

Информационная карта

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Занимательный мир информатики»
ФИО автора, разработчика (коллектива) с указанием занимаемой должности	Антонова Ирина Владимировна, педагог дополнительного образования
Контактный телефон, электронный адрес	8 911 301 12 52 antonova_iv67@mail.ru
Полное наименование образовательной организации	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования г. Мурманска Первомайский Дом детского творчества
Наименование муниципального образования Мурманской области	Город Мурманск
Направленность программы (согласно п.9 приказа Минобрнауки России №1008 от 29 августа 2013 г.)	Техническая направленность
Краткая аннотация программы: - срок реализации программы; - возраст учащихся; - режим занятий; - цель программы; - краткое содержание; - ожидаемый результат	<p><u>Срок реализации</u> – 2 года; возраст учащихся – 8-11 лет; занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Программа адаптирована для изучения в кружках учреждений ДО. Группы комплектуются с учетом возрастных особенностей детей.</p> <p><u>Цель программы:</u> формирование информационно-коммуникационной компетентности обучающихся, развитие мышления обучающихся через получение фундаментальных знаний в области информатики.</p> <p><u>Краткое содержание:</u> программа «Занимательный мир информатики» направлена на развитие творческих, интеллектуальных, познавательных способностей младших школьников, вовлечение их в работу с персональным компьютером через занимательную деятельность, целенаправленный поиск интеллектуально одарённых детей и развитие их способностей; повышение общего уровня информационной культуры; эффективное использование имеющейся компьютерной техники.</p> <p><u>Ожидаемый результат:</u> обучающиеся <u>должны знать:</u> компьютер и его составные части; программное обеспечение и его состав; назначение текстовых и графических редакторов; алгоритмический подход к решению задач; навыки использования законов логики в решение логических и алгоритмических задач; основы компьютерной анимации, область применения; способы компьютерного поиска информации; терминологию программных разделов.</p> <p>обучающиеся <u>должны уметь:</u> владеть основными общеучебными умениями информационно-логического характера; владеть умениями организации собственной учебной деятельности; информационным моделированием; базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; ставить и формулировать проблемы; поиск и выделение необходимой информации; применять методы информационного поиска; самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;</p>

	осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; выступать перед аудиторией.		
Обоснование актуальности программы	Актуальность данной программы обусловлена её практической значимостью. Обучаясь по программе, учащиеся развивают умение применять навыки работы с информацией: искать, отбирать, организовывать, модифицировать, представлять и передавать информацию. Приобретают опыт выполнения индивидуальных и коллективных проектов с применением ИКТ. Систематизируют знания в области информатики и информационных технологий, развивают компетентность в использовании ИКТ на уровне квалифицированного пользователя, учатся своевременно обращаться к компьютеру при решении задач из любой области, получают технические навыки взаимодействия с компьютером.		
Предполагаемый социальный эффект программы	Информатика является именно тем предметом, который позволил бы обеспечить учащимся развитие их природных задатков и создал бы условия для их самореализации в социальной среде, на рынке труда, в сферах инновационной экономики, в бизнесе. Полученные на кружке знания и умения позволяют учащимся создавать грамотно оформленные работы и успешно участвовать в конкурсах на муниципальном, региональном, всероссийском уровнях: интеллектуальных конкурсах по информатике, конкурсах по информационным технологиям, конкурсах социальной рекламы, в проектах и исследовательской деятельности, экологических фестивалях и акциях, конкурсах компьютерной графики, компьютерных презентаций и в другой социально значимой деятельности.		
Задачи программы в соответствии с их актуальностью для целевых групп участников, родителей	Задачи программы: <ul style="list-style-type: none"> •формировать умения и навыки на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации; •формировать представление о компьютере, как универсальной машине, практическое освоение компьютера – как инструмента деятельности; •формировать компьютерную интуицию: умение использовать ЭВМ на практике в тех случаях, когда это эффективно, и отказ от компьютеризации там, где это бессмысленно; •формировать умения и навыки информационного моделирования как основного метода приобретения знаний; •формировать творческие, исследовательские качества учащихся; •развивать логику мышления, пространственное представление, воображение детей; •расширять кругозор учащихся, память, внимание; •воспитывать интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни 		
Учебно-тематический план (последовательность и распределение тем, практики, формы аттестации)	Учебно-тематическое планирование		
	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><u>1 год обучения</u></p> <p>Вводное занятие – 2 ч. Первые шаги в мире ПК – 36 ч. Азы пользователя – 18 ч.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><u>2 год обучения</u></p> <p>Техника безопасности – 2 ч. Берём курс на Internet – 44 ч. Путешествие с компьютером - 26</p> </td> </tr> </table>	<p><u>1 год обучения</u></p> <p>Вводное занятие – 2 ч. Первые шаги в мире ПК – 36 ч. Азы пользователя – 18 ч.</p>	<p><u>2 год обучения</u></p> <p>Техника безопасности – 2 ч. Берём курс на Internet – 44 ч. Путешествие с компьютером - 26</p>
<p><u>1 год обучения</u></p> <p>Вводное занятие – 2 ч. Первые шаги в мире ПК – 36 ч. Азы пользователя – 18 ч.</p>	<p><u>2 год обучения</u></p> <p>Техника безопасности – 2 ч. Берём курс на Internet – 44 ч. Путешествие с компьютером - 26</p>		

<p>обучающихся (ФЗ № 273, ст.2, п.22; ст. 47, п.5)</p>	<p>Основы видеомонтажа – 16 ч. Страна «Информика» – 32 ч. В мире мультимедиа -18 ч. Логика настоящего программиста – 20 ч. Заключительное занятие – 2 ч. <u>ИТОГО: 144 ч.</u> Теория: 72 ч. Практика: 72 ч.</p>	<p>Информационные модели – 38 ч. Мастерская на экране – 32 ч. Заключительное занятие – 2 ч. <u>ИТОГО: 144 ч.</u> Теория: 72 ч. Практика: 72 ч.</p>
<p>Кадровое обеспечение программы (перечень специалистов, реализующих программу (ФИО, должность, опыт и квалификация)</p>	<p>Антонова Ирина Владимировна, педагог дополнительного образования МБУ ДО Первомайского ДДТ, высшей квалификационной категории, педагогический стаж - 29 лет</p>	
<p>Методические материалы (обеспечение программы методическими видами продукции, необходимыми для ее реализации - указание тематики и формы методических материалов по программе (пособия, оборудование, приборы, дидактический материал); краткое описание общей методики работы в соответствии с направленностью содержания и индивидуальными особенностями учащихся; описание используемых методик и технологий, в том числе информационных</p>	<p>Методическая база включает: методические разработки; конспекты открытых занятий; лекции и беседы; сценарии интеллектуальных игр; сценарии конкурсных программ; тестовые и контрольные задания; кроссворды; практические задания на ПК; задачи, опирающиеся на догадку, непосредственные действия, несложные расчеты, алгоритмическая разминка, затейные задачи, занимательные логические задачи, геометрические головоломки; головоломки из бумаги; дидактические игры; викторины, тематический перечень электронных средств учебного назначения.</p> <p>Педагогические технологии, используемые на занятиях кружка по информатике: технология активных форм; диалоговые; технология разноуровневого обучения; информационно-коммуникационные технологии; здоровье - сберегающие технологии; игровые; учебные проекты; технология критического мышления.</p>	
<p>Методы оценки эффективности мероприятий программы и воспитательно – педагогических действий (количественные, качественные)</p>	<p>Обучающиеся по данной программе активные участники и неоднократные победители конкурсов различного уровня: 2013 г. – 1 муниципальный, 5 региональных, Всероссийский – 1, количество призовых мест – 11, количество участников – 27. 2014 г. – 5 муниципальный, 4 региональных, Всероссийский – 2, количество призовых мест – 15, количество участников – 40 2015 г. – 4 муниципальный, 2 региональных, Всероссийский – 2, количество призовых мест – 7, количество участников – 27 2016 г. – 5 муниципальный, 3 региональных, количество призовых мест – 12, количество участников – 24</p>	
<p>Информация об опыте реализации программы в средствах массовой информации (газетах, журналах, сети Интернет)</p>	<p>«Занимательная дидактика на занятиях по информатике»; публикация на сайте Всероссийского Интернет – педсовета (http://pedsovet.org) «Путешествие с компьютером», конспект открытого занятия опубликован в сборнике методических материалов "1001 идея интересного занятия с детьми" участников XII Всероссийского Интернет-педсовета (http://pedsovet.org) «Интеллектуальное лото», сценарий интеллектуальной игры</p>	

	<p>опубликован в сборнике творческих произведений "Вселенная Учитель" участников XII Всероссийского Интернет-педсовета (http://pedsovet.org) Презентации опыта педагогической деятельности и самопрезентация опубликованы на сайте Всероссийского Интернет – педсовета(http://pedsovet.org)</p> <p>«Развитие исследовательских навыков, творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по информатике», публикация в сборнике методических материалов "1001 идея интересного занятия с детьми" участников XII Всероссийского Интернет-педсовета HTTP://SERT.ALLEDU.RUORG за № 11246)</p>
--	--