

Муниципальное автономное образовательное учреждение
Артинского городского округа
«Центр дополнительного образования»

Рассмотрена на
Заседании МС № 4
"19" мая 2024 г.

Утверждена приказом
директора МАОУ АГО «ЦДО»
Чебыкиной Т.А.
№ 124-од 27 мая 2024 г.

Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа
«It-лето»
(технической направленности)

Для детей 7 - 11 лет
Срок реализации – 3 недели

Составитель:
Желтышева Ксения Игоревна ,
педагог дополнительного
образования

п. Арти – 2024 г.

Основные характеристики

Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Лето - это большая перемена у школьников, которое предназначено для укрепления их здоровья, физической закалки, восстановления сил после долгого учебного года. Но это также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира. Основная задача данной программы - помочь тем, кто желает повысить свою квалификацию в области компьютерной техники, программирования и гейм – дизайна. Основанием проектирования данной дополнительной общеразвивающей программы послужили следующие нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 24 марта 2021 г. № 51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон»);
2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
8. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
9. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей

с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

10. Устав МАОУ АГО «ЦДО».

Актуальность программы и её отличительные особенности.

Актуальность программы заключается в том, что она дает возможность для ознакомления с основными азами программирования детей 7-11 лет в летний период, что в настоящее время всеобщей компьютеризации очень востребовано и отвечает государственной политике в области дополнительного образования.

Данная программа позволяет осуществить социальный заказ учащихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации и цифровизации современного общества. Отличительные особенности данной программы в том, что она формирует базисные предметные знания по основам алгоритмического программирования, способствует саморазвитию и реализации творческого потенциала в предметно-продуктивной деятельности за счет развития образного, алгоритмического и логического мышления.

Программа предназначена для детей 7-11 лет.

В младшем школьном возрасте наступает самый благоприятный возраст для творческого развития. Учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходства и различия, определять причину и следствие. Ребятам интересны уроки, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение, а также самому решать проблему, участвовать в дискуссии. В этом возрасте происходит изменение характера познавательной деятельности. Обучающийся становится способным к более сложному восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать выводы и обобщения. Для подросткового возраста характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания. Внимание становится более организованным, все больше выступает его преднамеренный характер.

Состав группы - постоянный. Число детей, одновременно находящихся в группе 10 человек.

Режим занятий - продолжительность одного занятия: 2 часа по 40 минут. Между занятиями десятиминутный перерыв. Занятия проводятся три раза в неделю.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 3 недели (18 часов) по 6 часов в неделю.

Формы обучения: индивидуально-групповая, групповая.

Виды занятий: мастер-класс, мини-проект, игра.

Принципы педагогической деятельности:

- создание эмоционально - благополучной атмосферы;
- гарантии свободы и самостоятельности на творческих занятиях (игра, мини-проект) в условиях педагогического руководства ими;
- принцип увлекательности (учитывает возрастные и индивидуальные особенности учащихся);

- принцип реальности и практического применения (все полученные знания, умения и навыки жизненно необходимы ребенку, как в его сегодняшней жизни, так и для будущего его развития. Умение работать в коллективе, выполнять творческие задания, иметь нестандартный подход к решению задач, выдвигать идеи и многое другое найдут применение в жизни каждого ребёнка);
- принцип креативности (предполагает максимальную ориентацию на творчество ребенка);
- принцип коллективизма (способствует развитию разносторонних способностей и потребности отдавать их на общую радость и пользу).
- принцип безопасности.

Цель и задачи программы

Цель программы: знакомство учащихся с базовыми основами языка программирования и информационных технологий в дополнительном образовании в условиях летней занятости.

Задачи:

Обучающие задачи:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- формировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр.

Развивающие задачи:

- способствовать к развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

Воспитательные задачи:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Формы аттестации и контроля:

1. Педагогическое наблюдение
2. Мини-проект
3. Игра
4. Викторина

**Содержание общеразвивающей программы
Учебный (тематический) план**

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правилам дорожного движения.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.	It-профессии	2	1	1	Игра "Угадай профессию".
3.	Знакомство с программой «SCRATCH». Понятие алгоритма и исполнителя. Проект 1.	4	1	3	Педагогическое наблюдение
4.	Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация. Проект 2.	4	1	3	Викторина
5.	Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Проект 3.	6	1	5	Мини-проект
	Итого:	18	5	13	Защита мини-проекта

Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие. Знакомство с программой. Режим занятий. Техника безопасности. Вводный контроль.

2. It-профессии

Теория: знакомство с профессией «программист», «художник», «графический дизайнер», «разработчик игр», «аниматор», «специалист по программированию роботов».

Практика: Квест «Угадай профессию»

3. Знакомство с программой «SCRATCH». Понятие алгоритма и исполнителя.

Теория: Знакомство с визуальной средой программирования SCRATCH.

Практика: Создание проекта 1. Игра «Шапокляк догоняет Гену».

4. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

Теория: Знакомство с визуальной средой программирования SCRATCH.

Практика: Создание проекта 2. Мультфильм «Чебурашка и приведение».

5. Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта.

Теория: создание скриптов, разработка технического проекта. Примеры поэтапной разработки проекта.

Практика: Создание проекта 3. Игра «Накорми Чебурашку».

Планируемые результаты:

Предметные:

- знакомство с видами алгоритмов и формирование системы базовых знаний и навыков для работы с программным кодом;

- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью программиста;
- обучение созданию собственных проектов игр и мультфильмов с использованием современных информационных технологий и изучаемой программы.

Метапредметные:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Личностные:

- формирование коммуникативных и познавательных учебных умений;
- формирование личных качеств, необходимых для совместной деятельности;
- формирование личностного взгляда на окружающий мир.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: Для реализации настоящей программы требуется:

- Наличие компьютерного класса, с оборудованием (принтер, маркерная доска, видеопроектор) соответствующим санитарным нормам;
- 10 учебных мест; каждое учебное место оборудовано 1 компьютером с установленным программным обеспечением, соответствующим следующим характеристикам: ПО Scratch;

Методические материалы:

Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правилам дорожного движения. Ит-профессии	Раздаточный материал «Техника безопасности»; демонстрационные материалы Таблички с it-профессиями Беседа; учебная игра занятие.	словесные методы (лекция, объяснение); демонстративно-наглядные (демонстрация плаката по ТБ)	Беседа; учебная игра – занятие.
Знакомство с программой «SCRATCH». Понятие алгоритма и исполнителя. Проект 1. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация. Проект 2.	Компьютер; мультимедийный проектор; Маркерная доска; ПО Scratch; раздаточный материал; мультимедийные материалы	демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц); исследовательские методы; работа в парах; работа в малых группах; проектные методы	-презентация мультфильма, игры; викторина; -защита Мини-проекта.

Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Проект 3.		(разработка мини- проекта моделирование, планирование деятельности).	
--	--	--	--

Список литературы

1. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017 – 128 с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»)
2. Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017 – 94, [2] с.: ил.
3. Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. и др. Программирование для детей/ пер. с англ. Ломакина С. – 2 изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016 – 224 с.: ил.
4. Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017 — 192 с.: ил.
5. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29с: ил.
6. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
7. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch