

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» Моргаушского района Чувашской Республики**

ПРИНЯТО
педагогическим советом
МБУДО «Дом детского творчества»
Моргаушского района ЧР
№ ____ от « ____ » _____ 2021г.

Утверждаю
И.о.директора МБУДО «Дом детского
творчества» Моргаушского района ЧР

Рожкова А.В.
Приказ № ____ от « ____ » _____ 2021г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
объединения
«Мышонок»**

Направленность: техническая
Срок реализации – 1 год
Для обучающихся: 7-8лет

Автор: педагог дополнительного образования
Кожевникова Полина Петровна

Пояснительная записка

Программы «Мышонок» технической **направленности**. Данная программа внеурочной деятельности составлена для обучающихся младших классов.

Программа данного курса разработана на основе обязательного минимума содержания образовательной программы по информатике и информационным технологиям, дает учащимся навыки использования компьютера и другие информационно-технологические знания и навыки. Программа носит интеграционный характер.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Новизна программы

Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа со строками и файлами, рекурсии, олимпиадные задачи), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

Актуальность

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Отличительной особенностью программы является освоение способа работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции обучающегося.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Адресат программы и объем программы. Программа «Мышонок» рассчитана на детей младшего школьного возраста (7-10 лет).

Срок освоения программы 7 месяцев. Объем курса - 58 часов (2 часа в неделю):

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

Занятия проводятся со всем составом группы, по 1 часу 2 раза в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Формы обучения и виды занятий

Данная образовательная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);

- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, проекты занятия, презентации, работа с электронными карточками, игра, викторины экскурсии, проектная деятельность...);

- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);

- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, мышь. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, игровые задания, викторины.

Цели и задачи программы

Цель программы:

Формирование первоначальных знаний и умений, предполагающих активное использование ПК в урочной и внеурочной деятельности как средство развития одаренности личности младших школьников.

Основные задачи программы:

обучающие:

формирование представлений об информатике, расширение технического кругозора; знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, знакомство с основными свойствами информации, научить приемам организации информации и планирования деятельности, в частности учебной, при решении поставленных задач;

знакомство с возможными источниками информации и способами ее поиска

развивающие:

подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.

раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира

развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру

развитие общих навыков работы с информацией: поиск, обработка, организация информации и создание своих информационных объектов

воспитывающие:

формирование информационной культуры обучающихся; потребности в дополнительной информации

формирование у учащихся коммуникативных умений, таких, как умений распределять обязанности в группе. Аргументировать свою точку зрения, участвовать в дискуссии. Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
 развитие мотивации личности к познанию;
 воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
 формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Учебный план

№ п/ п	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Инструктаж по ТБ и ПБ. Компьютер и его устройства	1	4	5
2	Рабочий стол.	1	3	4
3	Вычисления с помощью программы калькулятор	0	2	2
4	Учимся рисовать	4	13	17
5	Раскрашивание компьютерных рисунков	0	8	8
6	Учимся печатать	2	17	19
7	Закрепление материала Итоговое мероприятие	0	3	3
	Итого:	16	42	58

Календарно-тематическое планирование

№ темы	Название темы, занятия	Кол-во часов
1.	Компьютер и его устройства	5 часов
	Правила поведения в компьютерном классе.	1
	Компьютер – друг, помощник, враг.	1
	Устройство компьютера.	1
	Компьютерная помощница мышь	1
	Кнопка Пуск. Включение компьютера	1
2.	Рабочий стол	4 часа
	Рабочий стол.	1
	Папки	1
	Понятие файла и папки. Действия с файлами и папками.	1
	Запуск программ.	1
3	Вычисления с помощью программы калькулятор.	2 часа
4	Учимся рисовать	17 часов
	Графический редактор	1
	Основные инструменты графического редактора	1
	Инструменты для рисования.	1
	Рисование с помощью инструмента карандаш	1
	Компьютерный рисунок. Заливка рисунка	1
	Создание компьютерного рисунка- эллипс.	1
	Кукла – неваляшка. Создание рисунка	1

	Создание рисунка «Бусы»	1
	Создание рисунка Шарики на елку	1
	Создание рисунка – украсим елку	1
	Создание открытки.	1
	Вставка текста в открытку.	1
	С новым годом – презентация «новогодняя сказка»	1
	Создание компьютерного рисунка – прямоугольник.	1
	Создание компьютерного рисунка – линии.	1
	Создание компьютерного рисунка «Дом»	1
	Создание компьютерного рисунка – «Дерево»	1
5	Раскрашивание компьютерных рисунков	8 часов
	Раскрашивание компьютерных рисунков	3
	Конструирование	3
	Гимнастика для рук	2
6	Учимся печатать	19 часов
	Клавиатура и мышь.	1
	Основные группы клавиш.	1
	Набор простых текстов	1
	Редактирование текста.	1
	Форматирование текста	1
	Вставка графических изображений в текст	1
	Сохранение и удаление текста	1
	Программа Блокнот.	1
	Клавиатура. Клавиатурные клавиши.	1
	Клавиатурные клавиши. Стрелки.	1
	клавиши – пробел, энтер.	1
	Набор текста. Заглавная буква.	1
	Набор текста – запятая.	1
	Набор текста, удаление ненужных букв.	1
	Набор текста. Клавиатурный тренажер.	1
	Работа на клавиатурном тренажере.	1
	Работа на клавиатурном тренажере.	1
	Работа на клавиатурном тренажере.	1
	Работа на клавиатурном тренажере.	1
7	Закрепление материала	3 часа
	Закрепление материала	1
	Создание рисунка – плаката «Здравствуй лето»	1
	Создание рисунка – плаката «Здравствуй лето»	1
	ИТОГО	58 часов

Содержание программы

Компьютер и его устройство – 5 часов

1. Презентация «Это должен каждый знать» игровые упражнения «Найди отличия», игра «Мишень»
2. Компьютер – друг, помощник, враг. Игровые упражнения «Веселая зарядка», игра «Босмания»
3. Устройство компьютера. Игровые упражнения «Найди отличие», игра «Утки»
4. Компьютерная помощница мышь, игровое упражнение «Курсор», игра «Монетка»

5. Кнопка Пуск. Включение и выключение компьютера, игровое упражнение «обведи рисунок по точкам», игра «Крошка Енот»

Рабочий стол – 4 часа

1. Рабочий стол. Что на нем находится. Игровое упражнение «мышиный лабиринт», игра «мишень»

2. Папки. Папка игры, игровое упражнение «найди одинаковые предметы», игра «Крошка енот»

Вычисления с помощью программы калькулятор - 2 часа

Учимся рисовать – 17 часов

Графический редактор. Что это такое. Где находится? Как открывать. Игровое упражнение «Найди лишнее». Игра «спаси белку»

1. Инструменты для рисования. Какие инструменты, где находятся. Игровое упражнение «Мозаика», игра «Пазл – Мания»

2. Компьютерный рисунок. Заливка рисунка, игровое упражнение «поймай мяч», игра «Пазлы»

3. Создание компьютерного рисунка- эллипс. Что с помощью него можно нарисовать. Игровое упражнение «Дорисуй», игра «Веселые моторы»

4. Кукла – неваляшка. Создание рисунка, игровое упражнение «Курсор», игра «Мышка Миа»

5. Создание рисунка «Бусы», игровое упражнение «Мышиный лабиринт», игра «Кукла Барби»

6. Создание рисунка «Шарики на елку» упражнение «Курсор», игра «Мышка Миа»

7. Создание рисунка –«Украшим елку», игровое упражнение «Дорисуй по точкам», игра «Новогодние пазлы»

8. С новым годом – презентация «новогодняя сказка», игровое упражнение «Украшь елку», игра «Спаси белку»

9. Создание компьютерного рисунка – прямоугольник. Что с помощью его можно нарисовать. Игровое упражнение «Дорисуй рисунок», игра «Барби»

10. Создание компьютерного рисунка – линии. Какие бывают. Что можно нарисовать. Игровое упражнение «нарисуй по точкам», игра «Спаси белку»

11. Создание компьютерного рисунка «Дом», игровое упражнение «Цветные льдинки»

12. Создание компьютерного рисунка – «Дерево», игровое упражнение «Косынка с узорами», игра «Пазлы»

Раскрашивание компьютерных рисунков

Конструирование

Гимнастика для рук- 8 часов

Учимся печатать – 19 часов

1. Программа Блокнот. Где находится. Как открывать. Игровое упражнение «Тропинка». Игра «Пойди туда, не знаю куда»

2. Клавиатура. Клавиатурные клавиши. Игровое упражнение «Лабиринт», игра «Кукла Барби»

3. Клавиатурные клавиши. Стрелки. Игровое упражнение «Найди ошибку», игра «В гостях у Тигры»

4. Клавиши – пробел, энтер. Игровое упражнение «Что лишнее», Игра «Пойди туда, не знаю куда»

5. Набор текста. Заглавная буква. Игровое упражнение «Привет», игра «Поймай мяч»

6. Набор текста – запятая. Игровое упражнение «Поймай букву», игра «Воришка»
7. Набор текста, удаление ненужных букв. Игровое упражнение «Найди ошибку в тексте», игра «Снежки»
8. Набор текста. Клавиатурный тренажер. Игровое упражнение «поймай мяч», игра «Пазл – мания»
9. работа на клавиатурном тренажере. Игровое упражнение «Найди лишнее». игра «Веселые моторы»
10. работа на клавиатурном тренажере. Игровое упражнение «привет», игра «В гостях у тигры»
11. работа на клавиатурном тренажере. Игровое упражнение «Найди лишнее в тексте», игра «Веселые моторы»
12. работа на клавиатурном тренажере. Игровое упражнение «привет», игра «В гостях у тигры»

Закрепление материала – 3 часа

1. Создание рисунка – плаката «Здравствуй лето», игра «Пазлы»
2. Создание рисунка – плаката «Здравствуй лето», игра «Пазл мания»

ИТОГО: 58 часов

Планируемые результаты

По окончании данного курса прогнозируется, что учащиеся получат следующие знания, умения и навыки.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Увеличение количества участников дистанционной игры-конкурса по информатике «Инфознайка».
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Повышение эффективности учебно-воспитательного процесса
5. Совершенствование материально-технической базы.

Комплекс организационно — педагогических условий

Календарно-учебный график

1. Режим работы Дома творчества:

- шестидневная рабочая неделя;
- продолжительность учебного занятия – 45 мин.

2. Продолжительность образовательной деятельности:

с 01.09.2021 года по 31.08.2022 года

3. Продолжительность учебного года:

Учебный год	Начало	Окончание	Продолжительность
2021-2022год	1 октября 2021 г.	30 апреля 2022 г.	29 недель

4. Продолжительность учебных полугодий:

Учебные полугодия	Начало	Окончание	Продолжительность
Первое	1 октября 2021 г.	30 декабря 2021 г.	13 недель (91 день)
Второе	10 января 2022 г.	30 апреля 2022 г.	16 недель (111 дней)
Всего:			29 недель (202 дня)

5. Праздничные дни

		Продолжительность
Праздничные дни	С 31 декабря 2021 г. - по 9 января 2022 г.	10 дней
Дополнительные дни отдыха связанные с государственными праздниками	4 ноября, 23 февраля, 8 марта	3 дня
	<i>Всего</i>	<i>13 дней</i>

Итоговое мероприятие – 27 апреля 2022 года.

Условия реализации программы и материально-техническое обеспечение

Для реализации данной программы необходим компьютерный класс, укомплектованный современной компьютерной техникой.

1. Технические средства обучения:

Мультимедийный проектор.

Экран МФУ.

Звуковые колонки.

Компьютер учителя.

Точка доступа (интернет).

Моноблок ученика.

2. Программные средства:

Материально-техническое (компьютер, интерактивная доска) программное обеспечение:

Операционная система MS Windows 2007

Текстовый редактор MS Word 2007

Редактор Power Point 2007

Операционная система Windows 7 (стартовая);

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. (**Приложение 1**)

Способы определения результативности:

Мини – тесты, викторины, создание рисунков и плакатов с помощью компьютерных программ

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

Выставки, итоговые занятия по пройденному материалу.

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы (в конце каждого года).

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

Важным показателем работы ребёнка, да и учителя, является «**Портфель достижений обучающегося**». Это сборник работ и результатов, которые показывают усилия, прогресс и достижения ученика в разных областях (учёба, творчество, общение, здоровье, полезный людям труд и т.д.), а также самоанализ ребенком своих текущих достижений и

недостатков, позволяющих самому определять цели своего дальнейшего развития. «Портфель достижений» включён в Примерную основную образовательную программу, дополняющую

Федеральный государственный образовательный стандарт как обязательный компонент определения итоговой оценки. Таким образом, всем педагогам начальных классов необходимо научить своих учеников вести портфель своих достижений. В связи с этим работа кружка «Мышонок» посвящена, в том числе и пополнению «Портфеля достижений» каждого ребенка. Выполняя задания по основным разделам программы и различные олимпиадные задания, обучающиеся смогут усвоить алгоритм самооценки устных ответов и письменных работ, осознать необходимость этого умения за пределами занятия; отличать предметные умения от универсальных учебных действий, а так же пополнять свой «Портфель достижений» заслуженными дипломами и грамотами.

Список литературы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] — URL: <http://government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf> (Дата обращения 05.01.2015)
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс] — URL: <http://www.rg.ru/2013/12/11/obr-dok.html> (Дата обращения 06.12.2014)
3. Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (Приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11 декабря 2006 г. № 06-1844).
4. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ. [Электронный ресурс] — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_173649/ (Дата обращения 03.03.2015).
5. СанПин 2.4.4.3172-14, от 13 октября 2014 г. вступили в силу новые санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования

Литература для педагога и обучающихся:

Методическая литература:

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.
2. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
3. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
4. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

Электронные пособия

1. Дуванов А.А. «Азы информатики»- электронный учебник.
2. Мир информатики 1 - 2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Мир информатики 3 - 4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия