


**ПРОГРАММА ПРИНЯТА:**

на педагогическом совете  
МБОУ «Ольховская прогимназия»  
протокол № 1 от «03» сентября 2019г.

Председатель ПС  
 Смирнова С.Н.

**ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:**

методическим объединением  
МБОУ «Ольховская прогимназия»  
протокол № 1 от «03» сентября 2019г.

Председатель МО  
 Рахматулина Т.В..

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор

МБОУ «Ольховская прогимназия»

Сухолюзова Е.В.

Пр.№1 от 03.09.2019



## "Юный программист"

дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа:

возраст 7 лет,

срок реализации - 1 год

**Разработчик (автор/составитель):**

Рахматулина Т.В,

педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории

## **Пояснительная записка**

Программа кружка «Юный программист» разработана в целях конкретизации содержания образовательного стандарта с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей младших школьников.

Кружок «Юный программист» рассматривается как курс, развивающий знания школьников в области информационно-коммуникационных технологий.

### **Цели информатизации начальной школы:**

1. Развитие личности младшего школьника посредством формирования коммуникативной и социальной компетентности, творческого и алгоритмического мышления, самостоятельности и активности в учебной деятельности, формирования информационной культуры ученика начальной школы.

2. Повышение эффективности учебно-воспитательного процесса в начальной школе. Максимальное использование всех возможностей информационных технологий обучения для стимулирования мотиваций познания, инициативности познавательной деятельности младших школьников.

3. Повышение уровня обученности и воспитанности в начальной школе при обязательном условии охраны и укрепления физического и психологического здоровья детей.

**В основу представляемой программы кружка «Юный программист» положены такие принципы как:**

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям.

2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учётом возрастных особенностей обучаемых).

3. Практико-ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

4. Принцип дидактической спирали как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учётом имеющегося опыта

обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщённых способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

**Занятия в кружке «Юный программист» направлены на достижение следующих целей:**

· овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;

· развитие мелкой моторики рук;

· развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;

· освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;

· формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

· воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

· воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

· практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;

· воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

В качестве **основных задач** на занятиях кружка ставится:

· освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

· создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

· ознакомление со способами организации и поиска информации;

· создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;

· создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Формы и методы обучения существенно зависят от возможности доступа обучающегося к компьютерам. Наилучшие результаты дает машинный вариант преподавания. Весь курс проходит с использованием элементов игры, межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения т. д. Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований.

### **Организационно – педагогические основы обучения**

- Выполнение программы рассчитано на 1 год.
- Возраст воспитанников в группе 7 лет
- Количество в группе 10-15 человек

Программа рассчитана на 1 год, 2 занятия в неделю. Всего 66 часов.

**Каждое занятие на кружке сопровождается практической работой на компьютере по закреплению темы.**

*Курс* - подготовка презентаций в программе **Power Point**. Среда PowerPoint - самое простое и доступное средство создания проектов в виде презентаций, распространяется в пакете MS Office, обладает доступным интерфейсом. Среда PowerPoint позволяет достаточно быстро и легко создавать красочные проекты. На занятиях кружка учащиеся будут создавать как учебные презентации, которые затем можно использовать на уроках в качестве иллюстративного материала, так и презентации, посвященные их увлечениям. Программа работы кружка составлена таким образом, чтобы все желающие смогли полностью овладеть всеми приемами работы в среде PowerPoint и успеть принять участие в районном конкурсе «Юный программист» по информационным технологиям.

*Курс «Мультимедиа технологии»*- Основное направление этого кружка - создание короткометражных мультфильмов с использованием конструктора мультфильмов по мотивам анимационных фильмов «Незнайка и все, все, все», «Незнайка на Луне». Так же изучается программа **Mover Maker** и её основные возможности по созданию тематических видеоклипов.

#### ***Программа построена на принципах:***

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей.

## Процесс обучения.

### 1. Учебно – тематический план

№	Теоретические знания	дата	Виды практич. деятельности	Кол –во часов
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Что умеет делать компьютер?  <b>Программа Power Point</b>		Упражнение на компьютере	2
2	Знакомство с образцами мультимедийной презентации		Работа на компьютере	2
3	Запуск Microsoft Power Point		Работа на компьютере	2
4	Выбор способа создания презентации			
5	Создание презентации с помощью мастера Автосодержания		Упражнение на компьютере	2
6	Редактирование текста презентации			
7	Создание презентации с помощью шаблона оформления		Упражнение на компьютере	2
8	Ввод текста в слайд			
9	Создание слайда			
10	Вставка слайдов из других презентаций			
11	Реорганизация слайдов в презентации		Упражнение на компьютере	2
12	Ввод заметок к слайдам		Упражнение на компьютере	2
13	Создание папки для сохранения презентации		Упражнение на компьютере	2
14	Создание образца мультимедийной презентации		Упражнение на компьютере	2
	Создание образца мультимедийной презентации. Продолжение работы		Упражнение на компьютере	2
	Создание образца мультимедийной презентации. Продолжение работы		Упражнение на	

15	Анализ созданных презентаций. Защита проекта	компьютере	2
16		Упражнение на компьютере	2
	<b>Мультимедиа технологии</b>		
17-18	Знакомство с конструктором мультфильмов		4
	Выбор сюжета. Подготовка сценария мультфильма		
19	Знакомство с инструментами конструктора.	Упражнение на компьютере	2
20	Создание мультфильма	Упражнение на компьютере	2
21	Создание мультфильма. Продолжение	Упражнение на компьютере	2
	Создание мультфильма. Завершение работы		
22		Работа на компьютере	2
23	Демонстрация мультфильмов. Защита проекта.	Упражнение на компьютере	2
	<b>Программа Mover Maker</b>		
24	Монтаж собственного фильма в Mover Maker. Знакомство с программой.	Упражнение на компьютере	2
25	Монтаж собственного фильма в Mover Maker.	Упражнение на компьютере	2
26	Монтаж собственного фильма в Mover Maker. Продолжение работы.	Упражнение на компьютере	2
	Монтаж собственного фильма в Mover Maker. Видеоэффекты.		
27	Монтаж собственного фильма в Mover Maker. Завершение работы	Работа на компьютере	2
28	Создание видеоклипа на тему «День Победы».	Упражнение на компьютере	2
29	Создание видеоклипа. «День Победы» Завершение	Упражнение на компьютере	2

30	Показ и анализ видеоклипов. Защита проектов. Фестиваль видеоклипов.		Упражнение на компьютере	6
----	---	--	--------------------------	---

### Использованная литература

1. Учебное пособие «Знакомство с персональным компьютером» Казань 1999г., Автор: Сидорова А.Л.
2. «Intel Обучение для будущего» при поддержке Microsoft, Москва 2012г.
3. «Microsoft Office XP. Русская версия. Шаг за шагом» Практическое пособие Издательство ЭКОМ 2018 г.