

Информационная карта
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

№	Наименование	Содержание
1.	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2.	Адрес	Удмуртская Республика, г. Воткинск
3.	Направленность программы	Техническая
4.	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	«Robbo сказка»
5.	Автор - составитель	Ермолаева Татьяна Юрьевна
6.	Целевая аудитория	7-9 лет
7.	Срок реализации	9 месяцев
8.	Количество часов по программе	144 часа
9.	Количество часов в неделю	4 часа
10.	Режим занятий	2 раза в неделю по 2 часа
11.	Уровень освоения программы	Базовый
12.	Цель программы	Формирование социальной активности и развитие творческих способностей обучающихся, предпосылок логико-алгоритмического и математического мышления, умения строить простейшие умозаключения, формирование мотивации к обучению.
13.	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - Формировать навыки работы различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных технологий (ИТ). - Познакомить с программным обеспечением персонального компьютера, научить технологиям и приемам работы в различных программах: Word, PowerPoint, RobboJr, Lego Digital. - Научить создавать мультфильмы свободной тематики по собственным алгоритмам при помощи визуального языка программирования. - Формировать математическое мышление путем решения специально подобранных упражнений и задач.
14.	Аннотация программы	Программа предусматривает освоение программы в виде базовых знаний и умений, навыков в области

		<p>информационных технологий в рамках базового уровня освоения программы. Использование развивающих компьютерных программ позволяет подготовить обучающихся к качественно новому формату обучения.</p>
15.	Ожидаемые результаты	<p>Будут ЗНАТЬ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правила безопасной работы с оборудованием; - что такое персональный компьютер, ноутбук; - назначение и основные возможности программ Word, PowerPoint; - что такое алгоритм, виды алгоритмов, алгоритмирование; - приемы редактирования и форматирования текста. - возможности программы LegoDg. <p>Будут УМЕТЬ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно пользоваться компьютером для учебных целей; - конструировать разрабатывать собственные модели; - составлять линейные и безусловно-циклические алгоритмы; - использовать визуальный язык программирования RobboJr; - работать с файлами и папками; - создавать презентации в программе PowerPoint; - работать в паре. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развита любознательность, сообразительность при проведении исследований и решении поставленных задач; - развита внимательность и усидчивость; - развиты такие качества как логичность и последовательность действий при решении поставленных задач; - воспитано уважительное отношения к своему и чужому труду; - ознакомлены с профессией инженера и программиста.

		<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none">- умение искать, обрабатывать и использовать информацию для достижения цели;- понимание языка средств информации, используемых в обучении;- умение формировать алгоритм действий при решении поставленной задачи;- умение работать в группе;- умение выслушать и задать вопросы.
--	--	--

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Robbo сказка» (далее Программа) имеет **техническую направленность**.

Программа разработана в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию.

Уровень Программы – базовый.

Актуальность Программы заключается в том, что она помогает обучающемуся освоить базовый уровень функциональной грамотности технического творчества младшего школьного возраста на базе программы Gcompris, RobboJunior, Lego Digital. Знания и навыки, полученные на занятиях, помогут в дальнейшем освоить такие технические дисциплины как математика, программирование.

Отличительные особенности Программы основаны на деятельностном подходе, большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Содержание Программы построено на сказочном сюжете, где работа в программах Gcompris, RobboJunior, Lego Digital не требует предварительного изучения программ и программного обеспечения Microsoft Word, Microsoft PowerPoint и является подготовкой обучающихся к изучению более сложного материала и иных операционных систем. Такой подход целесообразен для детей данной возрастной категории (7-9 лет).

Новизна данной Программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности обучающихся: освоение в младшем школьном возрасте базовых понятий и представлений о программировании, робототехнике, грамотное владение компьютерными, мультимедийными технологиями позволяет обучающимся ориентироваться и применять полученные знания в современном образовательном пространстве. Возможно применение полученных знаний в области окружающего мира, информатики и

математики, в проектах. Программа основана на принципах личностно-ориентированного обучения, способствует повышению качества обучения, формированию алгоритмического стиля мышления и усилению мотивации к обучению.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что обучение по Программе позволяет сформировать технические навыки работы с программным обеспечением, развивать интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе обучения. Этот принцип реализуется в Программе через целенаправленное активное восприятие обучающимися знаний в области конструирования и программирования, их самостоятельное осмысление, творческую переработку и применение знаний на практике, создавая и программируя модели, проводя исследования, составляя отчёты и обсуждая идеи, возникающие во время работы с этими моделями.

Адресат Программы: обучающиеся 7-9 лет.

Наполняемость групп: 12 чел.

Практическая значимость. Программа предусматривает развитие разносторонних интересов детей, любознательности и мотивации; а также формирование познавательных действий, становление сознания, развитие воображения и творческой активности.

Преимственность Программы

Метапредметные связи:

Программы	Предмет школьной программы	Связь предмета с программами
RobboJr, Gcompris, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Lego Digital.	математика (младшие школьники)	Понятие расстояния, время; измерение и скорости; понятие пространства, плоской и объемной фигуры.
	Информатика	Получение навыков работы с компьютером, с графической средой программирования, понимание принципов работы с редакторами программами.
	ИЗО	Развитие эстетического вкуса, умение гармонично

		подбирать нужные оттенки. Развитие воображения и художественно творческих способностей.
	Окружающий мир	Обработка информации с помощью интернет ресурсов, позволяет ориентировать детей на социально–преобразующую добровольческую деятельность.
	Родной язык	Развитие устной речи в процессе анализа заданий и обсуждения результатов практической деятельности (описание выполненной работы; повествование о ходе действий и построении плана деятельности; построение логически связанных высказываний в рассуждениях, обоснованиях, формулировании выводов).

Объём Программы: 144 часа.

Срок освоения Программы: 9 месяцев.

Формы деятельности – групповые занятия.

Виды, используемые на занятиях: беседа, демонстрация работы, практика, творческая работа, проектная деятельность, объяснение материала с привлечением обучающихся, самостоятельная тренировочная работа, практическое учебное занятие, самостоятельная работа, игровая деятельность.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Режим занятий группы: 2 раз в неделю по 2 часа.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель Программы: Формирование социальной активности и развитие творческих способностей обучающихся, предпосылок логико-алгоритмического

и математического мышления, умения строить простейшие умозаключения, формирование мотивации к обучению.

Задачи Программы:

- Формировать навыки работы различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных технологий (ИТ).

- Познакомить с программным обеспечением персонального компьютера, научить технологиям и приемам работы в различных программах: Word, PowerPoint, RobboJr, Lego Digital.

- Научить создавать мультфильмы свободной тематики по собственным алгоритмам при помощи визуального языка программирования.

- Формировать математическое мышление путем решения специально подобранных упражнений и задач.

Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел/ тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж ТБ, ПБ, ПДД. Организация рабочего места. Компьютер.	2	1	1	Инструктаж. Беседа. Тест
2.	Устройство компьютера.	8	4	4	
2.1	Что изучает информатика. Правила поведения в кабинете информатики. Компьютер и его основные устройства <i>Входной контроль.</i>	2	1	1	Беседа. Тест.
2.2	Упражнения с клавиатурой.	2	1	1	Практическая работа
2.3	Рабочий стол компьютера.	2	1	1	Практическая работа

2.4	Основные устройства компьютера.	2	1	1	Практическая работа
3.	<u>Работа в программе RobboJr.</u>	32	2	30	
3.1	Знакомство с RobboJr.	2	1	1	Практическая работа
3.2	Основные математические представления, построение линейных.	2	-	2	Практическая работа
3.3	Блоки алгоритма, что такое блок-схема алгоритма.	2	-	2	Практическая работа
3.4	Составление линейного алгоритма. Геометрические фигуры. Цифры от 0 до 9.	2	-	2	Практическая работа
3.5	Знакомство со спрайтами. Работа в редакторе рисования.	2	-	2	Практическая работа
3.6	Добавление фона и изменение цвета.	2	-	2	Практическая работа
3.7	Знакомство с функциями движения	2	-	2	Практическая работа
3.8	Изучение и работа со сценами.	2	-	2	Практическая работа
3.9	Создание сюжета и добавление текста.	2	-	2	Практическая работа
3.10	Рисование спрайта по заданной теме.	2	-	2	Практическая работа
3.11	Создание мультфильма по ранее созданному спрайту.	2	-	2	Практическая работа
3.12	Добавление нескольких спрайтов и создание сюжета. Презентация выполненной работы.	2	-	2	Практическая работа
3.13	Применение команд по заданным алгоритмам. Свободное проектирование.	2	-	2	Практическая работа
3.14	Создание спрайта в редакторе рисования по готовой иллюстрации.	2	-	2	Практическая работа
3.15	Свободное проектирование по готовым (выбранным) сказкам.	2	-	2	Практическая работа
3.16	Повторение видов алгоритмов. Создание	2	1	1	Практическая работа

	мультфильма свободной тематики по собственным алгоритмам.				
4.	Программа Microsoft Word.	26	8	18	
4.1	Редактор текстов Word. Основные понятия.	2	1	1	Практическая работа
4.2	Вставка. Знакомство с функцией и значением.	2	1	1	Практическая работа
4.3	Работа с текстом: печать, курсор, размер, шрифт.	2	1	1	Практическая работа
4.4	Изменение текста в редакторе WordArt. Изменение размера и сглаживание.	2	1	1	Практическая работа
4.5	Таблицы в Word: создание таблиц, ввод данных.	2	1	1	Практическая работа
4.6	Знакомство с функцией «Разметка страницы».	2	1	1	Практическая работа
4.7	Вставка объектов Word Art. Заливка и контур. Тень, объем.	2	1	1	Практическая работа (дистанционн о 2 часа)
4.8	Создание и редактирование рисунков.	2	1	1	Практическая работа (дистанционн о 2 часа)
4.9	Создание картинки по готовому шаблону.	2	-	2	Практическая работа
4.10	Создание открытки.	2	-	2	Практическая работа
4.11	Создание иллюстрированного рассказа.	2	-	2	Практическая работа
4.12	Создание рисунка на свободную тему. <i>Промежуточная аттестация</i>	2	-	2	Самостоятель ная работа
4.13	Создание флаера.	2	-	2	Самостоятель ная работа
5.	Программа Lego Digital.	38	14	24	
5.1	Вводное занятие. История возникновения «LEGO».	2	1	1	Практическая работа
5.2	Элементы набора.	2	1	1	Практическая работа
5.3	Конструктор и его детали.	2	1	1	Практическая работа

5.4	Новый объект.	2	1	1	Практическая работа
5.5	Что входит в Конструктор ЛЕГО. Организация рабочего места	2	1	1	Практическая работа
5.6	Классификация деталей по цвету, форме. Игра «Что изменилось?»	2	1	1	Практическая работа
5.7	Основные этапы постройки. Способы создания стен, крыш различных построек. Размещение окон и дверей. Реализация цветовой гаммы в моделях.	2	1	1	Практическая работа
5.8	История создания «Замка». Отработка умения слушать инструкцию педагога и давать инструкции друг другу.	2	1	1	Практическая работа
5.9	Животные дикие и домашние. Растения и деревья. Древние животные (динозавры).	2	1	1	Практическая работа
5.10	Классификация животных.	2	1	1	Практическая работа
5.11	Виды мозаики. Фигуры в пространстве. Симметрия. Закрепление названий геометрических фигур.	2	1	1	Практическая работа
5.12	Фантазии и воображения детей. Презентация: «Леголенд».	2	1	1	Практическая работа (дистанционно о 2 часа)
5.13	Виды транспорта. Обобщение знаний по теме «Транспорт»	2	1	1	Практическая работа
5.14	Создание сюжетных композиций. Работа с мелкими деталями «LEGO».	2	1	1	Практическая работа
5.15	Создание виртуальной тематической открытки	2	-	2	Практическая работа
5.16	Создание виртуальной тематической открытки	2	-	2	Практическая работа
5.17	Создание виртуальной тематической открытки	2	-	2	Практическая работа

5.18	Создание виртуальной тематической открытки	2	-	2	Практическая работа
5.19	Создание виртуальной тематической открытки	2	-	2	Практическая работа
6.	Программа Microsoft PowerPoint.	38	8	30	
6.1	Знакомство с программой PowerPoint	2	1	1	Практическая работа
6.2	Ориентация слайда. Создание нескольких слайдов.	2	1	1	Практическая работа
6.3	Шаблоны. Оформление презентации. Выбор дизайна презентации. Стил ь фона.	2	1	1	Практическая работа
6.4	Вставка: текст, рисунок SmartArt. Рисунки на слайдах. Работа с панелью инструментов.	2	1	1	Практическая работа
6.5	Структуры окна редактора «Paint». Виды. Изучение приемов работы с графическим редактором «Paint». Строка меню. Панель свойств. Рабочая область.	2	1	1	Практическая работа
6.6	Инструменты художника: карандаш, кисть, распылитель. Палитра. Изменение цвета, добавление цвета в палитру.	2	1	1	Практическая работа
6.7	Инструменты чертежника: линия, кривая, прямоугольник, эллипс и т.д.	2	-	2	Практическая работа
6.8	Параметры надписи: шрифт, размер, цвет, перемещение объекта.	2	-	2	Практическая работа
6.9	Инструменты редактирования. Масштаб. Толщина и цвет линий. Действия с фрагментами рисунка: копирование, вставка, удаление.	2	-	2	Практическая работа
6.10	Создание тематических коллажей.	2	-	2	Практическая работа
6.11	Создание тематических коллажей.	2	-	2	Практическая работа

6.12	Создание тематических коллажей.	2	-	2	Практическая работа
6.13	Создание презентации «Моё домашнее животное»	2	-	2	Практическая работа
6.14	Создание презентации «Моё домашнее животное»	2	-	2	Практическая работа
6.15	Создание презентации «Моё домашнее животное»	2	-	2	Практическая работа
6.16	Создание рисунка на свободную тему.	2	-	2	Самостоятельная работа
6.17	Анимация объектов слайда (порядок анимации, время, эффекты).	2	1	1	Практическая работа
6.18	Анимация в процессе смены слайдов.	2	-	2	Практическая работа
6.19	«Создание мультфильма в программе RoboJr». <i>Итоговый контроль</i>	2	-	2	Самостоятельная работа
ИТОГО:		144	36	108	

Содержание учебного плана

№ п/п	Раздел	Кол- во часов
1. Вводное занятие. Инструктаж ТБ, ПБ, ПДД. Организация рабочего места. Компьютер. (2 часа)		
1.1	<i>Теория:</i> Инструктаж ТБ, ПБ, ПДД.	1
	<i>Практика:</i> Тест «Правила техники безопасности и организации рабочего места: включение компьютера, перезагрузка, завершение сеанса»	1
2. Устройство компьютера. (8 часов)		
2.1	<i>Теория:</i> Что изучает информатика. Правила поведения в кабинете информатики. Компьютер и его основные устройства	1
	<i>Практика:</i> Входной контроль <i>Тест</i> «Компьютер и его основные устройства»	1
2.2	<i>Теория:</i> Упражнения с клавиатурой.	1
	<i>Практика:</i> Работа в программе «GCompris». Игры на изучение функций клавиатуры: «Падающие буквы».	1
2.3	<i>Теория:</i> Рабочий стол компьютера.	1
	<i>Практика:</i> Изменение фона рабочего стола. Создание папок и файлов на рабочем столе.	1
2.4	<i>Теория:</i> Основные устройства компьютера.	1
	<i>Практика:</i> <i>Практическая работа по заданному алгоритму.</i> Работа в программе «GCompris».	1
3. Работа в программе RobboJr. (32 часа)		
3.1	<i>Теория:</i> Знакомство с RobboJr.	1
	<i>Практика:</i> Знакомство с работой и меню программы RobboJr. Работа и составление алгоритмов.	1
3.2	<i>Практика:</i> Основные математические представления, построение линейных.	2
3.3	<i>Практика:</i>	2

	Блоки алгоритма, что такое блок-схема алгоритма.	
3.4	<i>Практика:</i> Составление линейного алгоритма. Геометрические фигуры. Цифры от 0 до 9.	2
3.5	<i>Практика:</i> Знакомство со спрайтами. Работа в редакторе рисования.	2
3.6	<i>Практика:</i> Добавление фона и изменение цвета.	2
3.7	<i>Практика:</i> Знакомство с функциями движения.	2
3.8	<i>Практика:</i> Изучение и работа со сценами.	2
3.9	<i>Практика:</i> Создание сюжета и добавление текста.	2
3.10	<i>Практика:</i> Рисование спрайта по заданной теме.	2
3.11	<i>Практика:</i> Создание мультфильма по ранее созданному спрайту.	2
3.12	<i>Практика:</i> Добавление нескольких спрайтов и создание сюжета. Презентация выполненной работы.	2
3.13	<i>Практика:</i> Применение команд по заданным алгоритмам. Свободное проектирование.	2
3.14	<i>Практика:</i> Создание спрайта в редакторе рисования по готовой иллюстрации.	2
3.15	<i>Практика:</i> Свободное проектирование по готовым (выбранным) сказкам.	2
3.16	<i>Теория:</i> Повторение видов алгоритмов.	1
	<i>Практика:</i> Создание мультфильма свободной тематики по собственным алгоритмам.	1
4. Программа Microsoft Word (26 часа)		
4.1	<i>Теория:</i> Редактор текстов Word. Основные понятия.	1
	<i>Практика:</i> Создание и сохранение документа. Набор текста документа.	1
4.2	<i>Теория:</i> Вставка. Знакомство с функцией и значением.	1

	<i>Практика:</i> Разукрашка. Знакомство, Палитра, Заливка, Технология закрашивания рисунка.	1
4.3	<i>Теория:</i> Работа с текстом: печать, курсор, размер, шрифт	1
	<i>Практика:</i> Задания по пройденной теме.	1
4.4	<i>Теория:</i> Изменение текста в редакторе WordArd. Изменение размера и сглаживание.	1
	<i>Практика:</i> Задания по пройденной теме.	1
4.5	<i>Теория:</i> Таблицы в Word: создание таблиц, ввод данных.	1
	<i>Практика:</i> Задания по созданию таблиц.	1
4.6	<i>Теория:</i> Знакомство с функцией «Разметка страницы».	1
	<i>Практика:</i> Создание документа. Цвет, границы, рамка, ориентация.	1
4.7	<i>Теория:</i> Вставка объектов Word Art. Заливка и контур. Тень, объем.	1
	<i>Практика:</i> Работа с объектами Word Art. Создание надписей.	1
4.8	<i>Теория:</i> Создание и редактирование рисунков.	1
	<i>Практика:</i> Работа с автофигурами. Установка параметров цвета заливки и контура. Работа с тенью и объемом.	1
4.9	<i>Практика:</i> Создание картинки по готовому шаблону	2
4.10	<i>Практика:</i> Создание открытки. Дистанционное обучение (https://goo.su/aPYAGk)	2
4.11	<i>Практика:</i> Создание иллюстрированного рассказа. (на заданную тему).	2
4.12	<i>Практика:</i> Создание рисунка на свободную тему. <i>Промежуточная аттестация.</i>	2
4.13	<i>Практика:</i> Создание флаера.	2

5. Программа Lego Digital (38 часов)		
5.1	<i>Теория:</i> Вводное занятие. История возникновения «LEGO».	1
	<i>Практика:</i> Знакомство с Программа Lego Digital. Запуск программы.	1
5.2	<i>Теория:</i> Элементы набора.	1
	<i>Практика:</i> Создание и корректировка модели.	1
5.3	<i>Теория:</i> Конструктор и его детали.	1
	<i>Практика:</i> Начинаем строить.	1
5.4	<i>Теория:</i> Новый объект.	1
	<i>Практика:</i> Игра-квест: «Строим корабль дружбы»	1
5.5	<i>Теория:</i> Что входит в Конструктор ЛЕГО. Организация рабочего места.	1
	<i>Практика:</i> Классификация деталей, способы соединения. Основные задачи при конструировании. Знакомство с инструкциями.	1
5.6	<i>Теория:</i> Классификация деталей по цвету, форме. Игра «Что изменилось?»	1
	<i>Практика:</i> Составление узора, закрепление основных деталей конструктора, знание терминологии.	1
5.7	<i>Теория:</i> Основные этапы постройки. Способы создания стен, крыш различных построек. Размещение окон и дверей. Реализация цветовой гаммы в моделях.	1
	<i>Практика:</i> Конструирование здания, деревьев.	1
5.8	<i>Теория:</i> История создания «Замка». Отработка умения слушать инструкцию педагога и давать инструкции друг другу.	1
	<i>Практика:</i> Конструирование по замыслу.	1
5.9	<i>Теория:</i> Животные дикие и домашние. Растения и деревья. Древние животные (динозавры).	1
	<i>Практика:</i>	1

	Организация рабочего места. Конструирование животного. Работа со схемами. Знать основные способы соединения деталей, сборки моделей по схемам. Коллективная «LEGO» - игра.	
5.10	<i>Теория:</i> Классификация животных.	1
	<i>Практика:</i> Игра «Угадай по описанию». Моделирование любимого животного по замыслу.	1
5.11	<i>Теория:</i> Виды мозаики. Фигуры в пространстве. Симметрия. Закрепление названий геометрических фигур.	1
	<i>Практика:</i> Составление геометрических узоров. Геометрические ребусы. Работа со схемами. Дидактическая игра «Найти предмет такой же формы». Геометрические головоломки.	1
5.12	<i>Теория:</i> Фантазии и воображения детей. Презентация: «Леголенд».	1
	<i>Практика:</i> Закрепление навыков построения устойчивых и симметричных моделей, создание сюжетной композиции. Проект «Город будущего».	1
5.13	<i>Теория:</i> Виды транспорта. Обобщение знаний по теме «Транспорт»	1
	<i>Практика:</i> Конструирование поэтапное основных частей машины, самолета.	1
5.14	<i>Теория:</i> Создание сюжетных композиций. Работа с мелкими деталями «LEGO».	1
	<i>Практика:</i> Соединения элементов, их различие. Конструирование по замыслу.	1
5.15	<i>Практика:</i> Создание виртуальной тематической открытки.	2
5.16	<i>Практика:</i> Создание виртуально тематической открытки.	2
5.17	<i>Практика:</i> Создание виртуально тематической открытки.	2
5.18	<i>Практика:</i> Создание виртуально тематической открытки.	2
5.19	<i>Практика:</i> Создание виртуально тематической открытки.	2
6. Программа Microsoft PowerPoint 38 (часов)		
6.1	<i>Теория:</i>	1

	Знакомство с программой PowerPoint	
	<i>Практика:</i> Запуск программы. Знакомство с функциями.	1
6.2	<i>Теория:</i> Ориентация слайда.	1
	<i>Практика:</i> Создание нескольких слайдов. Практическая работа по теме.	1
6.3	<i>Теория:</i> Шаблоны. Оформление презентации. Выбор дизайна презентации. Стилль фона.	1
	<i>Практика:</i> Практическая работа по теме.	1
6.4	<i>Теория:</i> Вставка: текст, рисунок Smart Art. Рисунки на слайдах. Работа с панелью инструментов.	1
	<i>Практика:</i> Создание презентации на свободную тему.	1
6.5	<i>Теория:</i> Структуры окна редактора «Paint». Виды. Изучение приемов работы с графическим редактором «Paint». Строка меню. Панель свойств. Рабочая область.	1
	<i>Практика:</i> Запуск, завершение работы. Строка меню редактора. Основные элементы управления. Использование различных инструментов.	1
6.6	<i>Теория:</i> Инструменты художника: карандаш, кисть, распылитель. Палитра. Изменение цвета, добавление цвета в палитру.	1
	<i>Практика:</i> Работа с инструментами рисования. Работа с панелью «Палитра». Выбор цвета фона, контура. Создать рисунок на свободную тему. Рисование фигур.	1
6.7	<i>Практика:</i> Инструменты чертежника: линия, кривая, прямоугольник, эллипс и т.д.	2
6.8	<i>Практика:</i> Параметры надписи: шрифт, размер, цвет, перемещение объекта.	2
6.9	<i>Практика:</i> Инструменты редактирования. Масштаб. Толщина и цвет линий. Действия с фрагментами рисунка: копирование, вставка, удаление.	2
6.10	<i>Практика:</i> Создание тематических коллажей.	2
6.11	<i>Практика:</i>	2

	Создание тематических коллажей.	
6.12	<i>Практика:</i> Создание тематических коллажей.	2
6.13	<i>Практика:</i> Создание презентации «Моё домашнее животное»	2
6.14	<i>Практика:</i> Создание презентации «Моё домашнее животное»	2
6.15	<i>Практика:</i> Создание презентации «Моё домашнее животное»	2
6.16	<i>Практика:</i> Создание рисунка на свободную тему.	2
6.17	<i>Теория:</i> Анимация объектов слайда (порядок анимации, время, эффекты). Анимация в процессе смены слайдов.	1
	<i>Практика:</i> Применение анимационных эффектов. Настройка анимации.	1
6.18	<i>Практика:</i> Анимация в процессе смены слайдов	2
6.19	<i>Практика:</i> «Создание мультфильма в программе RobboJr». Итоговый контроль.	2
ИТОГО		144

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Предметные:

Будут ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы с оборудованием;
- что такое персональный компьютер, ноутбук;
- назначение и основные возможности программ Word, PowerPoint;
- что такое алгоритм, виды алгоритмов, алгоритмирование;
- приемы редактирования и форматирования текста.
- возможности программы LegoDg.

Будут УМЕТЬ:

- самостоятельно пользоваться компьютером для учебных целей;
- конструировать по разрабатывать собственные модели;
- составлять линейные и безусловно-циклические алгоритмы;
- использовать визуальный язык программирования RobboJr;

- работать с файлами и папками;
- создавать презентации программе PowerPoint;
- работать в паре.

Личностные:

- развитие любознательности, сообразительности при проведении исследований и решении поставленных задач;
- развитие внимательности и усидчивости;
- развитие логичности и последовательности действий при решении поставленных задач;
- воспитание уважительного отношения к своему и чужому труду;
- ознакомление с профессией инженера и программиста.

Метапредметные:

- умение искать, обрабатывать и использовать информацию для достижения цели;
- понимание языка средств информации, используемых в обучении;
- умение формировать алгоритм действий при решении поставленной задачи;
- умение работать в группе;
- умение слушать информацию и задавать вопросы.

Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь				29- 05	Октябрь				27- 02	03- 09	Ноябрь			Декабрь				29- 04	Январь			26- 01
	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28		06- 12	13- 19	20- 26	10- 16			17- 23	24- 30	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28	05- 11		12- 18	19- 25		
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21	
1 год обучения	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У

МЕСЯЦ	Февраль			23- 01	Март				30- 05	Апрель			27- 03	Май			
	02- 08	09- 15	16- 22		02- 08	09- 15	16- 22	23- 29		06- 12	13- 19	20- 26		04- 10	11- 17	18- 24	25- 31
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У И/К	У	У/Р	У/Р

Условные обозначения:

У/К-комплектование групп

У – учебное время

В/К – входной контроль

П/А-промежуточная аттестация

И/К – итоговый контроль

У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы

ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

Считать нерабочими праздничными днями: 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

Условия реализации Программы

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования со средним профессиональным или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы; к профессиональной категории педагога требований нет.

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проходят в оборудованном кабинете при наличии технических и программных средств обучения (персональные компьютеры или ноутбуки с установленным программным обеспечением: GCompris, RobboJr, LegoDg), наглядных пособий, раздаточного материала, рабочих тетрадей для учеников, доски для маркеров или для мела, магнитной доски и набора разноцветных магнитов. Кроме этого, для реализации Программы необходимы аппаратные и программные средства.

Аппаратные средства:

1. Персональный компьютер/ноутбук преподавателя.
2. 12 учебных мест, включающих клавиатуру и мышь, либо только мышь, в случае использования ноутбуков.
3. Проектор и экран для проектора для ведения презентаций и показа различных материалов.
4. Мобильная магнитная доска для учебной аудитории;
5. Локальная сеть для обмена данными.
6. Выход в глобальную сеть Интернет.

Программные средства:

1. Операционная система **Microsoft Word**;
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы);
3. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, графические редакторы, электронные таблицы и средства разработки презентаций;
4. Программное обеспечение RobboJunior, Gcompris, Lego Dg.

На рабочем месте обучающегося должен быть установлен также TeamViewer, для быстрого доступа педагога в случае необходимости.

Образовательные ресурсы для дистанционного обучения:

- компьютер с доступом в сеть интернет;
- платформа ZOOM для дистанционного обучения

(<https://us04web.zoom.us/jc/361981007/start>).

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контрольно-измерительные материалы

Для подведения итогов реализации Программы, определения результативности её усвоения среди обучающихся, проводится входной контроль (в начале учебного года), промежуточная аттестация (декабрь) и итоговый контроль (в конце года).

Контрольно-измерительные материалы Программы включают в себя материалы для проведения входного и итогового контроля, критерии оценки деятельности обучающихся и таблицу уровней освоения программы. По результатам итогового контроля педагог определяет решены ли поставленные задачи и достигнута ли заявленная в программе цель.

Формы контроля: тест, практическая работа, самостоятельная работа.

Входной контроль

Входной контроль включает в себя компьютерное тестирование обучающихся по предложенным вопросам (примеры компьютерных слайдов с вопросами).

Цель: выявить начальный уровень устройства компьютера и владение им.

Задание: обучающиеся должны выполнить тест «Устройство компьютера», выбрав нужный уровень сложности и правильный для них ответ.

(<https://robotlandia.ru/abc/index.htm>)

Критерии оценки

1-2 неверных ответа - оценка «отлично»

3-4 неверных ответа – оценка «хорошо»

5-6 неверных ответов - оценка «удовлетворительно»

Выбери уровень сложности

легкий

средний

сложный

Давай играть!

Чего нет на картинке?

дискковод

клавиатура

Системный блок

сканер

монитор

мышь

Укажите устройство ввода

клавиатура

принтер

наушники

Программа – это...

Последовательность цифр

Последовательность букв

Последовательность команд

Как можно назвать одним словом эти составные части ПК?

гаджеты

манипуляторы

Устройства вывода

Основная часть ПК

Системный блок

мышь

монитор

На какой из картинок показана клавиатура?

Укажите сканер

Промежуточная аттестация

Объединение: «Robbo сказка»

Дата проведения: декабрь

Цель: определение уровня предметных знаний по Программе в конце первого полугодия.

Форма проведения: самостоятельная работа. Создание рисунка на свободную тему в программе Microsoft Word.

Выполненная работа оценивается (максимально 8 баллов):

2 балла – самостоятельное выполнение;

1 балл - с частичной помощью педагога;

0 баллов – с помощью педагога.

Результаты:

0-2 баллов – низкий уровень;

3-5 баллов – средний уровень;

6-8 баллов – высокий уровень.

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Работа с вкладкой «Вставка »	Группи ровка выделе нных рисунк ов	Добавл ение текста в фигуру	Исполь зование затенен ия и объемн ых эффект ов	Общее количеств о баллов

Итоговый контроль

Итоговый контроль включает в себя итоговую самостоятельную работу в программе RobboJr.

Тема: «Создание мультфильма в программе RobboJr».

Цель: обучающийся должен самостоятельно создать мультфильм по сказочному сюжету, используя выбранный фон, спрайт и озвучивание.

Выполненная работа оценивается по следующим критериям и системе баллов от 0 до 2:

1. Самостоятельность выполнения работы;
2. Изменение спрайта (цвет, размер);
3. Создание фона и сцены;
4. Создание сюжета из трех и более сцен.

Система баллов:

2 балла - самостоятельное выполнение;

1 балл - с частичной помощью педагога;

0 баллов - с помощью педагога.

Баллы по всем критериям суммируются и определяется уровень освоения Программы. Максимальная оценка выполненной работы - 8 баллов.

Уровень освоения Программы:

0-2 низкий уровень

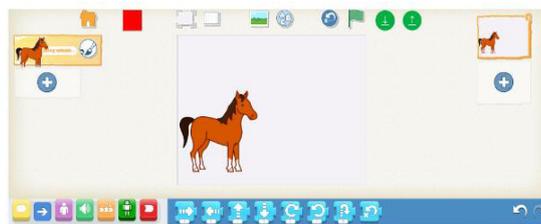
3-5 средний уровень

6-8 высокий уровень.

Результаты заносятся таблицу:

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Создание нового проекта и сохранение на рабочий стол	Изменение спрайта (цвет, размер)	Создание фона и сцены	Создание сюжета из трех и более сцен	Общее количество баллов/уровень

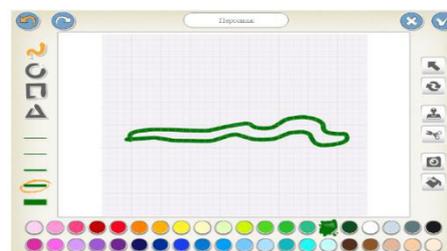
1. Создание спрайта (заливка, цвет, форма)



2. Добавление спрайта из библиотеки.



3. Создание фона и вставка спрайтов.



4. Добавление спрайта, изменение фона, добавление сцены.



5. Изменение и добавление сцены и спрайтов



6. Изменение и добавление сцены и спрайтов



7.Итоговое задание: создание и показ мультфильм



Контроль сформированности личностных компетенций.

Дата проведения: Май.

Цель: Сформированность личностных компетенций после прохождения Программы.

Форма проведения: Наблюдение за деятельностью обучающихся во время занятий.

Наблюдение проводится по следующим параметрам:

1. Умение ценить время, отведенное на выполнение задания.
2. Умение правильно организовать свое рабочее место.
3. Умение работать в группе.
4. Взаимовыручка и уважительные отношения к другим в процессе совместной творческой работы.

Критерии оценивания:

Каждый параметр оценивается в 1 балл. Баллы суммируются и выводится уровень сформированности личностных компетенций.

Уровни:

Высокий - 4 балла.

Средний - 2 - 3 балла.

Низкий - 1 балл и менее.

Данные заносятся в таблицу.

№	Ф.И. обучающегося	Ответственность за выполнение задания.	Умение правильно организовать свое рабочее место и порядок на столе.	Умение работать в группе.	Взаимовыручка и уважительные отношения к другим в процессе совместной творческой	Кол-во баллов	Уровень

Контроль сформированности метапредметных компетенций.

Дата проведения: Май.

Цель: Сформированность метапредметных компетенций после прохождения Программы.

Форма проведения: Наблюдение за деятельностью обучающихся во время занятий.

Наблюдение проводится по следующим параметрам:

1. Умение выделять главное в своей творческой работе.
2. Умение находить варианты решения творческих задач.
3. Стремление к достижению высоких и оригинальных творческих результатов.
4. Умение применять полученные знания в процессе выполнения творческих работ.

Критерии оценивания:

Каждый параметр оценивается в 1 балл. Баллы суммируются и выводится уровень сформированности метапредметных компетенций.

Уровни:

Высокий - 4 балла.

Средний – 2 - 3 балла.

Низкий - 1 балл и менее.

Данные заносятся в таблицу.

№	Ф.И. обучающегося	Умение выделять главное в своей творческой работе.	Умение находить варианты решения творческих задач.	Стремление к достижению высоких и оригинальных творческих результатов.	Умение применять полученные знания в процессе выполнения творческих работ.	Кол-во баллов	Уровень

Методические материалы

Методические особенности организации образовательного процесса.

Методические ресурсы, необходимые для успешной реализации программы реализуются в программе RobboJr и дистанционном формате в разделах «Программа Microsoft Word», «Программа Microsoft PowerPoint», «Программа Lego Digital».

Основные разделы Программы:

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.
2. Устройство компьютера
3. Работа в программе RobboJr.
4. Программа Microsoft Word
5. Работа в программе Lego Digital
6. Программа Microsoft PowerPoints

Основная часть программы реализуется в очной форме, дистанционно проводятся занятия по следующим темам:

-Тема 4.10 «Microsoft Word»,

ссылка: создание открытки. (<https://goo.su/aPYAGk>)

-Тема 5.17 «LegoDG» создание объекта «Робот будущего» для обучающегося);

ссылка: <https://www.lego.com/en-us/ldd#full-section-2>

-Тема 6.7 «Microsoft PowerPoint» создание презентации «Мое домашнее животное» ссылка: <https://goo.su/ptsDReU>

Инструкция: для прохождения занятия следует зарегистрироваться на платформе ZOOM, предназначенной для организации дистанционного (онлайн) обучения (<https://us04web.zoom.us/jc/361981007/start>). После регистрации открыть урок по ссылке, отправленной педагогом, и приступить к прохождению.

Формы деятельности – групповые занятия.

Виды, используемые на занятиях: беседа, демонстрация работы, практика, творческая работа, проектная деятельность, объяснение материала с

привлечением обучающихся, самостоятельная тренировочная работа, практическое учебное занятие, самостоятельная работа, игровая деятельность.

Дидактические материалы. Методические разработки.

1. Технические задания по учебным проектам и темам.
 2. Цифровые библиотеки с иллюстративным материалом.
 3. Интерактивные учебные пособия.
 - 3.1. Рабочие тетради – основы работы, задания, тесты.
 - 3.2. Творческие задания в среде SCRAPATCH
 4. Брошюра с методическими рекомендациями по проведению занятий и объяснением настроек компьютерных сцен.
 5. Учебные презентации:
 - Robbo-Jr: «Роботы, какие они бывают», «Робототехника в нашей жизни», «Винтики и шпунтики 21 века», «Лаборатория знаний».
 6. Видео уроки:
 - 6.1. «Идеальный робот»
 - 6.2. «Азбука электронщика».
 - 6.3 MS PowerPoint: «Основы работы».
 7. Примеры работ, как из учебно-методической базы объединения, так из любых других доступных информационных ресурсов.
 8. Рекомендации к установке необходимого программного обеспечения для выполнения домашних работ.
- Цифровые электронные ресурсы, для удобства использования, хранятся на каждом персональном компьютере.

Рабочая программа воспитания

Особенности организуемого воспитательного процесса

Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального

народа Российской Федерации. Исходя из этого программа предусматривает организацию воспитательной работы по следующим основным направлениям:

- **Гражданско-патриотическое**, предусматривающее формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

- **Духовно – нравственное**, обеспечивающее развитие нравственных качеств личности, формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), об уважительном отношении к традициям и культуре народов России.

- **Художественно-эстетическое**, способствующее развитию творческого потенциала личности и опыта самостоятельной творческой деятельности.

- **Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни**, направленное на воспитание здорового и безопасного образа жизни, развитие физической культуры личности.

Данная программа имеет техническую направленность. При организации занятий приветствуется и поощряется взаимопомощь, взаимоуважение и бережное отношение к оборудованию. Работа с оборудованием на занятиях предполагает усидчивость, терпение и внимательность. Приведение рабочего места в порядок после занятия – обязательный элемент воспитательного процесса.

Цель – создание условий для формирования активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в изучаемой предметной области.

Задачи:

- формировать уважительное отношение к своему и чужому труду;
- совершенствовать здоровье сберегающей среды в объединении;

- укреплять партнерские отношения семьи и учреждения дополнительного образования;
- создавать условия для индивидуальной работы с обучающимися;
- способствовать взаимодействию обучающихся, педагогов и родителей, с целью приобретения позитивного опыта во время совместной деятельности в период работы над проектами;
- формирование готовности к совместной работе со сверстниками;

Ожидаемый результат воспитательной работы предполагает, что обучающиеся:

- уважительно относятся к результатам своего и чужого труда;
- знакомы с правилами безопасного поведения на улице, дома и в объединении;
- воспринимают неудачу как естественный этап на пути к достижению цели;
- выполняют проекты в команде «дети-педагог-родитель»;
- работают в паре, в команде над коллективными проектами;
- развитие личностных качеств обучающихся, таких как целеустремленность, трудолюбие, внимательность, ответственность, необходимых для достижения поставленных целей.

Работа с коллективом обучающихся

- для формирования потребности в приобретении новых знаний, интереса к творческой деятельности проводится подготовка проектов к научно-практической конференции «Дети. Техника. Творчество»
- для формирования сознательного отношение к труду, обучающиеся переодевают сменную обувь на занятия и приводят в порядок за собой рабочие места;
- для формирования уважительного отношения к сверстникам и окружающим, а также для развития коммуникативных навыков обучающихся, проводятся занятия в командах;
- для развития культуры безопасного образа жизни и безопасного поведения проводятся инструктажи по правилам безопасного поведения на улице, дома и в объединении;

- для формирования патриотических чувств к своей стране, к малой Родине, осуществляется подготовка к мероприятиям, посвящённым Дню Победы, Дню защитника отечества и конкурса «Овеянные славою герб наш и флаг».

Работа с родителями

В течение обучения по Программе предусмотрена постоянная связь с родителями обучающихся. Для этих целей организована специальная закрытая группа в социальной сети ВКонтакте (наиболее эффективный способ обмена информацией). В группе можно получить следующую информацию:

- списки групп и расписание;
- инструктажи;
- актуальные новости по мероприятиям;
- творческие успехи обучающихся;
- мероприятия для участия обучающихся и родителей.

В начале обучения по Программе проводится организационное родительское собрание, на котором происходит знакомство с педагогом, объединением, организуется связь между педагогом и родителями, задаются и решаются вопросы, связанные с организацией учебного процесса

В течении обучения по Программе в объединении проводятся индивидуальные беседы с родителями при возникновении вопросов по учебному процессу, организации летнего отдыха и подготовке к конкурсам.

В конце обучения по Программе организуется родительское собрание, на котором подводятся итоги работы.

Календарный план воспитательной работы

№п/п	Мероприятие	Сроки
<i>Городские и внутривузовские мероприятия</i>		
1	Родительское организационное собрание.	август-сентябрь
2	Проведение традиционного мероприятия «Посвящение в юные ученые»	сентябрь-октябрь
3	Работа творческих мастерских, досуговых площадок.	осенние каникулы
4	Правовая фемида.	ноябрь
5	Новогодняя программа для обучающихся.	декабрь-январь

6	Работа творческих мастерских, досуговых площадок, онлайн мастер классов.	зимние каникулы
7	Мероприятие, посвященное 23 февраля.	февраль
8	Мероприятие, посвященное 8 марта.	март
9	Мероприятие, посвященное дню космонавтики.	апрель
10	Правовая фемида.	апрель
11	Городская учебно-исследовательская конференция школьников «Первые шаги»	апрель
12	Проведение научно-практической конференции «Дети. Техника. Творчество»	май
13	Родительское собрание.	май
<i>Всероссийские мероприятия</i>		
14	Проведение мероприятий, посвященных Дню Победы в ВОВ	май

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдулгалимов Г. Л. Основы образовательной робототехники (на примере Ардуино) Абдулгалимов Г. Л., Косино О. А., Субочева М. Л. - Москва: Перо, 2018. - 148 с
2. Винницкий Ю.А. Конструируем роботов на ScratchDuino. Первые шаги - Ю.А.Винницкий, К.Ю. Поляков. — М. Лаборатория знаний, 2019. — 116 с. (Робофишки)
3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов (для детей младшего и среднего школьного возраста) Денис Голиков. - Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2020. - 192
4. Зорина Е. М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем/ Зорина Елена Михайловна. - Москва: ДМК Пресс, 2019. - 133 с.
5. Программирование для детей на языке Scratch: [для младшего и среднего школьного возраста: [пер. А. Банкрашкова]. - Москва: АСТ, Аванта, сор. 2019. - 94,
6. Сокольникова Ф.В. Проектная деятельность как условие формирования основных компетенций, учащихся/ Ф. В Сокольникова // Воспитание школьников. - 2018. - № 1. - с. 39-41.
7. Феоктистова В. Ф. Исследовательская и проектная деятельность младших школьников. Рекомендации, проекты / В.Ф. Феоктистова. - М.: Учитель, 2020. - 144 с

Интернет ресурсы:

1. Платформа ZOOM для дистанционного обучения (<https://us04web.zoom.us/jc/361981007/start>).
2. Тест «Устройство компьютера» (<https://robotlandia.ru/abc/index.htm>)
3. Тема 4.10 «Microsoft Word» ссылка: создание открытки. (<https://goo.su/aPYAGk>)
4. Тема 5.17 «LegoDG» создание объекта «Робот будущего» для обучающегося); ссылка: <https://www.lego.com/en-us/ldd#full-section-2>
5. Тема 6.7 «Microsoft PowerPoint» ссоздание презентации «Мое домашнее животное» ссылка: <https://goo.su/ptsDReU>