

ЦЦОД «ИТ-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «28» июня 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ЦЦОД «ИТ-КУБ»
г. Магнитогорск
Щукина А.Н.
Приказ № 39-ИП от «29» ноября 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Азбука цифровой грамотности 2»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: полгода (36 часов)
Возрастная категория обучающихся: 6-8 лет

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалпоевна,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	5
1.3 Цели и задачи программы.....	6
1.4 Содержание программы	7
1.5 Учебный план.....	9
1.6 Планируемые результаты	10
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	11
2.1 Календарный учебный график	11
2.2 Условия реализации программы	11
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	12
2.4 Оценочные материалы	12
2.5 Методические материалы	13
2.6 Воспитательный компонент	15
2.7 Информационные ресурсы и литература	16
Приложение 1. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Азбука цифровой грамотности 2»	17
Приложение 2. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	18
Приложение 3. Примерный перечень воспитательных мероприятий	19

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука цифровой грамотности 2» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ

Актуальность программы.

В современном обществе цифровые технологии играют огромную роль в повседневной жизни, работе, образовании и развлечениях. Компьютеры и гаджеты окружают нас повсюду, поэтому искусство владения компьютером стало важным навыком и воспитывать его с детства является ценной практикой. Программа "Азбука цифровой грамотности 2" помогает детям с раннего возраста освоить основы работы с компьютерами, интернетом, программами, безопасностью в сети, а также развивает навыки работы с информацией, критического мышления и творческого подхода к использованию цифровых технологий.

Педагогическая целесообразность программы «Азбука цифровой грамотности 2» основана на применении технологий индивидуализации обучения, дифференцированного и развивающего обучения.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей, обучающихся;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании

памяти и ранее полученных знаний

Отличительные черты программы:

1. Программа охватывает широкий спектр тем, связанных с цифровой грамотностью, включая работу с устройствами, использование Интернета, безопасность в Интернете и этику.
2. Программа использует интерактивные упражнения, игры, чтобы сделать обучение более увлекательным и запоминающимся.
3. Программа фокусируется на практических навыках, которые участники могут сразу же применять в своей повседневной жизни.

Адресат программы – программа рассчитана для обучения детей в возрасте 6-8 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 36 часа.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, проектный, практический.

Режим занятий – 1 занятие в неделю (2 часа).

Структура двухчасового занятия:

40 минут – рабочая часть;

10 минут – перерыв (отдых);

40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной и групповой работы. В конце каждого занятия выделяется время на коллективные игры (логические,

развлекательные, развивающие) или просмотр мультфильма, связанного с информационными технологиями. Совокупность перечисленных факторов позволяет проводить нетривиальные занятия и снимает с обучающихся усталость от рутинной работы.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Азбука цифровой грамотности 2» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Азбука цифровой грамотности 2
Возраст обучающихся	6-8 лет
Длительность программы (в часах)	36 часов
Количество занятий в неделю	1 занятия в неделю (2 часа)
Цель, задачи	Цель программы – повышение технической грамотности обучающихся 6-8 лет рамках изучения персонального компьютера, программного обеспечения и Сети Интернет. Задачи: <i>Образовательные:</i> — познакомить с устройством персонального компьютера; — сформировать навыки самостоятельного обращения ПК; — сформировать навыки работы с прикладным программным обеспечением; — сформировать навыки самостоятельного и безопасного поиска информации. <i>Метапредметные:</i> — сформировать базовые навыки работы с компьютером; — развить умение самостоятельного поиска информации; — развить творческую активность и пространственное мышление; — сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности. <i>Личностные:</i> — воспитать самостоятельность при решении задач; — воспитать умение работы в команде; — способствовать формированию информационной культуры; — воспитывать культуру организации рабочего места, бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
Краткое описание программы	Программа «Азбука цифровой грамотности 2» имеет техническую направленность. Программа направлена на получение базовых знаний устройства компьютера и пользовательского интерфейса, а также возможностей Сети Интернет и компьютерных сетей. Обучающийся получит навыки работы с офисными программами, текстовыми и графическими редакторами. Уровень освоения – базовый
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются
Результат освоения программы	<i>Образовательные:</i> — знать устройство ПК;

	— владеть навыками самостоятельного обращения с ПК; — владеть навыками работы с прикладным программным обеспечением; — владеть навыками самостоятельного и безопасного поиска информации. <i>Метапредметные:</i> — владеть навыками самостоятельного и уверенного обращения с персональным компьютером; — владеть навыками самостоятельного поиска информации; — владеть навыками пространственного и творческого мышления; — владеть навыками исследовательской и проектной деятельности. <i>Личностные:</i> — уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач; — владеть навыками эффективных коммуникаций при работе в команде для решения задач; — иметь культуру организации рабочего пространства и бережного отношения к материальным ценностям.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	— Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей.
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	— стул обучающегося – 12 шт.; — стул педагога – 1 шт.; — стол обучающегося – 12 шт.; — стол педагога – 1 шт.; — персональный компьютер обучающегося – 12 шт.; — персональный компьютер педагога – 1 шт.; — магнитно-маркерная доска – 1 шт.; — проектор – 1 шт.; — офисное ПО.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительной чертой программы является проведение учебно-воспитательного процесса в форме игры, благодаря которой быстро запоминается материал, связанный с офисными программами. Это помогает обучающимся развить логическое мышление, проблемное решение и технические навыки. Разработанная программа позволяет получить практические навыки, которые малыши могут сразу же применять в своей повседневной жизни, такие как использование устройств, навигация в Интернете и создание документов.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – повышение технической грамотности обучающихся в рамках изучения персонального компьютера, программного обеспечения и Сети Интернет.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с устройством персонального компьютера;

- сформировать навыки самостоятельного обращения ПК;
- сформировать навыки работы с прикладным программным обеспечением;
- сформировать навыки самостоятельного и безопасного поиска информации.

Метапредметные:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- развить умение самостоятельного поиска информации;
- развить творческую активность и пространственное мышление;
- сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности.

Личностные:

- воспитать самостоятельность при решении задач;
- воспитать умение работы в команде;
- способствовать формированию информационной культуры;
- воспитывать культуру организации рабочего места, бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Знакомство с компьютером

Тема 1.1 Техника безопасности. Правила работы с компьютером. История появления компьютера. Компьютер и его роль в жизни общества.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером. Первый персональный компьютер. Разновидности компьютеров. Персональные компьютеры сегодня. Сферы применения компьютеров.

Практика: Проверка изученного материала по технике безопасности в форме устного опроса. Игры на сплочение коллектива. Придумать и зарисовать компьютер будущего.

Тема 1.2 Устройства компьютера. Знакомство с клавиатурой, мышью.

Теория: Внешнее устройство ПК. Периферийные устройства и их подключение.

Практика: Изучение разъёмов для подключения электропитания и внешних устройств. Работа с мышью. Выполнения заданий на клавиатурном тренажёре.

Тема 1.3 Знакомство с рабочим столом, программами компьютера.

Теория: Изучение меню «Пуск», настройка даты и времени, обоев. Изучение программы «Проводник». Типы файлов

Практика: Работа с файлами меню «Пуск», «Проводник».

Модуль 2. Цифровое творчество

Тема 2.1 Назначение графического редактора Paint. Инструменты рисования. Сохранение рисунка, открытие рисунка.

Теория: Изучить виды компьютерной графики. Инструменты рисования: кисти, фигуры, ластик. Редактирование рисунка. Способы сохранения с последующим открытием, переименованием файла.

Практика: Создание иллюстрации с помощью инструментов рисования.

Тема 2.2 Выделение, перенос, копирование. Изменение масштаба.

Теория: Способы выделения, переноса, копирования всех объектов. Инструменты для масштабирования.

Практика: Создание иллюстрации с помощью инструментов рисования.

Модуль 3. Знакомство с сетью Интернет

Тема 3.1. Глобальная Сеть Интернет. Интернет - браузеры и поисковые системы.

Теория: Знакомство с популярными поисковыми сайтами в России: Яндекс, Mail.ru, Google.
Знакомство с видами браузеров: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome.

Практика: Тест: Что вы знаете об Интернете?

Тема 3.2. Использование сети интернета для поиска информации и необходимых файлов.

Теория: Принцип работы поисковых систем. Поиск информации. Выбор ключевых слов для запроса на поиск информации в интернете. Формирование запроса.

Практика: Работа с поисковой строкой: запрос, открытие ссылок. Поиск и сохранение медиафайлов (рисунки, фотографии, видеофрагментов, музыки)

Тема 3.3. Безопасность в Сети Интернет.

Теория: Понятия: кибербезопасность, кибербулинг, киберпиратство, фишинг. Что относится к персональным данным. Действия при травле в интернете. Главные правила общения с незнакомцами в интернете.

Практика: Решение кейс-задач. Тест: Безопасность в Интернете.

Тема 3.4 Защита от вирусов при использовании Интернета.

Теория: Понятие компьютерного вируса. Основные методы заражения компьютеров вирусами. Угрозы и последствия заражения вирусами. Способы защиты от вирусов.

Практика: Интерактивная игра «Осторожно, вирусы!»

Модуль 4. Знакомство с текстовыми редакторами и программой для создания презентаций

Тема 4.1. История обработки текстовых документов. Знакомство с текстовыми редакторами.

Теория: История обработки текстовых документов. Виды текстовых редакторов и работа с ними: Блокнот, MS Word.

Практика: Работа в текстовом редакторе Блокнот.

Тема 4.2 Текстовый редактор Microsoft Word.

Теория: Виды, типы, размеры шрифтов. Ввод информации, ее редактирование. Настройка абзацев, добавление маркеров.

Практика: Работа в текстовом редакторе MS Word.

Тема 4.3 Работа с презентацией PowerPoint.

Теория: Способы создания слайдов. Добавление картинок на слайды и их редактирование. Информация о правильном оформлении слайдов. Добавление переходов слайда.

Практика: Работа в текстовом редакторе PowerPoint.

Модуль 5. Подведение итогов по пройденному материалу

Тема 5.1. Игра-квест по цифровой грамотности.

Практика: Участие в интерактивной игре-квесте, решение различных задач и головоломок, связанных с темами образовательной программы.

Тема 5.2 Самооценка и рефлексия

Практика: Заполнение учащимися оценочных листов для самоанализа уровня сформированности компетенций. Обсуждение результатов.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Знакомство с компьютером.	3	3	6	
1.1	Тема 1.1 Техника безопасности. Правила работы с компьютером. История появления компьютера.	1	1	2	Входной контроль: опрос
1.2	Тема 1.2 Устройства компьютера. Знакомство с клавиатурой, мышью.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3 Знакомство с рабочим столом, программами. Запуск программ.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2	Модуль 2. Цифровое творчество	3	3	6	
2.1	Тема 2.1 Назначение графического редактора. Инструменты рисования. Сохранение рисунка, открытие рисунка.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Выделение, перенос, копирование. Изменение масштаба.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3	Модуль 3. Знакомство с сетью Интернет	5	5	10	
3.1	Тема 3.1 Глобальная Сеть Интернет. Интернет браузеры и поисковые системы.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2. Использование сети интернета для поиска информации и необходимых файлов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3 Безопасность в Сети Интернет.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.4	Тема 3.4 Защита от вирусов при использовании Интернета.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4	Модуль 4. Знакомство с текстовыми редакторами и программой для создания презентаций	5	5	10	
4.1	Тема 4.1 История обработки текстовых документов. Знакомство с текстовыми редакторами.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2 Текстовый редактор Microsoft	1	1	2	Текущий контроль:

	Word.				самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3 Работа с презентацией PowerPoint.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.4	Тема 4.4. Типы файлов	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5	Модуль 5. Подведение итогов по пройденному материалу	0	4	4	
5.1	Тема 5.1 Игра-квест по цифровой грамотности.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.2	Тема 5.2 Самооценка и рефлексия	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
	ИТОГО:	15	19	36	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные:

- знать устройство ПК;
- владеть навыками самостоятельного обращения с ПК;
- владеть навыками работы с прикладным программным обеспечением;
- владеть навыками самостоятельного и безопасного поиска информации.

Метапредметные:

- владеть навыками самостоятельного и уверенного обращения с персональным компьютером;
- владеть навыками самостоятельного поиска информации;
- владеть навыками пространственного и творческого мышления;
- владеть навыками исследовательской и проектной деятельности.

Личностные:

- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач;
- владеть навыками эффективных коммуникаций при работе в команде для решения задач;
- иметь культуру организации рабочего пространства и бережного отношения к материальным ценностям.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024 - 2025	18	36	1 раз в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

- Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

- Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

- иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Офисное ПО	13

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Азбука цифровой грамотности 2» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- сборник игр (Приложение 1).

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. Текущий контроль проводится в следующих формах: самостоятельная работа.

Аттестация по итогам освоения программы (подведение итогов реализации программы) проводится в конце всего срока обучения. Форма проведения аттестации: прохождение игры-квест по цифровой грамотности. Дети участвуют в интерактивной игре-квесте, решая различные задачи и головоломки, связанные с темами образовательной программы. Игра включает в себя задания на поиск информации в интернете, работу с текстом и изображениями, и т.д.

Итоговая работа демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать с подготовительным материалом, эскизами, литературой, сетевыми источниками.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: самостоятельная работа. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в формате прохождения игры-квест по цифровой грамотности. В течение всего срока обучения ведется учет результатов участия каждого обучающегося в конкурсах и фестивалях различного уровня. Участие в конкурсных мероприятиях, призовые места.

Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий

50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание уровней освоения:

– «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

– «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

– «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.5 Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – в группах до 12 человек.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием — активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самостоятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;
- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;
- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технологии);
- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;

- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминут, динамических пауз и пр.;
- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Азбука цифровой грамотности 2» (Приложение 1);
- сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 2).

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий находится в Приложении 3.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Босова, Людмила Леонидовна. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2020. - 295 с.
2. Москаленко, В. В. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах / В. В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2021. – 62 с.
3. Горячев, А.В., Информатика 1-2 класс/ А.В. Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова.–М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2020 . – 285 с.
4. Горячев, А.В.. Информатика 3-4 класс / А.В. Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2020. – 345 с.
5. Баловсяк, Н. В. Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2020. – 176 с.
6. Кравчenea, Э.М. Компьютерная графика/ Кравчenea Э.М. - Минск: Новое знание, 2006.- 248 с.
7. Семакин, И. Г. Информатика и ИКТ / И. Г. Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 165 с.

Список литературы для учащихся и родителей:

Электронные ресурсы:

1. Учебник устройства компьютера (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://azbukainterneta.ru/schoolbook/base/> (дата обращения: 11.08.2024)
2. Азбука интернета (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://sz-dzerzhinsk.ru/wp-content/uploads/2021/01/AZBUKA_INTERNETA_BOOK_A4_PRINT_compressed_compressed-1.pdf (дата обращения: 11.08.2024)

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Азбука цифровой грамотности 2»**

1. Практическая работа «История появления компьютера»: нарисовать «Компьютер будущего».
2. Практическая работа «Знакомство с клавиатурой, мышью»: работа в клавиатурном тренажере.
3. Практическая работа «Запуск программ»: работа с меню «Пуск», «Проводник».
4. Практическая работа «Работа с файлами»: работа с файлами.
5. Практическая работа «Инструменты рисования»: работа с графическим редактором.
6. Практическая работа «Глобальная Сеть Интернет»: тест по теме «Что вы знаете об Интернете?» и работа с поисковыми запросами.
7. Практическая работа «Безопасность в интернете»: тест «Безопасность в интернете».
8. Практическая работа «Знакомство с текстовыми редакторами.»: написание текста в Блокноте на тему «Кем я хочу стать в будущем?»
9. Практическая работа «Текстовый редактор Microsoft Word»: форматирование текста, заполнение ячеек таблицы цветом.
10. Практическая работа «Работа с презентацией PowerPoint»: создание презентации на тему «Моя любимая игра».
11. Практическая работа «Основы работы с графическими редакторами»: создание иконки в графическом редакторе.

Сборник игр на командообразование и сплочение

Путаница

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

Сидячий круг

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Атомы

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего они должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее хватаются друг за друга, например, ведущий сказал 5 и дети сбегаются по 5 человек кто не успел собраться по 5 человек тот выходит из игры

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия, например, собраться в молекулу из 5 атомов и т.д.

Минное поле

Игра учит справляться с нестандартными обстоятельствами и развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза; пустой коридор, любые предметы.

Правила и ход игры. Играет несколько команд. Предметы разбрасывают по коридору – это мины. Нужно пройти так, чтобы не задеть ни одного предмета. Участники делятся на пары. Один в паре – слепой, второй должен провести его, чтобы не затронуть «мину». Идет одновременно несколько команд, к напарнику прикасаться нельзя. «Слепой» учится внимательно слушать только своего напарника, доверять ему. Он должен суметь выполнить инструкции проводника, а проводник должен уберечь «слепого» коллегу.

Слепой строй

Еще одна игра с закрытыми глазами, но теперь еще и без возможности говорить. Учит находить решения в условиях ограниченных ресурсов, развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза.

Правила и ход игры. Все участники знают свой номер (возраст, дату рождения). Задача – выстроиться по указанному параметру, не видя друг друга и не переговариваясь. Участники должны совершенствовать свои навыки передавать друг другу информацию и достигать цели, не используя зрение и голос. Можно поставить задачу выстроиться по номерам, которые ведущий шепнул каждому на ухо, по росту, по дате рождения, по возрасту и т.д.

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина))
в течение года	на уровне учреждения	Профориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в течение	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в

года		проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки, указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений