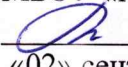


МБОУ "Малиновская СШ"

РАССМОТРЕНО

Методический совет
МБОУ «Малиновская СШ»
Протокол № 1
«02» сентября 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР
МБОУ «Малиновская СШ»
 /О.А.Романова
«02» сентября 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
МБОУ «Малиновская СШ»
 /Н.П.Плеханова
«02» сентября 2024 г.



**Дополнительная
общеразвивающая программа**

«Цифровая галактика»

Направленность: социально-педагогическая
Уровень программы: базовый

Срок реализации: 1 год

Возрастная категория: 10-11 лет

Вид программы: модифицированная

Составитель: Савенкова Татьяна Геннадьевна,

учитель информатики

п. Малиновка

2024-2025 учебный год.

I. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Программа кружка «Цифровая галактика» относится к программе технической направленности.

Актуальность программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и творческое воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Программа «Цифровая галактика» имеет творческую и развивающую **направленность**. Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную на овладение знаниями в интересующей воспитанника области, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности. **Новизна** образовательной программы заключается в следующем: использование целостного подхода изучения информационных технологий с элементами творчества, а так же повышение интереса к другим предметам школьного курса.

Особенность программы. Особенностью программы является логика успеха, которая предполагает обеспечение условий для развития, самореализации и социализации учащегося посредством создания ситуаций успеха, которые максимально раскрывают возможности ребенка. В соответствии с данной концепцией педагог призван помогать учащимся освоить компьютерную грамотность, научиться элементарным навыкам работы на компьютере и азам программирования.

Занятия имеют гибкую структуру и могут изменяться с учетом имеющихся знаний у воспитанников и их интереса к предмету.

Формы и методы обучения.

Занятия проводятся в групповой форме. Форма обучения очная.

Представленная в программе система работы позволяет осуществить внедрение новых технологий, нестандартных форм работы во внеурочной деятельности, развить речь учащихся, повысить учебную мотивацию детей и использование компьютерных и мультимедийных технологий значительно повысит эффективность работы по воспитанию интереса к познанию окружающего мира.

Режим работы.

Количество недель по учебному плану – 37.

Количество учебных часов по программе – 74 часа, по 2 часа в неделю.

Академический час = 45 минутам.

Адресат программы. Две группы. Комплектование групп проходит без предварительного отбора. Это учащиеся 4х классов, со средним и высоким уровнем развития. Количество обучающихся в группах - 15 человек.

Цель и задачи программы

Цель программы дополнительного образования «Цифровая галактика»:

- ✓ формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- ✓ формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- ✓ усиление культурологической составляющей школьного образования;
- ✓ пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- ✓ развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Задачи:

- ✓ показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- ✓ организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; азам программирования в среде Sckatch (скрейч); формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- ✓ организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией,
- ✓ представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Содержание программы Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Программы для создания тестовых документов	1	8	9	Компьютерный практикум, обсуждение, проект
2	Программы для создания презентации, постера, плаката	2	16	18	Компьютерный практикум, обсуждение, проект
3	Scratch (скрейч) – визуальный язык программирования	7	30	37	Компьютерный практикум, обсуждение, проект
4	Итоговые проекты	4	6	10	Компьютерный практикум, обсуждение, проект
	Всего			74	

Содержание учебного плана

Название раздела, темы	Кол-во часов	Содержание раздела
Программы для создания тестовых документов	9	
Знакомство с текстовыми редакторами	1	Назначение и возможности программы, выбор дизайна, добавление нового листа, оформление титульного и последнего листа.
Инструменты текстовых редакторов	5	Вставка картинок, тест, автофигуры и кнопки, звук и музыка, анимация, переходы и гиперссылки.
Создание итогового проекта	3	Выбор темы и программы для итогового проекта,

		подготовка и сбор информации, и оформление проекта
Программы для создания презентации, постера и плаката.	18	
Знакомство с программой для создания презентации	1	Назначение и возможности программы, выбор дизайна, добавление нового листа, оформление титульного и последнего листа.
Инструменты текстовых редакторов	5	Вставка картинок, текст, автофигуры и кнопки, звук и музыка, анимация, переходы и гиперссылки.
Создание проектов (презентаций) по заданным темам	10	Выбор темы и программы для проекта, подготовка и сбор информации, и оформление проекта
Создания постера и плаката	2	Определение понятий «постер» и «плакат». Оформление, написание текста, программы и инструменты для создания постера и плаката.
Scratch (скрейч) – визуальный язык программирования	37	
Установка и главные возможности Scratch	1	Как установить программу, как поменять язык, главные возможности (загрузка, сохранение, удаление, редактирование, блоки, поиск скриптов)
Знакомство с Scratch	2	Меню, файл, код, костюм, звуки.
Какие игры можно создать в Scratch?	1	
Как создать игру на Scratch	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мозговой штурм 2. Добавьте фон 3. Добавьте спрайт 4. Програмируем игру 5. Заставьте спрайт двигаться 6. Добавьте сложности 7. Добавьте звук 8. Как увеличить счет переменной

Создание игр (проектов) на Scratch	25	Практическая работа
Итоговые проекты	8	
Создание итогового проекта	5	Выбор темы и программы для итогового проекта, подготовка и сбор информации, и оформление проекта
Защита итогового проекта	3	Обсуждение и защита итогового проекта

Планируемые результаты

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами являются:

- ✓ наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- ✓ понимание роли информационных процессов в современном мире;
- ✓ владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ✓ ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- ✓ развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- ✓ способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики, ИКТ и программирования в условиях развития информационного общества;
- ✓ готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики, ИКТ и программирования;
- ✓ способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- ✓ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами являются:

- ✓ владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое

- рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- ✓ владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
 - ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
 - ✓ владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
 - ✓ владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
 - ✓ ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; программирование в среде Scratch (скрейч); коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные воспитанниками умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения цифровой грамотности отражают:

- ✓ формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- ✓ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; знакомство с Scratch (скрейч) – визуальным языком программирования;
- ✓ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

II Комплекс организационно-педагогических условий

Формы аттестации

Результативность освоения программы отслеживается систематически в течение года с учетом уровня знаний и умений обучающихся на начальном этапе обучения. С этой целью используются разнообразные виды контроля:

- *текущий контроль* ведется на каждом занятии в форме педагогического наблюдения за правильностью выполнения практической работы: успешность освоения материала проверяется в конце каждого занятия путем итогового обсуждения, анализа выполненных работ сначала детьми, затем педагогом;
- *промежуточный контроль* проводится по окончании изучения раздела в форме защиты проекта, позволяет выявить и оценить умения и навыки обучающихся работать с различными видами материалов;
- *итоговый контроль* проводится в конце учебного года в форме выставки проектных работ обучающихся; позволяет выявить изменения образовательного уровня обучающегося, воспитательной и развивающей составляющей обучения.

Формы проведения аттестации:

- выполнение проектов;
- выставка творческих работ;
- участие в конкурсах.

Оценочные материалы

Для оценки успешности освоения программы используется диагностика, которая показывает знания, умения и навыки, сформированных и развитых в процессе учебной деятельности. Диагностика проводится 2 раза в год:

декабрь, май.

Результаты диагностики заносятся в свободную таблицу.

0-баллов – не знает основных вопросов темы, не владеет навыками и умениями выполнения самостоятельных заданий, навыками контроля, поведения, конструктивного общения.

1-балл – имеет фрагментарные знания по вопросам темы, выполняет слабо самостоятельные задания, навыками контроля, поведения, конструктивного общения – слабо развиты.

2-балла – знает основные вопросы темы, выполняет частично самостоятельные задания, старается проявлять доброжелательность

3-балла – знает хорошо основные вопросы темы, выполняет почти все самостоятельные задания, способен к самодисциплине, ответственен, проявляет активность, обладает навыками позитивного общения, удовлетворительно работает в группе.

4-балла – отлично знает основные вопросы темы, может дополнить их, выполняет все самостоятельные задания, способен к самодисциплине, ответственен, проявляет инициативу и активность, обладает навыками позитивного и конструктивного общения, умеет отлично работать в группе

Эффективность реализации программы отслеживается по результатам следующих показателей:

1. Проверка умений: анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели; уметь распознавать и описывать свои чувства и чувства других людей в форме беседы, рассуждений.

2. Тестирование по выявлению сформированности важнейших учебных умений и действий.

Условия реализации программы

При реализации программы в учебном процессе используются учебно-методические пособия, дидактические материалы, журналы и книги, материалы на электронных носителях.

Программа «Информационное пространство» реализуется с использованием технологий: развивающего обучения, дифференцированного, лично – ориентированного, игровые, здоровьесберегающие, группового обучения с ИКТ. В программе используются следующие методы обучения по характеру познавательной деятельности: проблемные, исследовательские, частично поисковые.

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, лекция, диспут, практическое занятие, игра (дидактическая, познавательная, развивающая, игры-шутки, игры-минутки, игра-конкурс, игра-путешествие, на развитие воображения, ролевые, деловые и т.д.), заочное путешествие,

мастерская, гостиная, защита проектов, конкурс, выставка, творческие отчеты, праздник, видео-урок, презентации.

Занятия построены на принципах обучения развивающего и воспитывающего характера:

- ✓ доступности,
- ✓ наглядности,
- ✓ целенаправленности,
- ✓ индивидуальности,
- ✓ результативности.

В работе используются методы обучения по источнику передачи знаний:

- ✓ словесный (беседа, рассказ, лекция, сообщение);
- ✓ наглядный (использование мультимедийных устройств, личный показ педагога и т.д.);
- ✓ практический (практические занятия в объединении).

Усвоение материала контролируется при помощи педагогического наблюдения и выполнения практических работ.

Итоговое (заключительное) занятие объединения проводится в форме выставки проектных работ и подведения итогов обучения.

Занятия в учебном процессе предусматривают наличие здоровьесберегающих технологий: постоянной смены деятельности, организационных моментов, динамических пауз, коротких перерывов, проветривание помещения. Во время занятий предусмотрен 10 минутный перерыв.

В структуру занятия входят три части: разминка, работа по теме, подведение итогов.

Рефлексия занятий предполагает ретроспективную оценку занятия в двух аспектах: эмоциональном (понравилось - не понравилось, было хорошо — было плохо и почему), и смысловом (почему это важно, зачем мы это делали).

Важным аспектом работы в рамках каждого занятия являются:

- ✓ Отсутствие чётко регламентированного времени на выполнение каждого задания, что позволяет детям погрузиться в ситуацию, осознать происходящее действие. Найти адекватные ответы и осознанно выбрать вариант поведения;
- ✓ Многократное проигрывание ситуаций в игровой форме, позволяющее всесторонне проанализировать ситуацию, выработать навыки правильного поведения и преодолеть трудности в общении;
- ✓ Совместное обсуждение и решение заданий, способствующее воспитанию у детей сплоченности, чувства ответственности перед товарищами, ощущения коллектива;
- ✓ Индивидуальность - несмотря на то, что вся система занятий предусматривает коллективную работу. Детям дана возможность осознать свою индивидуальность. Понять особенность каждого человека в отдельности и выработать уважительное отношение к другому - «не такому, как я».

Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Занятия проходят в тесном контакте всех участников процесса, в благотворной творческой обстановке.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол - во часов	Дата проведения	
			План	Факт
Программы для создания тестовых документов (9 часов)				
1	Знакомство с текстовыми редакторами	1		
2	Вводим текст. Редактирование.	1		
3	Форматирование текста.	1		
4	Создаем списки	1		
5	Создаем простые таблицы	1		
6	Строим диаграммы	1		
7	Выбор темы и программы для итогового проекта, подготовка и сбор	3		
8	Создание итогового проекта			
Программы для создания презентаций (18 часов)				
Знакомство с программой для создания презентаций				
9	Назначение и возможности программы для создания презентаций, выбор дизайна, создание нового листа	1		
10	Оформление титульного и последнего листа презентации, указание источников информации	1		
11	Вставка картинок и фото в презентацию. Автофигуры и кнопки	1		
12	Текст в презентации. Создание гиперссылок	1		
13	Сбор информации для презентации. Папка для хранения.	1		
14	Звук и музыка в презентации	1		
15	Анимация в презентации. Переходы между слайдами	1		
16	Создание проектов (презентаций) по заданным темам	9		
Создания постера и плаката				
17	Определение понятий «постер» и «плакат», программы и инструменты для создания	1		

	постера и плаката.			
18	Создание постера и плаката	1		
Scratch (скрейч) – визуальный язык программирования (37 часов)				
19	Установка и главные возможности Scratch	1		
20	Знакомство с Scratch	1		
21	Какие игры можно создать в Scratch?	1		
Как создать игру на Scratch				
22	Мозговой штурм	1		
23	Добавьте фон	1		
24	Добавьте спрайт	1		
25	Программируем игру	1		
26	Заставьте спрайт двигаться	1		
27	Добавьте сложности	1		
28	Добавьте звук	1		
29	Как увеличить счет переменной	1		
Создание игр (проектов) на Scratch				
30	Практическая работа № 1 «Анимация кота»	1		
31	Практическая работа № 2 «Движение букв»	1		
32	Практическая работа № 3 игра «Кошки - мышки»	1		
33	Практическая работа № 4 игра «Футбол»	1		
34	Практическая работа № 5 игра «Лабиринт»	1		
35	Практическая работа № 6 игра «Стреляем по шарикам»	1		
36	Практическая работа № 7 «Создаем портал в космос»	1		
37	Практическая работа № 8 «Клоны»	1		
38	Практическая работа № 9 «Движение фона»	1		
39	Практическая работа № 10 открытка «День космонавтики»	1		
40	Создание проекта на свободную тему	15		
Итоговые проекты (8 часов)				
Создание итогового проекта				
41	Выбор темы и программы для итогового проекта, подготовка и сбор информации	1		
42	Оформление итогового проекта	4		
43	Защита итогового проекта	3		

Материально-техническое обеспечение

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий,
- постоянное пополнение информационного банка (периодические издания, вновь издаваемая популярная литература);
- доступность Интернета;
- компьютер;
- программы на электронных носителях;
- видеопроектор;
- Scratch - графическая среда программирования.

Список литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/).
6. Лукьянова Н.С. Сборник практических работ по программированию на Scratch.
7. <https://www.geeksforgeeks.org/scratch-project/>