

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ № 4» города Смоленска**

РАССМОТРЕНО на заседании педагогического совета протокол от 30 мая 2023 года №6	УТВЕРЖДЕНО приказом директора МБОУ «Гимназия № 4» от 31.05.2023 №27-од
--	--

**Дополнительная образовательная программа
технической направленности
«IT-квантум»**

Возраст обучающихся: 9-14 лет

Уровень: многоуровневая модульная образовательная программа

Составитель
Романовская С.А.,
методист

Содержание

1. Основные характеристики программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
2. Структура программы	6
2.2. Объем программы и виды учебной работы	6
2.3. Учебно-тематический план	6
2.4. Содержание программы	8
3. Комплекс организационно-педагогических условий	10
3.1. Календарно-тематическое планирование	10
3.2. Условия реализации программы	12
3.3. Планируемые результаты освоения программы	13
3.4. Способы и формы проведения результатов освоения программы.....	13
3.5 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	14

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей имеет техническую направленность. Предполагает дополнительное образование детей в области IT-технологий и WEB-дизайна.

Программа направлена на формирование у детей знаний и навыков, необходимых для работы с примитивными алгоритмами и блоковым программированием.

Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития технических способностей школьников.

Благодаря развитию высокоуровневых языков программирования появляется возможность упрощения строкового программирования и адаптации его под детей младшего школьного возраста.

Образовательная программа «IT-квантум. 72 часа» позволяет не только обучить ребенка правильно программировать и создавать алгоритмы, но и подготовить обучающихся к планированию и проектированию разноуровневых проектов в IT-сфере.

Описываемая образовательная программа интересна тем, что интегрирует в себе достижения современных и инновационных направлений в IT-сфере.

Занимаясь по данной программе, обучающиеся должны получить первичные знания и умения, которые позволят им понять основы информатики, программирования и алгоритмизации.

Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся 9-14 лет.

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Режим занятий определяется ведущим педагогом, предполагается проведение по одному занятию в неделю, общей продолжительностью два академических часа. Первое занятие, в большинстве случаев, теоретическое, второе практическое.

1.2. Цели и задачи программы

Целью программы является формирование у обучающихся устойчивых знаний и навыков по таким направлениям, как: программирование и алгоритмизация, блоковое программирование, анимационные технологии, математика, логика.

Программа направлена на развитие в ребенке интереса к проектной, системной, организаторской и предпринимательской деятельности, значительно расширяющей кругозор и образованность ребенка.

Основными задачами данной программы являются (компетенции, которые прививаются):

- Развитие у детей воображения, пространственного мышления, воспитание интереса к графическому анализу, дизайну и IT-технологиям.

- Воспитание трудолюбия, развития трудовых умений и навыков, расширение политехнического кругозора, умения планировать работу по реализации замысла, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел.

- Повышение сенсорной чувствительности, развитие мелкой моторики и синхронизации работы обеих рук за счет программирования.

- Ознакомление детей с духом научно-технического соревнования, развитие умения планировать свои действия с учетом фактора времени в обстановке с элементами конкуренции.

- Обучение детей программированию, простейших алгоритмов движения и анимационных мультфильмов

- Выработка навыков программирования и пошаговой алгоритмизации своих действий.

- Самореализация личности обучающегося.

- Развитие творческих способностей обучающегося.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

2.1. Объем программы и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов
Аудиторные занятия всего, в том числе:	72
Лекции	31
Практические занятия	41
Из них:	
Проектная работа	4
Контроль успеваемости	1
Объем учебной программы	72

2.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в информатику	3	3	0	Практическая работа
2	Система координат	8	6	2	Практическая работа
3	Введение в программирование	10	5	5	Практическая работа
4	Программирование в среде Scratch	14	2	12	Практическая работа

5	Логическая алгебра	8	3	5	Практическая работа
6	Основы Java Script	6	2	4	Практическая работа
7	Введение в HTML: 7.1 Тэги 7.2 Атрибуты	6	3	3	Практическая работа
8	Виды изображений и способы их редактирования: 8.1 Типы изображений 8.2 Программы для редактирования	6	2	4	Практическая работа
9	Изучение основ ООП 9.1 Понятие объектов в языке JS 9.2 Понятие классов в языке JS	6	3	3	Практическая работа
10	Проектная работа	4	-	4	Защита проекта
11	Контроль знаний	1	-	1	Викторина

Данная образовательная программа изучается в течение 3 месяцев. По окончании курса происходит защита проектной работы.

2.3. Содержание программы

№ п/п	Название темы	Содержание обучения
1	2	3
Блок 1	Введение в программирование: 1.1. Информация; 1.2. Число.	Основы понятий: информация, количество информации, классификация. Основные понятия о числе, система исчисления
Блок 2	Система координат: 2.1 Понятие система координат; 2.2 Понятие функция; 2.3 Виды функций; 2.4 Построение графиков.	Основные виды систем координат, понятие система координат. Основные функции, виды функций, построение графиков функций, функциональная зависимость
Блок 3	Введение в программирование: 3.1 Понятие переменная; 3.2 Типы переменных; 3.3 Цикл. Виды циклов; 3.4 Алгоритм; 3.5 Построение блок-схем алгоритмов.	Основы программирования, рассмотрение таких понятий как: переменная, типы переменных, различия между этими типами, понятие цикл, виды циклов, прерывание, условие выхода/входа из/в цикл
Блок 4	Программирование в среде Scratch: 4.1 Движение; 4.2 Диалог; 4.3 Внешность; 4.4 Звук; 4.5 Перо;	Программирование в среде Scratch, создание примитивных анимированных сцен с использованием азоров программирования и графического дизайна, создание

	4.6 Переменные; 4.7 Контроль.	различных алгоритмов движения, создание анимации.
Блок 5	Логическая алгебра	Основные понятия и операторы булевой алгебры, решение простейших логических задач в ручном режиме, а также с использованием компьютера.
Блок 6	Основы Java Script	Введение в логику и синтаксис языка
Блок 7	Введение в HTML: 7.1 Тэги 7.2 Атрибуты	Изучение основ работы с языком гипертекстовой разметки HTML.
Блок 8	Виды изображений и способы их редактирования: 8.1 Типы изображений 8.2 Программы для редактирования	Правильное понимание типов изображений и форматов. Определение какие изображения можно использовать на сайте, а какие лучше не стоит.
Блок 9	Изучение основ ООП 9.1 Понятие объектов в языке JS 9.2 Понятие классов в языке JS	Изучение основ ООП для объединения языка гипертекстовой разметки HTML и языка программирования JS.
Блок 10	Проектная работа	
Блок 11	Контроль знаний	

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

3.1 Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие	теория	1
Введение в информатику			
2	Информация	теория	1
3	Число	теория	2
Система координат			
4	Понятие система координат	теория	1
5	Понятие функция	теория	3
6	Виды функций	теория	2
7	Виды функций	практика	1
8	Построение графиков	практика	1
Введение в программирование			
9	Понятие переменной	теория	1
10	Типы переменных	теория	1
11	Цикл	теория	2
12	Виды циклов	теория	1
13	Алгоритм	практика	3
14	Построение блок-схем	практика	2
Программирование в среде Scratch			
15	Введение в Scratch	теория	1
16	Интерфейс программы	теория	1
17	Движение	практика	2
18	Диалог	практика	1

19	Внешность	практика	2
20	Звук	практика	1
21	Перо	практика	2
22	Переменные	практика	2
23	Контроль	практика	2
Логическая алгебра			
24	Введение в логическую алгебру	теория	3
25	Задачи на логику	практика	5
Java Script			
26	Основы Java Script	теория	2
27	Основы Java Script	практика	4
Введение в HTML			
31	Тэги	теория/практика	3
32	Атрибуты	теория/практика	3
Виды изображений и способы их редактирования			
36	Типы изображений	теория	2
37	Программы для редактирования	практика	4
Изучение основ ООП			
39	Понятие объектов в языке JS	теория/практика	3
40	Понятие классов в языке JS	теория/практика	3
Проектная работа			
42	Практическое занятие №1	практика	1
43	Практическое занятие №2	практика	1
44	Практическое занятие №3	практика	1
45	Практическое занятие №4	практика	1
<i>Всего 72 часа</i>			

3.2. Условия реализации программы

№ п/п	Наименование	Назначение/краткое описание функционала оборудования
2	Компьютерное оборудование	
2.1	Ноутбук	работа в классе
2.3	Тележка для зарядки и хранения ноутбуков	хранение и зарядка ноутбуков
2.5	Сетевой удлинитель	Обеспечение питания
3	Презентационное оборудование	
3.1	LED панель	подача информационного материала
3.2	Настенное крепление	крепление LED панели
5	Мебель	
5.1	Комплект мебели	Работа в классе
5.2	Корзины для мусора	Сохранение чистоты в помещении

3.3. Планируемые результаты освоения программы

Образовательная программа дает каждому обучающемуся по результатам ее прохождения овладеть всеми заявленными компетенциями и выполнить проектную работу по выбранной тематике. Формой отчетности является успешное выполнение всех практических задач, последующая защита собственного реализованного проекта. Предполагается, что, для улучшения коммуникативных навыков и повышения сознательности, подросток должен записать также краткую видео-презентацию собственного проекта и разместить её на сайте технопарка «Кванториум» для ее предоставления на общественное обсуждение всем желающим.

3.4. Способы и формы проверки результатов освоения программы

Виды контроля:

- вводный, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам;
- текущий, проводимый в ходе учебного занятия и закрепляющий знания по данной теме;
- итоговый, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы проверки результатов:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- соревнования;
- индивидуальные и коллективные технические проекты.

Формы подведения итогов:

- проведение практических запусков составленного алгоритма управления;
- практические работы по сборке и моделированию робототехнического устройства;
- творческое задания (подготовка проектов и его презентация)

Итоговая работа

Итоговый контроль обучающихся проводится по результатам выполнения практических заданий и защиты проектов.

Практические задания:

1. Решение математических задач;
2. Построение графиков;
3. Решение логических задач;
4. Программирование в среде Scratch;

3.5 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Босова Л.Л., Сорокина Т.Е. Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию.//Информатика и образование. -2014.
2. Великович, Л. Программирование для начинающих/Л. Великович, М. Цветкова. -М : Бином, 2007.
3. Линькова, В. П. Основы методики преподавания информатики: учеб. пособие/В. П. Линькова, А. В. Болотский. -Пенза, 1995.
4. Маржи, М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию/М. Маржи. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
5. Первин Ю.А. Проблемы раннего обучения информатике в российской школе /Ю.А. Первин//Вопросы образования. -2005. -№3.
6. Рындак, В.Г. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учеб.-метод. пособие/В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург: Оренб. гос. ин-т менеджмента, 2009.
7. Scratch -URL: <https://scratch.mit.edu>.