия реализации программы

Занятия проводятся в оборудованном кабинете в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

### Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими: высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы (приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»).

### Материально-технические условия реализации Программы

Дополнительные шторы или жалюзи для затемнения, компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

#### Методы работы:

- ✓ словесный (рассказ, беседа, лекция);
- ✓ наглядный (работа по схемам и таблицам, презентация);

- ✓ практический (выполнение индивидуальных и групповых заданий);
- ✓ частично-поисковые (выполнение индивидуальных и групповых заданий, обеспечение самостоятельности детей в поисках какого-либо решения).

#### **Методы воспитания:**

- ✓ метод убеждения выражается в эмоциональном и глубоком разъяснении сущности социальных и духовных отношений, норм и правил поведения;
- ✓ метод поощрения выражается в стимулировании деятельности обучающихся. Поощрение вызывает положительные эмоции, способствующие возникновению чувства уверенности ребёнка в своих силах;
- ✓ метод упражнения предполагает такую организацию деятельности, которая позволяет обучающимся накапливать привычки и опыт правильного поведения, связывать слово с делом, убеждение с поведением;
- ✓ метод контроля заключается в наблюдении за деятельностью и поведением обучающихся с целью побуждения их к соблюдению установленных правил, а также к выполнению определенных заданий.

#### **Педагогические технологии:**

- ✓ личностно-ориентированный подход;
- ✓ дифференцированное обучение;
- ✓ развивающее обучение;
- ✓ здоровье сберегающие;
- ✓ игровые технологии и т.д.

### **Формы аттестации и оценочные материалы**

На протяжении всего периода обучения отслеживается результативность программы. Для оценки знаний обучающихся используются: входной контроль, текущий контроль и итоговый контроль.

Входной контроль проводится с целью выявления уровня начальных знаний учащихся и проводится с помощью беседы, опроса.

Текущий контроль - это систематическая проверка учебных достижений на каждом занятии обучающихся, проводимая в течение учебного года. Текущий контроль может проводиться в форме *тестов и практических работ*.

Итоговый контроль - умения и навыки обучающихся демонстрируются с помощью практических работ, рефератов.

#### **Оценочные материалы**

- ✓ тесты;
- ✓ вопросники;
- ✓ карточки с заданиями для практических работ;
- ✓ критерии оценок.

## Критерии оценки результатов освоения программы

<b>Низкий 0%-30%</b>	<b>Средний 31%-60%</b>	<b>Высокий 61%-100%</b>
Обучающийся знает изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами	Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом

### Методическое и дидактическое обеспечение программы

По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Учебно-методический комплекс

1) Учебные пособия:

- ✓ специальная литература;
- ✓ видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- ✓ электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

2) Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- ✓ обучающие компьютерные программы;
- ✓ алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- ✓ дидактические игры;
- ✓ обучающие настольные игры;
- ✓ компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал

- ✓ карточки с индивидуальными заданиями;
- ✓ индивидуальные пособия для учащихся;
- ✓ задания для самостоятельной работы;
- ✓ бланки тестов и анкет;
- ✓ бланки диагностических и творческих заданий;

3) Методические материалы

- ✓ планы занятий (в т.ч. открытых);
- ✓ задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- ✓ задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;

- ✓ методические рекомендации к занятиям.



## Список литературы Литература для педагога

1. Грошев А. С., Закляков П. В. Информатика. Учебник. М.: ДМК Пресс, 2019. 674 с.
2. Набиуллина С.Н. Информатика и ИКТ. Курс лекций. М.: Лань, 2019. 72 с.
3. Новожилов О. П. Информатика. Учебник. М.: Юрайт, 2014. 620 с.
4. Правовая информатика. Учебник и практикум / ред. Элькин В. Д. М.: Юрайт, 2014. 402 с.
5. Софронова Н. В., Бельчусов А. А. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. М.: Юрайт, 2020. 402 с.
6. Филимонова Е. В. Информатика и информационные технологии в профессиональной деятельности. Учебник. М.: Юстиция, 2019. 216 с.
7. Хлебников А. А. Информатика. Учебник. М.: Феникс, 2017. 448 с.
8. Цацкина Е. П., Царегородцев А. В. Информатика и методы математического анализа. Учебно-методическое пособие. В 2 частях. Часть 1. Информатика. М.: Проспект, 2019. 96 с.
9. Шмелева А. Г., Ладынин А. И. Информатика. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Microsoft Word. Microsoft Excel: теория и применение для решения профессиональных задач. М.: ЛЕНАНД, 2020. 304 с.

## Литература для учащихся

1. Бондаренко, С. А. Компьютер и ноутбук для детей / [С. А. Бондаренко]. – Москва: Эксмо, 2016. - 79 с.
2. Горячев, А. В. Информатика. Информатика в играх и задачах: рабочая тетрадь: 2 класс: в 2 ч.
3. Информатика для начальной школы: в таблицах и схемах: из чего состоит компьютер. Работа с файлами и алгоритмы. Программы Windows и сеть Интернет: [учебное пособие] / авт.- сост.: В. В. Москаленко; отв. ред. Оксана Морозова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012. - 64 с
4. Компьютер: моя первая энциклопедия / [авт.-сост.: В. Харитонов, В. Родин]. – Москва: Астрель, 2013 г. -160 с.

## Интернет-ресурсы

1. <https://foxford.ru/wiki/informatika/osnovnye-ustrojstva-kompyutera>
2. <https://screenshot-tools.ru/graficheskij-redaktor-microsoft-paint>
3. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/informatsiya-vokrug-nas/deystviya-s-informatsiey-formy-predstavleniya-informatsii>
4. [https://iomas.vsau.ru/wp-content/uploads/uch\\_proz/ei/txt/up/txt/7.htm](https://iomas.vsau.ru/wp-content/uploads/uch_proz/ei/txt/up/txt/7.htm)
5. <https://ritorika.com.ua/dokument/58/kak-vstavit-tablicu-poverh-kartinki-v-vorde>
6. <https://www.int-edu.ru/content/logomiry-30-integrirovannaya-tvorcheskaya-sreda>
7. <https://microexcel.ru/predvaritelnyj-prosmotr/>