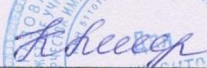


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
ЗАТО г. Североморск «Дом детского творчества им. Саши Ковалева»

Программа принята
методическим советом
МБУДО «ДТ»
Протокол №3
«21» апреля 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО «ДТ»
 М.Б.Клыкова
«13» мая 2025г.


Дополнительная
общеразвивающая программа технической направленности

«Маленький айтишник»

Срок реализации 1 год
для учащихся от 6-7 лет

Автор:
педагог
дополнительного образования
Кривцова
Елена Васильевна

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННОЙ КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 45 b6 9e 04 7e 17 78 da 5e 98 97 9e e2 af 10 e1
Владелец: Клыкова Марина Байраковна
Действителен: с 28.04.2025 до 22.07.2026

г. Североморск
2025

Введение

Компьютерная грамотность является элементом информационной культуры личности, предполагающей способность человека осознать и освоить информационную картину мира как систему символов и знаков, прямых и обратных информационных связей и свободно ориентироваться в информационном обществе, использовать образовательные ресурсы и информационно-телекоммуникационные сети. Для этого ребенку необходимо овладеть сводом правил поведения в таком обществе, способами общения с системами телекоммуникаций, локальными и глобальными информационно-вычислительными сетями.

В процессе обучения дети старшего дошкольного возраста получают навыки по взаимодействию с компьютером, учатся управлять мышкой, пользоваться клавиатурой. Знакомятся с программированием – ребенок составляет программу действий робота, пользуясь не текстами, а пиктограммами команд, что позволяет дошкольнику познакомиться с азами программирования.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности рассчитана на детей, желающих познакомиться с компьютерной грамотностью. Программа «Маленький айтишник», позволяет научить воспитанников особым знаниям и умениям, без которых невозможно ни быть успешным на рынке труда сегодня, ни получить образование, которое позволит остаться успешным завтра.

Занятия строятся по принципу «от теории к практике» с учётом индивидуальных потребностей и способностей учащихся, деятельностного подхода и практической направленности обучения компьютерным технологиям.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Маленький ИТшник» имеет техническую направленность.

При составлении образовательной программы были учтены требования к современной образовательной программе, которые изложены в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ, Приказе Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. N629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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 учащихся и молодежи», Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», Распоряжением Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области», Постановлением администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск», Уставом учреждения.

Актуальность программы

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходима каждому человеку. Занятия на компьютере имеют большое значение для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами

на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных развивающих игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. В данную программу включены такие компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка, и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, внимание, цветовосприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать. Задания творческого характера направлены на формирование у детей навыков самостоятельной работы на компьютере, развитие воображения, креативности.

Новизна программы

Новизна программы заключается в следующем:

- В процессе ее реализации широко используются развивающие игры нового поколения, которые способствуют как развитию личности ребенка в целом, так и способствуют формированию интереса детей к игре, расширяют представления об окружающей действительности, воспитывают моральные качества личности.

- Дети старшего дошкольного возраста, в процессе обучения, получают навыки по программированию, ребенок составляет программу действий робота, пользуясь не текстами, а пиктограммами команд, что позволяет дошкольнику познакомиться с азами программирования.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что ребенок овладевает умением обобщать и анализировать, запоминать и сравнивать. В игре развивается фантазия, способность к концентрации внимания, обогащается жизнь ребенка, а значит – создается дополнительный резерв, влияющий на его здоровье.

Цель программы: формирование основ алгоритмического и логического мышления, развитие познавательной активности и интеллектуальных способностей для детей старшего дошкольного возраста через применение компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие:

Формировать представление о фундаментальных понятиях информатики.

Дать элементарные представления об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях.

Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

Развивающие:

Развивать логическое мышление и формировать пространственное воображение.

Способствовать развитию внимания, памяти, формировать творческое воображение, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти.

Развивать диалогическую речь детей (умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них), обогащать активный словарь детей.

Воспитательные:

Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии.

Формировать информационную культуру.

Воспитывать интерес новым информационным технологиям;

Воспитывать чувство личной ответственности за полученный результат.

Способствовать воспитанию умственных и волевых усилий, концентрации внимания.

Исходя из поставленных задач, важнейшими **принципами** построения программы являются:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт от простого к сложному;
- системность, последовательность и доступность в освоении трудовых приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении к личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- принцип природосообразности - предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей, задатков, возможностей детей при включении их в различные виды деятельности;
- поощрение творческих достижений учащихся, самостоятельности при выполнении творческих практических работ.
- тематический принцип, где в самой основе планирования занятий лежат реальные события, происходящие в окружающем их мире и вызывающие интерес у детей, праздники родных и близких, календарные праздники, различные сезонные явления в природе. Все эти факторы имеют отражение и при планировании образовательного процесса.

Количество детей в группе 12 человек. Группа делится на два звена. Распределение учебной нагрузки представлено следующим образом: (1 раз в неделю по 1 часу) x 36 недель) x 2 звена=72 часа;

Один академический час занятия в группе 25 минутам астрономического времени.

В объединение принимаются все желающие дети 6-7 лет по заявлению родителей или лица их заменяющего. При формировании групп учитывается возраст учащихся и их подготовка в области компьютерной грамотности.

Формы, методы и режим занятий

Основная форма занятий - практикум. Задания курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, на занятиях применяются следующие формы и методы обучения:

- лекция – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме;
- учебная дискуссия – стимулирование познавательного интереса, вовлечение учащихся в активное обсуждение разных научных точек зрения по той или иной проблеме, побуждение их к осмыслению различных подходов к аргументации чужой и своей позиции. Учит учащихся мыслить, спорить, доказывать свою правоту.
- лекция с элементами беседы – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с учащимися наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме;
- групповое задание – воспитанники объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
- Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.
- игра – ролевые, деловые, дидактические, развивающие компьютерные игры, тренажеры;

- наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначены для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символическом изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п.;
- объяснительно-иллюстративные (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- проблемно-поисковый (в проектной деятельности);
- обучающий контроль;
- мастер-классы.

Занятия проводятся в специальном, регулярно проветриваемом, хорошо освещенном помещении, где имеются рабочие места для детей. Одно из важнейших требований - соблюдение правил охраны труда детей, норм санитарной гигиены в помещении и на рабочих местах, правил пожарной безопасности. Педагог постоянно знакомит обучающихся с правилами по технике безопасности при работе на компьютере. Регулярно в ходе занятий проводятся физкультминутки с упражнениями по профилактике переутомления зрительной системы обучающихся, мышечной системы, а также упражнения на релаксацию. Сохранение здоровья - это важная педагогическая проблема организации дополнительного образования.

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно-результативный блок (Приложение 1):

Весь материал курса сгруппирован в шесть разделов:

Раздел 1. Знакомство с компьютером

Раздел 2. Клавиатура

Раздел 3. Знакомство с графическими редакторами

Раздел 4. Знакомство с интернетом

Раздел 5. Управляем роботом в учебной среде «ПиктоМир»

Раздел 6. Повторение, закрепление и новые навыки.

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Знакомство с компьютером					
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с компьютером и его частями. Учимся включать и выключать.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Фронтальный опрос Вопрос-ответ
2.	Знакомство с компьютерной мышью. Управление мышью. Знакомство с программой GCompris. Интерфейс программы.	2(1)	2(1)	4(2)	Фронтальный опрос
3.	Мышь и ее кнопки. Щелчок, двойной щелчок, перетаскивание.	1(0,5)	3(1,5)	4(2)	Практическое задание
Раздел 2. Клавиатура					
1.	Клавиатура. Для чего нужна клавиатура, буквы, цифры, пробел.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Обсуждение
2.	Расположение букв. Игра «Падающие буквы»	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Обсуждение
3.	Клавиши Enter, Shift, Caps lock. Регистр букв – смена размера букв на	1(0,5)	3(1,5)	4(2)	Практическое задание

	клавиатуре. Игра «Падающие слова»				
Раздел 3. Рисуем с помощью компьютера. Знакомство с графическими редакторами					
1.	Графический редактор Paint. Инструменты (кисть, ластик, палитра). Рисование простых фигур.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
2.	Инструмент «Заливка». Закрашивание рисунка. Смешиваем цвета.	1(0,5)	3(1,5)	4(2)	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
3.	Рисуем домик в Paint.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
4.	Графический редактор Pixilart. Рисование по пикселям.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
5.	Графический редактор AutoDraw. Принципы аппликации.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
Раздел 4. Знакомство с интернетом					
1.	Что такое Интернет? Веб-браузер. Иконка браузера. Поисковая строка.	2(1)	-	2(1)	Обсуждение
2.	Безопасность в интернете.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Вопрос-ответ
3.	Поиск картинок в интернете.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
Раздел 5. Управляем роботом в учебной среде «ПиктоМир»					
1.	Программа ПиктоМир. Знакомство с интерфейсом программы.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Обсуждение
2.	Что такое Алгоритмика, основные понятия. Программируемые Роботы исполнители.	2(1)	2(1)	4(2)	Составление простейших алгоритмов
3.	Знакомство с Роботом - Ползуном, его функциями, командами.	-	2(1)	2(1)	Вопрос-ответ
4.	«Ориентировка в пространстве». Роботы Тягун и Двигун.	1(0,5)	3(1,5)	4(2)	Нахождение нескольких вариантов программ для одного решения.
5.	Освоение навыков работы с Роботом Вертуном.	1(0,5)	3(1,5)	4(2)	Составление алгоритмов
6.	Повторители, освоение навыков работы с повторителями.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
7.	Подпрограммы. Закрепление навыков работы с «подпрограммами» и «повторителями».	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание Соревнование
Раздел 6. Повторение, закрепление и новые навыки					
1.	Игры на логику и мышление в GCompris.	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
2.	GCompris: детский клавиатурный тренажер.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
3.	GCompris: игры на развитие внимания и памяти. Последовательность.	1 (0,5)	3(1,5)	4(2)	Практическое задание

4.	Картинка «Мышка» из геометрических фигур в Paint.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
5.	Итоговое занятие.	-	2(1)	2(1)	Познавательная викторина
	Всего	22(11)	50(25)	72(36)	

Содержание курса обучения

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Знакомство с компьютерным классом. Порядок и содержание занятий. Правила поведения в кабинете во время занятий. (Презентация по тех. без.)

Раздел 1. Знакомство с компьютером

1. Знакомство с компьютером и его частями. Учимся включать и выключать.

Теория.

Познакомить детей с основными частями компьютера и их функциями (Системный блок, монитор, клавиатура, мышь, колонки). Включение и выключение компьютера (с помощью учителя).

Практика.

Игра «Найди часть компьютера» (учитель называет часть, дети показывают). Сборка пазла с изображением компьютера. Просмотр короткого мультфильма о компьютере.

2. Знакомство с компьютерной мышью. Управление мышью. Знакомство с программой GCompris. Интерфейс программы.

Теория.

Как работает мышь. Курсор. Левая и правая кнопки мыши. Что собой представляет программа GCompris, как запустить задание.

Практика.

Запускаем программу с помощью мыши. Игра «Потуши пожар», игра «Открой картинку».

3. Мышь и ее кнопки. Щелчок, двойной щелчок, перетаскивание.

Теория.

Что делает щелчок правой кнопки мыши. Как работает левая кнопка мыши. Двойной щелчок левой кнопки мыши. Как перенести иконку.

Практика.

Игра «Штрафной удар», игра «Щелкни по мне», игра «Перетаскивание предметов». Смена картинки рабочего стола при помощи правой клавиши мыши.

Раздел 2. Клавиатура

1. Клавиатура. Для чего нужна клавиатура, буквы, цифры, пробел.

Теория.

Клавиатура – как средство ввода информации. Что на ней есть. Расположение букв на клавиатуре. Пробел. Цифры на клавиатуре.

Практика.

Игра «Детская клавиатура» - озвучиваются нажимаемые клавиши. Задание – пишем свое имя.

2. Расположение букв. Игра «Падающие буквы»

Теория.

Расположение букв на клавиатуре. Почему буквы расположены не по алфавиту, почему на каждой клавише по две буквы.

Практика.

Игра «Падающие буквы». Игра ищем букву «Ё».

3. Клавиши Enter, Shift, Caps lock. Регистр букв – смена размера букв на клавиатуре. Игра «Падающие слова»

Теория.

Назначение клавиш: Enter, Shift, Caps lock, Backspace. Большие и маленькие буквы. Когда использовать Shift и Caps lock для смены регистра букв на клавиатуре.

Практика.

Игра «Падающие слова» появляются простые слова с разным регистром букв. Пишем имя большими и маленькими буквами. Использование клавиши Backspace для исправления ошибок. Использование клавиши Enter для переноса на новую строку.

Раздел 3. Рисуем с помощью компьютера. Знакомство с графическими редакторами

1. Графический редактор Paint. Инструменты (кисть, ластик, палитра). Рисование простых фигур.

Теория.

Учимся рисовать на компьютере при помощи мыши. Разбираем как создавать простые рисунки в графическом редакторе Paint, какие основные инструменты нам могут помочь и где они находятся.

Практика.

Рисуем простые геометрические фигуры. Рисуем солнце

2. Инструмент «Заливка». Закрашивание рисунка. Смешиваем цвета.

Теория.

Как закрасить фигуру? Инструмент «Заливка», выбираем цвет. Три основных цвета у компьютера. Как получить из трех цветов (красного, зеленого, синего) все остальные цвета.

Практика.

Раскрашиваем цветик-семицветик. Игра «Смешение цветов краски». Игра «Смешение цветов лучей света».

3. Рисуем домик в Paint.

Практика.

Рисуем простой домик, используя изученные инструменты рисования и закрашиваем его.

4. Графический редактор Pixilart. Рисование по пикселям.

Теория.

Знакомство с программой для рисования по пикселям Pixilart. Знакомимся с необходимыми инструментами.

Практика.

Рисуем в программе пиксельное сердце. Свободное рисование в программе GCompris.

5. Графический редактор AutoDraw. Принципы аппликации.

Теория.

Растровая и векторная графика, их отличия. Знакомство с программой для рисования AutoDraw. Последовательное рисование картинку от фона до переднего плана.

Практика.

Ищем задний и передний план на картинках. Собираем картинку из деталей. Рисуем в программе по принципу аппликации.

Раздел 4. Знакомство с интернетом

1. Что такое Интернет? Веб-браузер. Иконка браузера. Поисковая строка.

Теория.

Что такое интернет? Для чего он нужен? Что такое Веб-браузер (знакомство с иконкой). Как открыть Веб-браузер? Адресная строка (как перейти на сайт). Смотрим небольшой мультфильм про устройство интернета.

2. Безопасность в интернете.

Теория.

Как себя вести при общении в интернете? Почему нельзя сообщать незнакомым людям свои имя, адрес, телефон. Почему нельзя открывать ссылки от незнакомых людей.

Практика.

Игра «Выбери решение».

3. Поиск картинок в интернете.

Практика.

Поиск в интернете картинок на заданную тему (животные, растения, фрукты и т.д.)

Раздел 5. Управляем роботом в учебной среде «ПиктоМир»

1. Программа ПиктоМир. Знакомство с интерфейсом программы.

Теория.

Презентация программы: легенда, сюжетная линия занятий, главные герои сюжетной линии. Понятие «робот», виды роботов, их назначение. Знакомство с учебной программной средой ПиктоМир.

Практика.

Освоение навыков работы со средой «Пиктомир». Входная диагностика пространственной ориентировки учащихся (лево-право-вперед): упражнение-имитация на полях. Упражнения «Азбука алгоритмики»: нахождение отличий, построение на симметрию и др.

2. Что такое Алгоритмика, основные понятия. Программируемые Роботы исполнители.

Теория.

Что такое Алгоритм? Учимся составлять и выполнять план (алгоритм) действий; определять правильность порядка выполнения шагов. Особенности роботов-исполнителей.

Практика.

Выполнение практических заданий на составление алгоритмов. Играем в робота-исполнителя.

3. Знакомство с Роботом - Ползуном, его функциями, командами.

Практика.

Отрабатываем понятие алгоритма, программа, команда. Освоение навыков работы с Роботом – Ползуном.

4. «Ориентировка в пространстве». Роботы Тягун и Двигун.

Теория.

Как составлять алгоритмы для роботов Тягун и Двигун. Поиск ошибок в алгоритме.

Практика.

Отрабатываем навыки в учебной программе (игры 5, 6, 7).

5. Освоение навыков работы с Роботом Вертуном.

Теория.

Учимся составлять алгоритм для исполнителя Вертун. Умение понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем. Разбираем как выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.

Практика.

Игра «Садовник» (Ребенок должен провести робота по маршруту и отыскать яблоки). Практическое выполнение задания (игры 1, 2, 3).

6. Повторители, освоение навыков работы с повторителями.

Практика.

Ищем примеры повторителей в обычной жизни. Практическое выполнение задания (игра 13).

7. Подпрограммы. Закрепление навыков работы с «подпрограммами» и «повторителями».

Теория.

Составление алгоритма с использованием двух повторителей; умение понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем. Выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.

Практика.

Практическое выполнение задания (Игра 1 ,2, 3, 4, 5 2 блок). Практическое выполнение задания (3 блок, игра 1, 2, 3, 4).

Раздел 6. Повторение, закрепление и новые навыки.

1. Игры на логику и мышление в GCompris.

Практика.

Игра «Железная дорога». Игра «Кодирование пути». Игра «Собери головоломку». Игра «Мозайка».

2. GCompris: детский клавиатурный тренажер.

Практика.

Детский клавиатурный тренажер. Игра «Падающие буквы». Игра «Падающие слова».

3. GCompris: игры на развитие внимания и памяти. Последовательность.

Теория.

Изучаем понятие последовательность.

Практика.

Игра «Последовательность». Игра «Поиск отличий». Игра «Мемо».

4. Картинка «Мышка» из геометрических фигур в Paint.

Практика.

Рисуем последовательно мышку из простых геометрических фигур с заливкой элементов.

5. Итоговое занятие.

Практика.

Отвечаем на вопросы и выполняем задания по пройденному в курсе материалу.

Результаты образовательного процесса обучения

Будут знать	Будут уметь
- правила безопасного поведения при работе с компьютером; - из каких устройств состоит компьютер (монитор, системный блок, клавиатура, мышь, колонки); - назначение основных устройств компьютера (устройства «ввода» мышь, клавиатура); - что такое Интернет; - правила безопасного поведения в сети Интернет; - назначение алгоритма и программы; - как работает Робот-исполнитель.	- включать и выключать компьютер; - запускать программы с иконки; - мышкой ориентироваться на экране монитора; - пользоваться клавиатурой; - воспринимать и анализировать информацию с экрана; - запускать веб-браузер для выхода в Интернет; - находить картинки в Интернете; - выполнять план (алгоритм) действий; - составлять алгоритмы и блок-схемы; - управлять Роботом-исполнителем при помощи команд; - пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя; - пользоваться игровыми и обучающими программами; - оценивать свои результаты.

Методическое обеспечение программы

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения с новыми информационными технологиями. Предполагается использовать следующие технологии обучения:

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики программы).
2. Игровые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом возрастных особенностей, ведущего типа деятельности).
3. Проблемно-поисковые технологии (ведущий метод – метод проектов). Организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль.
4. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил

организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Курс носит сугубо практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Теоретические понятия информатики изучаются в традиционной форме – объяснение педагога с вовлечением учащихся в диалог. Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 5-10 минут занятия.

Оставшееся время используется для практических заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно под контролем педагога. Из этого времени работе на ПК отводится не более 15 минут. Занятия проводятся интегративно. В ходе занятия проводятся

физкультурные минутки для разрядки и снятия напряжения, гимнастика для глаз. В настоящее время количество компьютеров позволяет каждому ребенку работать за отдельной машиной, поэтому предполагается работа в индивидуальном режиме.

Программный материал изучается на базовом уровне с дифференциацией практических заданий для детей, быстрее освоивших предыдущие темы.

Основной тип занятия – комбинированный.

Беседы с детьми сопровождаются показом иллюстраций, схем, готовых шаблонов, изделий с использованием современных визуальных технических средств обучения.

Проверка знаний по программе учащихся построена на выполнении заданий, отражающих уровень понимания ими теоретических знаний, а также творческих и практических заданий (Приложение 1).

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий (Приложение 2).

Программное обеспечение курса

Материально-техническая база позволяет реализовывать курс в компьютерном классе, и всегда выполняются следующие условия:

1. Каждый учащийся на каждом уроке обеспечен компьютерным рабочим местом (ноутбук).
2. Учитель имеет свое компьютерное рабочее место.
3. На жестких дисках выделено достаточное дисковое пространство для хранения работ учащихся.
4. Каждое компьютерное рабочее место оборудовано компьютером под управлением ОС Windows 10 - 6 шт.
5. На ноутбуках установлена программа GCompris.
6. Телевизор для демонстрации презентаций, мультфильмов (экран компьютера педагога проецируется на телевизор).
7. Доступ к сети Интернет на всех компьютерах для работы в онлайн программах (ПиктоМир, Pixilart, AutoDraw).
8. Все компьютеры класса включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу.
9. В учебном классе находится принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.
10. Материалы и инструменты :
Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, цветные карандаши.
Клей ПВА, жесткие кисти для клея.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. N629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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 учащихся и молодежи».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
5. Распоряжение Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области».
6. Постановление администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск».
7. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования ЗАТО г. Североморск «Дом детского творчества им. Саши Ковалева».
8. Информатика. Учебник. В 2-х частях / С.В. Назаров, И.А. Бессонова // Бином. Лаборатория знаний. - 2015. – С.958.
9. Информационные технологии. Мультимедиа. Учебное пособие / Ю.А. Жук // Лань. – 2020. – С.208.
10. Основы современной информатики. Учебное пособие / Ф.Ф. Пащенко // Лань. - 2018. – С.256.

Литература для педагога

1. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушнirenко, А.Г. Леонов, М.В. Райко. <https://piktomir.ru/methodology>
2. Кушнirenко А.Г., Леонов А.Г., Ройтберг М.А. Статья: «Знакомим дошкольников и младших школьников с азами алгоритмики с помощью систем ПиктоМир и КуМир» (А.Г.Кушнirenко, А.Г.Леонов, М.А.Ройтберг). / ТРУДЫ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ИНСТИТУТА СИСТЕМНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК //Издательство: Федеральный научный центр Научно-исследовательский институт системных исследований Российской академии наук. – Т.5, №1, - 2015. – С. 134-137.
3. Рогожкина И.П. «Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности»; http://vestnik.yspu.org/releases/2012_2pp/09.pdf

Литература для учащихся

1. Информатика / В.А. Острейковский // Высшая школа. - 2018. – С. 319.
2. Играй и развивайся/ Е. В. Зубкова//ИП Мякотин И. В.- 2016. – С.96.
3. Информатика /А.В. Могилев, Н.И. Пак, Е.К. Хеннер // Академия. - 2020. – С.816.
4. Рогожкина И.Б.Легкий способ заинтересовать ребенка и развить его способности. Умные задачи для детей от 5 до 9 лет. Учебное пособие, М.: Издательство «Альянс Медиа Стратегия».

Виды контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Предварительный	Начальный уровень подготовки учащихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.	Опрос	Сентябрь
Текущий	Освоение учебного материала по темам.	Кроссворды, ребусы Задания, тесты	В течение года
Промежуточный	Освоение учебного материала за полугодие	Опросы, практические задания	Декабрь-январь Май
Итоговый	Освоение учебного материала за год	Викторина	Май

Оценка уровней освоения программы

Критериями выполнения программы служат: знания, умения и навыки детей. Результаты заносятся в таблицы в трехбалльной системе, где: 3 – справился самостоятельно и достаточно быстро 2 – справился, но с небольшой помощью взрослого или со значительной затратой времени 1 – не смог справиться: Считается, что ребенок освоил программу дополнительного образования, если средний бал по всем критериям не ниже 2.

ФИО		
Тема	Баллы	
	Теоретические знания	Практические умения и навыки
Итог		

Дидактические материалы**Задания для опроса по технике безопасности****Вопрос №1.**

Прилежный ученик, выполняя задание по карточке, прикрепил ее скотчем к экрану монитора. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №2.

Занимая рабочие места за компьютерами, два торопливых ученика “пробивали” себе дорогу, усердно работая локтями. Какие правила техники безопасности они нарушили?

Вопрос №3.

Внимательная учительница на уроке информатики обнаружила, что рассеянный ученик жует жевательную резинку и предложила ему с ней расстаться. Рассеянный ученик расстался с жевательной резинкой и прилепил ее к розетке. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №4.

Игровой ученице подарили лазерную указку. Не желая с ней расстаться, она прихватила ее с собой на урок информатики. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №5.

Шаловливые ученики весело резвились на переменке возле школы, обливая водой друг друга из водяных пистолетов. Прозвенел звонок, ученики пришли в кабинет информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №6.

Перед уроком информатики у учеников 5 класса была физкультура. Спортивную форму и лыжи они принесли с собой на урок информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то, какие?

Вопрос №7.

Хвастливый ученик, решив показать свои глубокие познания знакомой однокласснице, стал отсоединять монитор и клавиатуру от неисправного компьютера. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №8.

Торопливый ученик, вбежав в кабинет информатики, включил компьютер себе и соседу и, ещё не зная, чем надо будет заниматься на уроке, стал подряд нажимать на все клавиши. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №9.

Внимательная ученица обнаружила на уроке, что девочка Маша прихватила с собой на урок любимые игрушки: плюшевого медведя и куклу Барби и усадила рядом с монитором. Какое правило техники безопасности нарушила девочка Маша?

Вопрос №10.

Очень старательная ученица, выполняя задание на компьютере, придвинулась вплотную к экрану монитора и стала водить пальчиком по тексту на экране монитора. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №11.

Рассеянный ученик дремал на уроке и не слышал объяснения учителя о порядке выполнения работы. Потом он проснулся, вспомнил о работе и без разрешения учителя перешёл к другой парте посмотреть, чем занимаются одноклассники. Нарушил ли он правила техники безопасности и какие?

Вопрос №12.

По дороге в компьютерный класс Миша упал в грязь, Саша помог ему подняться и отряхнул его грязную одежду. Оба ученика пришли в класс с грязными руками. Нарушили ли они правила работы с компьютером?

Вопрос №13.

Как только ребята сели за компьютеры Наташа одела наушники и не услышала объяснений учителя. Когда ребята приступили к выполнению задания, Наташа стала смотреть, что делают ребята. Она не смогла до конца понять задание и случайно удалила папку с нужной программой. Почему это случилось?

Вопрос №14.

Серёжа не смог правильно выполнить задание, хотя очень старался. Серёжа рассердился, заплакал и ударил по клавиатуре кулаком. Что он сделал не правильно?