ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ **УЧРЕЖДЕНИЕ** «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом

Отдел техники

/наименование структурного подразделения/ (протокол от 15.02.2021 № 11)

УТВЕРЖДАЮ Генеральный директор

М.Р.Катунова

-ОД от 7.04 20%г)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер и творчество»

> Возраст учащихся: 8-9 лет Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:

Новоселова Ирина Евгеньевна, педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» (протокол от $\frac{7.04\,\text{lost}}{1.04\,\text{lost}}$ $\frac{7}{\text{No}}$

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программ «Компьютер и творчество» (далее программа) имеет техническую направленность и предназначена для изучения основ информационно-компьютерной культуры, логики и оригами.

Актуальность программы в том, что заложенные у детей в возрасте 8-9 лет основы информационно-компьютерной культуры становятся необходимым условием освоения учащимися значительной части учебных предметов и вхождения в мир информации. В рамках формирования основ информационно-компьютерной культуры, учащиеся осваивают умения самостоятельной работы с информацией, необходимые, как для успешной учебы, так жизни в целом.

Большое значение имеет и реализация второго элемента программы «Компьютер и творчество» — развитие логического мышления. Развиваемое у учащихся логическое мышление безусловно, способствует становлению информационно-компьютерной культуры. Так, обладающие «логикой» ученики значительно эффективнее ищут в сети и анализируют информацию, способны оказывать компетентную помощь в этом другим людям.

Третий элемент программы «Компьютер и творчество» оригами, позволяет решать целый комплекс задач: раскрытие и активизация творческого потенциала обучающихся; развитие познавательных психических процессов и ручной умелости; эстетическое развитие.

Самой востребованной и в то же время сложной задачей, решаемой в программе «Компьютер и творчество» является интеграция междисциплинарных блоков в целях создания условий для полноценного развития учащихся в возрасте 8-9 лет.

Уровень освоения – общекультурный.

Адресат программы: данная программа предназначена для учащихся 8-9 лет, проявляющих интерес к компьютерным технологиям, развитию своего творческого потенциала и логического мышления.

Цель: Формирование конструкторских умений и творческих способностей учащихся через формирование комплексных технических и гуманитарных знаний, умений и навыков в области информатики, логики и техники «оригами».

Задачи:

Обучающие:

- Освоение работы в операционной системе ОС Windows работа в основных редакторах ОС;
- Научить самостоятельному поиску информации и ее преобразованию и интерпретации;
- Формирование познавательного интереса к решению логических задач.
- Освоить базовые и составные формы оригами.

Развивающие:

- Развитие логического мышления учащихся;
- Развитие навыков планирования своей деятельности;
- Развитие пространственного мышления.

Воспитательные:

- Воспитание ответственного отношения к своей деятельности;
- Формирование коммуникативных навыков.

Условия реализации программы:

Условия набора и формирования групп: для обучения по программе принимаются учащиеся в возрасте 8-9 лет независимо от уровня подготовленности на основании заявления родителей (законных представителей) ребенка.

Особенности организации образовательного процесса: программа и каждое занятие состоят из трех блоков: работа за компьютером и основы информатики, введения в логику и оригами. Обучение по программе предполагает применение современных образовательных технологий: технологии развивающего обучения, здоровьесберегающих и игровых технологий. *В случае вынужденного перехода в дистанционный формат обучения, программа может быть реализована в соответствии с действующими на момент реализации нормативными актами учреждения с использованием дистанционных технологий и электронного обучения (здесь и далее, *- условия реализации программы в дистанционном формате).

Объем и срок реализации программы: Продолжительность освоения программы составляет $1 \, \text{год} - 144 \, \text{учебных часа}.$

Формы занятий: беседа, диалог, мини-лекция, практическое занятие, представление проектов, презентаций, выставка, соревнования.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная (проведение беседы, мини-лекции со всем составом учащихся), групповая (проведения занятия в малых группах при разработке проектов презентаций), индивидуальная (индивидуальные консультации при подготовке к конференции).

Материально-техническое обеспечение: учебные занятия проводится в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, компьютерами, проектором, экраном.

На компьютерах установлены:

- операционная система: Windows или Unix с набором стандартного программного обеспечения;
- Office.
- Internet.

*В случае перехода на дистанционное обучение обучающимся понадобится:

- компьютер с доступом в Интернет;
- операционная системаWindows или Linux;
- электронная почта;
- страница ВКонтакте (по возможности).

Планируемые результаты обучения:

Предметные

- Научатся работать в ОС Windows в основных редакторах: Paint, WordPad, Power Point
- Научатся использовать навыки самостоятельного поиска информации и приобретут опыт работы по ее преобразованию;
- Освоят базовые и составные формы оригами.

Метапредметные

- Освоят азы формальной логики и алгоритмического мышления при решении учебных задач;
- Разовьют навыки планирования при выполнении индивидуальных заданий;

• Разовьют пространственное мышление выполняя составные формы в техники оригами.

Личностные

- Сформируют ценностное отношение к труду;
- Сформируют навыки активно участвовать в коллективной работе.

Итоговым результатом освоения программы является итоговая конференция внутри коллектива, где ребята представляют свой итоговый проект - презентацию.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютер и творчество»

№ п/п	Название раздела	Кол	ичество ч	асов	Формы
		Всего	Теория	Практи- ка	контроля
	ЛОГИКА	48	10	38	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Опрос, педагогическое наблюдение. * Опрос в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
2.	Предмет: свойства, признаки и составные части	6	1	5	Задание 1. *Задание 1 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- тронной почте (nie59@mail.ru)
3.	Действия предметов	6	1	5	Задание 2. *Задание 2 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- тронной почте (nie59@mail.ru)
4.	Сравнение	6	1	5	Задание 3. *Задание 3 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- тронной почте (nie59@mail.ru)
5.	Комбинаторика	6	1	5	Задание 4. *Задание 4 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- тронной почте (nie59@mail.ru)
6.	Связь между родовыми и ви- довыми понятиями	4	1	3	Задание 5 *Задание 5 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- гронной почте (nie59@mail.ru)
7.	Элементы логики	10	2	8	Задание 6. *Задание 6 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), элек- гронной почте (nie59@mail.ru)
0.	Развитие творческого вообра- жения	6	1	5	Вадание 7. *Задание 7 в закрытой группе attps://vk.com/club200382093), элек- гронной почте (nie59@mail.ru)
9.	Итоговое занятие	2	1	1 r	Итоговое тестирование. Итоговое тестирование в закрытой труппе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
-	ИНФОРМАТИКА	48	13	35	

	ОРИГАМИ	48	13	35	
	Итоговое занятие	1		1	Итоговое тестирование. *Итоговое тестирование в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
9.	Понятие алгоритма, исполни- теля и система команд.	8	2	6	Контрольное задание №8. * Контрольное задание №8.в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
8.	Основы работы в редакторе презентаций Power Point	12	2	10	Контрольное задание №7. Конкурс презентаций. * Контрольное задание №7. Онлайн Конкурс презентаций в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
7.	Основы работы в программе «Калькулятор»	2	1	1	Контрольное задание №6. * Контрольное задание №6.в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), элек- гронной почте (nie59@mail.ru)
6.	Основы работы в графическом редакторе «Paint».	7	1	6	Контрольное задание №5. * Контрольное задание №5 в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
5.	Основы работы в текстовом редакторе Microsoft Word	10	3	7	Контрольное задание №4. * Контрольное задание №4 в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), элек тронной почте (nie59@mail.ru)
4.	Продолжение знакомства с клавиатурой.	2	1	1	Контрольное задание №3. * Контрольное задание №3 в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), элек тронной почте (nie59@mail.ru)
3.	Знакомство с операционной системой Windows и основы работы в ней	4	1	3	Контрольное задание №2. * Контрольное задание №2 в за- крытой группе https://vk.com/club200382093), элек тронной почте (nie59@mail.ru)
2.	Компьютер в жизни общества. История развития вычислительной техники	1	1		Контрольное задание №1. * Контрольное задание №1. https://vk.com/club200382093), элек тронной почте (nie59@mail.ru)
1.	Вводное занятие	1	1		Опрос, педагогическое наблюдение. *Опрос в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)

	Итого:	144	37	107	
5	Итоговое занятие	2	1	1	Итоговое тестовое задание. *Итоговое тестовое задание в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
4	Модульное оригами	18	4	14	Практическая работа 3. * Практическая работа 3 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
3	Композиции	12	3	9	Практическая работа 2. * Практическая работа 2 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
2	Базовые формы оригами	15	4	11	Практическая работа 1. * Практическая работа 1 в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)
1.	Вводное занятие.	1	1		Опрос, педагогическое наблюдение. *Опрос в закрытой группе https://vk.com/club200382093), электронной почте (nie59@mail.ru)