

УТВЕРЖДЕН:
директор МОБУ СОШ № 5 п. Новочунка
М.С.Мжельская
Приказ 0-46 от 30.08.2023.



УЧЕБНЫЙ ПЛАН
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ЦЕНТРА ЦИФРОВОГО И
ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
БЮДЖЕТНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
СРЕДНЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № 5
П. НОВОЧУНКА
НА 2023 – 2024 УЧЕБНЫЙ ГОД

п. Новочунка
2023г

Пояснительная записка
к учебному плану центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»
Муниципального образовательного бюджетного учреждения средней общеобразовательной
школы № 5 п. Новочунка
на 2023 - 2024 учебный год

Учебный план центра «Точка роста» Муниципального образовательного бюджетного учреждения средней общеобразовательной школы № 5 п. Новочунка (Далее - МОБУ СОШ № 5) разработан на основе следующих документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (с изменениями);
- Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», СанПиН 2.4.2. 2821-10, утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 189 от 29 декабря 2010 г. (с изменениями);
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 №1015 (с изменениями);
- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 (с изменениями);
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 (с изменениями);
- Распоряжение Министерства просвещения РФ от 01.03.2019 г № Р-23 «Методические рекомендации по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определённых категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства от 04.09.2014 № 1726-р);
- СанПиН 2.4.4.3172–14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций...» (постановление Главного санитарного врача от 04.07.2014 № 41);
- Приказ Минобрнауки от 23.08.2017 № 816 о дистанционном образовании и других нормативно – правовых актов, не противоречащих действующему законодательству в сфере образования.

Дополнительное образование детей – это особая подсистема общего образования, обеспечивающая развитие интересов и способностей личности, ее индивидуальный образовательный путь на основе свободного выбора содержательной деятельности, которая не ограничивается рамками образовательных стандартов. Это специально организованный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных образовательных программ, оказания дополнительных образовательных услуг за пределами основных образовательных программ в интересах детей и их родителей, а также образовательного учреждения.

Дополнительное образование для обучающихся 1-4 классов МОБУ СОШ № 5 п. Новочунка организовано в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Далее – ФГОС НОО) и основного общего образования (Далее – ФГОС ООО).

Цель дополнительного образования:

Создание условий для внедрения на уровнях начального общего, основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового и гуманитарного профилей, обновление содержания и совершенствования методов обучения учебным предметам «Технология», «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности».

Задачи:

- Обновление содержания преподавания основных общеобразовательных программ по предметным областям «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности» на обновленном учебном оборудовании;
- Создание условий для реализации разноуровневых общеобразовательных программ дополнительного образования цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей;
- Создание целостной системы дополнительного образования в Центре, обеспеченной единством учебных и воспитательных требований, преемственностью содержания основного и дополнительного образования, а также единством методических подходов;
- Формирование социальной культуры, проектной деятельности, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся;
- Совершенствование и обновление форм организации основного и дополнительного образования с использованием соответствующих современных технологий;
- Организация системы внеурочной деятельности в каникулярный период, разработка и реализация образовательных программ для пришкольных лагерей;
- Информационное сопровождение деятельности Центра, развитие медиаграмотности у обучающихся;
- Организационно-содержательная деятельность, направленная на проведение различных мероприятий в Центре и подготовку к участию обучающихся Центра в мероприятиях муниципального, областного и всероссийского уровня;
- Создание и развитие общественного движения школьников на базе Центра, направленного на популяризацию различных направлений дополнительного образования, проектную, исследовательскую деятельность;
- Развитие шахматного образования;
- Обеспечение реализации мер по непрерывному развитию педагогических и управленческих кадров, включая повышение квалификации и профессиональной переподготовки сотрудников и педагогов Центра, реализующих основные и дополнительные общеобразовательные программы цифрового, естественнонаучного, технического, гуманитарного и социокультурного профилей.

Проект «Современная школа» направлен на внедрение новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс. Основные мероприятия в рамках проекта: обновление методик, стандарта и технологий обучения; создание условий для освоения обучающимися отдельных предметов и образовательных модулей, основанных на принципах выбора ребенка, а также применения механизмов сетевой формы реализации; создание новых мест в общеобразовательных организациях; осуществление подготовки педагогических кадров по обновленным программам повышения квалификации.

В рамках реализации федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» в общеобразовательных учреждениях создаются Центры образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (далее Центр).

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» является общественным пространством МОБУ СОШ №5, осуществляющей образовательную деятельность по ОП НОО, ООО и СОО и направлен на формирование современных компетенций и навыков у обучающихся. Центр выполняет функцию общественного пространства для развития общекультурных компетенций, цифровой грамотности, шахматного образования, проектной деятельности, творческой, социальной самореализации детей, педагогов, родительской общественности.

Режим работы:

Центр работает по графику шестидневной рабочей недели, с 15.00 до 19.00 часов

Занятия в Центре проводятся согласно расписанию, которое составляется в начале учебного года и утверждается директором. Центр работает в течение календарного года. Образовательный процесс начинается с 1 сентября и продолжается до 31 мая. Продолжительность учебного года составляет 34 учебных недели.

Продолжительность академического часа для обучающихся 3-9 классов 9-14 летнего возраста составляет 40 минут; с 10 минутной переменной.

Рабочая программа курса «Шашки» входит в дополнительное образование Центра «Точка Роста». Шашки являются одними из наиболее распространенных видов спорта в нашей стране и в мире. Игра в шашки вырабатывают объективность мышления, тренируют память, воспитывают настойчивость, смекалку, трудолюбие, целеустремленность, точный расчет, формируют характер, зарождают в человеке творческое начало. Шашечная игра могут помочь ребенку быстрее адаптироваться к школьным условиям, легче усвоить учебный материал. Игра в шашки развивает память и усидчивость, способность предвидеть и находить нестандартные решения.

Известный шахматист, чемпион мира Эммануил Ласкер сказал: «Шашки это мать шахмат и достойная мать», прямо рекомендовал древнюю игру в шашки в качестве элемента школьной программы.

Программа рассчитана на 68 часов, из расчёта 2 час в неделю для обучающихся 9-13 лет.

Цель – обучить детей принципам шашечной игры, создать условия для личностного и интеллектуального развития учащихся посредством обучения игре в шашки.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время существует много интересных игр и для детей и взрослых, но большой популярностью в нашей стране пользуется игра в шашки. Эту игру называют мудрой, потому что возраст её – 5 тысяч лет. А ещё эта игра интересная и полезная, постоянно заставляет думать, доставляет удовольствие. Развивает смекалку, внимание, сообразительность, память, вырабатывает у человека такие важные качества характера как настойчивость, терпение, усидчивость. Правила игры в шашки просты, поэтому некоторые люди думают, что эта игра лёгкая и простая. Но на самом деле научиться хорошо, играть в шашки – дело нелёгкое, непростое.

Рабочая программа курса «Шахматы» (первый и второй год обучения) входит в дополнительное образование Центра «Точка Роста».

Главная цель - развитие мышления школьника во всех его проявлениях - от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого. Это обстоятельство подчёркивал известный советский педагог В.А. Сухомлинский: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Без шахмат невозможно себе представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь человека как один из элементов умственной культуры. Достоинство шахмат как модели для изучения некоторых универсальных понятий и закономерностей в школе заключается в том, что это игра. Очень интересную мысль о сути игры высказал И. Рыбин: «Всё разнообразие изобретённых человечеством игр – это, в сущности, множество моделей, которые имитируют различные типы тактических и стратегических задач мышления. Развлекательная форма игр выполняет ту же функцию, что и всё остальное, предназначенное для поощрения к жизненно необходимому поведению».

Актуальность программы обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не

отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

«Шахматная школа» для обучающихся проводится с 3 по 8 классы. В 4-6 классах по 1 часу в неделю, в 7-9 классах по 2 часа в неделю.

В современных условиях интенсификации любой деятельности человека, усложнения используемых им технических средств возрастает общественное значение состояния здоровья каждого человека. Сохранение и укрепление здоровья каждого гражданина — от младенца до человека преклонного возраста — является важнейшей государственной задачей. В государственных документах подчёркивается, что сознательная ориентация на здоровый образ жизни и выполнение правил сохранения и укрепления здоровья должна стать важнейшим критерием культуры гражданина XXI века. Одной из ключевых образовательных задач школы является «формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и дорогах».

Актуальность заключается в том, что программа является важным этапом обеспечения социальной защиты человека. Ее реализация призвана решительно повысить информированность детей в области чрезвычайных ситуаций, дать им практические рекомендации по защите и должна способствовать снижению смертности, заболеваемости и травматизма среди обучающихся от вредных и опасных факторов окружающей среды, помочь выработать у них психологическую устойчивость в чрезвычайных ситуациях, а также бережное отношение к себе и окружающей среде.

Цели:

- подготовка воспитанников в области безопасности в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера.
- закрепление знаний, совершенствование медико-санитарной подготовки обучающихся,
- воспитание у обучающихся сознательного отношения к охране своего здоровья и здоровья окружающих, гуманизма и милосердия,
- стимулирование у обучающихся интереса к медицине,
- формирование активной позиции школьников в получении знаний и умений выявлять информационную угрозу, определять степень ее опасности, предвидеть последствия информационной угрозы и противостоять им;
- обеспечение условий для профилактики негативных тенденций в информационной культуре учащихся, повышения защищенности детей от информационных рисков и угроз.

Рабочая программа курса ОБЖ разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования и направленностью подготовки образовательного учреждения и предназначена для учащихся 3-9 классов.

Рабочая программа курса ОБЖ поделена на разделы и рассчитана на 3 часа в неделю. В 3 – 4 классах 38 часов отводится на «Безопасность в повседневной жизнедеятельности» отводится 38 часов, из них 12 часов теории и 26 часов практики. «Индивидуальная модель здорового образа жизни» - 32 часа. 12 часов теории и 20 часов практики. «Основы медицинских знаний» - 32 часа. 10 часов теории и 22 часа практики. В 5 – 6 классах добавлен раздел «Информационная безопасность», на который отводится 34 часа. В 7 – 9 классах курс делится на три раздела: «Безопасность в повседневной жизнедеятельности», «Доврачебная помощь» и «Информационная безопасность».

Робототехника является одним из важнейших направлений научно-технического прогресса, в котором проблемы механики и новых технологий соприкасаются с проблемами искусственного интеллекта.

За последние годы успехи в робототехнике и автоматизированных системах изменили личную и деловую сферы нашей жизни. Роботы широко используются в транспорте, в

исследованиях Земли и космоса, в хирургии, в военной промышленности, при проведении лабораторных исследований, в сфере безопасности, в массовом производстве промышленных товаров и товаров народного потребления.

Программа рассчитана на обучающихся начальной школы. Предусматривают как овладение элементарной грамотностью в области информатики и физики, так и освоение навыков работы с современными информационно – технологическими пакетами программ. Позволяют развивать творческое мышление, получать конкретные результаты своего труда.

Программа направлена на организацию внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению, приобщение детей к техническому творчеству через создание роботов посредством конструктора HUNAROBO.

Цель изучения курса: Обучение детей основам робототехники, практическое освоение необходимых умений и навыков для достижения результатов в робототехническом конструировании, создание условий для развития технических, интеллектуальных, творческих способностей обучающихся.

Задачи:

- ознакомить с основными принципами механики;
- ознакомить с основами программирования в компьютерной среде моделирования HUNAROBO;
- формировать умение работать по предложенным инструкциям;
- формировать умение творчески подходить к решению задачи;
- обогащать запас обучающихся научными понятиями и законами;
- способствовать формированию мировоззрения;
- способствовать формированию функциональной грамотности.
- научить собирать роботы-конструкции от простого к сложному, исследовать их возможности;
- познакомить с техническими характеристиками материалов и комплектующих частей, конструкторскими особенностями отдельных роботов HUNA и Роботрек;
- познакомить с классификацией двигателей, устройством, обслуживанием и эксплуатацией двигателей роботов, установка их на модели;
- обучить работе над индивидуальным и групповым изделием при подготовке к выставке, соревнованиям;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов и других объектов и т.д.).

Для учащихся 3 – 4 классов программа рассчитана на 1 час в неделю.

Промышленный дизайн

Актуальность: дизайн является одной из основных сфер творческой деятельности человека, направленной на проектирование материальной среды. В современном мире дизайн охватывает практически все сферы жизни. В связи с этим всё больше возрастает потребность в высококвалифицированных трудовых ресурсах в области промышленного (индустриального) дизайна. Программа учебного курса «Промышленный дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося. Учебный курс «Промышленный дизайн» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия. В программу учебного курса заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайн менеджера. В процессе разработки проекта обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, макетирование, трёхмерное моделирование, визуализацию, конструирование, прототипирование, испытание полученной модели, оценку работоспособности созданной модели. В процессе обучения производится акцент на составление технических текстов, а также на навыки устной и письменной коммуникации и

командной работы. Учебный курс «Промышленный дизайн» представляет собой самостоятельный модуль, изучаемый в течение учебного года параллельно с освоением программ основного общего образования в предметных областях «Математика», «Информатика», «Физика», «Изобразительное искусство», «Технология», «Русский язык». Курс «Промышленный дизайн» предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и конкурсах. Предполагается, что обучающиеся овладеют навыками в области дизайнэскизирования, трёхмерного компьютерного моделирования.

Цель программы: освоение обучающимися спектра Hard- и Soft-компетенций на предмете промышленного дизайна через кейс-технологии.

Задачи программы:

- объяснить базовые понятия сферы промышленного дизайна, ключевые особенности методов дизайн-проектирования, дизайн-аналитики, генерации идей;
- сформировать базовые навыки ручного макетирования и прототипирования; - сформировать базовые навыки создания презентаций;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.
- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса; - способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности; - способствовать формированию интереса к знаниям; - способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение; - сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

В 5 классе на промышленный дизайн отводится 2 часа в неделю.

Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности: 3D-моделирование и программирование

Актуальность: дизайн является одной из основных сфер творческой деятельности человека, направленной на проектирование материальной среды. В современном мире дизайн охватывает практически все сферы жизни. В связи с этим всё больше возрастает потребность в высококвалифицированных трудовых ресурсах в области промышленного (индустриального) дизайна. Виртуальная и дополненная реальности — особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков. Практически для каждой перспективной позиции будущего крайне полезны будут знания из области 3D-моделирования, основ программирования, компьютерного зрения и т. п. Согласно многочисленным исследованиям, VR/AR-рынок развивается по экспоненте — соответственно, ему необходимы компетентные специалисты. В ходе практических занятий по программе вводного модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определят наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное.

Программа учебного курса «Промышленный дизайн. VR/AR» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося.

Учебный курс «Промышленный дизайн. VR/AR» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.

Цель программы: освоение обучающимися спектра Hard- и Soft-компетенций на предмете промышленного дизайна и VR\AR технологиями через использование кейс-технологий.

Задачи программы:

- объяснить базовые понятия сферы промышленного дизайна, ключевые особенности методов дизайн-проектирования, дизайн-аналитики, генерации идей;
- сформировать базовые навыки ручного макетирования и прототипирования;
- сформировать базовые навыки работы в программах трёхмерного моделирования;
- сформировать базовые навыки создания презентаций;
- сформировать базовые навыки дизайн-скетчинга;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.
- объяснить базовые понятия сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;
- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки приложений для мобильных устройств и/или персональных компьютеров с использованием специальных программных сред.

Для учащихся 6 и 7 классов отводится 1 час в неделю.

Рабочая программа по учебному курсу «Аэро» создана на основе Федерального компонента государственного стандарта общего образования, Распоряжения Министерства просвещения РФ №Р-23 от 1 марта 2019 года "«Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия». Срок реализации-1 год, для учащихся 8 - 9 классов.

Актуальность:

В настоящее время процесс информатизации проявляется во всех сферах человеческой деятельности. Использование современных информационных технологий является необходимым условием успешного развития как отдельных отраслей, так и государства в целом. Создание, внедрение, эксплуатация, а также совершенствование информационных технологий невозможно без участия квалифицированных и увлечённых специалистов, в связи с этим внедрение курса «Аэро» в учебный процесс актуально.

Программа учебного курса «Аэро» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде в области информационных и аэротехнологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.

Учебный курс «Аэро» представляет собой самостоятельный модуль и содержит необходимые темы из курса информатики и физики.

Цель курса: освоение Hard- и Soft-компетенций обучающимися в области программирования и аэротехнологий через использование кейс-технологий.

Задачи:

- изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вычисляемая функция;
- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки программ средствами приложений по программированию дронов (Go Tello, Drone Blocks, Tello EDU, Scratch 2);
- научить применять навыки программирования на конкретной учебной ситуации (программирование беспилотных летательных аппаратов на учебную задачу);
- развить навык пилотирования беспилотных летательных аппаратов (БПЛА) на практике;
- привить навыки проектной деятельности.

Занимательная информатика

Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс и внеурочную деятельность.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация, игра.

Данная программа по информатике носит пропедевтический характер и активизацию воспитательной деятельности. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Развивает коммуникативные и интеллектуальные способности учащихся. Создает мотивацию для участия во внеклассных мероприятиях.

Цели и задачи курса «Занимательная информатика»

Главная цель курса – дать ученикам начальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества;

— развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка.

Задачи курса «Занимательная информатика»:

1. Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
2. Развивать логическое мышление, умение рассуждать и применять полученные знания в повседневной жизни.
3. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
4. Воспитывать интерес к урокам информатики и новым информационным технологиям.
5. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
6. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
7. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.

Рабочая программа рассчитана по 2 часа в неделю для 3 класса и 2 часа в неделю для 4 класса.

Рабочая программа дополнительного образования «Электронный вернисаж» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности. Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах. У обучающихся все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих, что очень необходимо в современном мире.

Цели курса:

- знакомство учащихся с современными принципами и методами создания презентаций;
- развитие творческих и дизайнерских способностей учащихся, умение работать в группе;
- использование теоретические знания для решения практических работ творческого характера;
- удовлетворение познавательных потребностей обучающихся.

Задачи курса:

- дать общее представление о приложении MS PowerPoint;
- превратить его в понятную и комфортную среду пользования;
- обучить основным правилам и приемам работы в MS PowerPoint;
- использовать MS PowerPoint для решения практических задач;
- познакомить с основами слайд-дизайна;
- развить воображение и художественный вкус;
- закреплять полученные навыки работы на компьютере;
- получать и развивать теоретические знания и практические навыки в области создания презентации;
- формировать и развивать навыки самостоятельной работы, самообучения и творческого подхода при выполнении задания;
- способствовать правильной оценке учащимися своего потенциала с точки зрения образовательной перспективы.

Программа рассчитана на 1 час в неделю для учащихся 5 класса.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch-программирование» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» с последующими дополнениями и изменениями;
- Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р;
- приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- санитарно-эпидемиологические требованиями к содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14»).

Направленность программы – техническая.

Новизна программы заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает

образовательную программу по программированию практически значимой для современного обучающегося, так как дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Актуальность программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. А также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Для учащихся 6 и 7 классов по 1 часу в неделю.

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение курса «Компьютерная графика» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современной фотографии.

Цель программы «Компьютерная графика» для учащихся 8-9 классов - создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и анимацию, редактировать изображения. Занятия включают практическую работу в аудитории, выход на пленэр. Также дети познакомятся с основами коммерческой съемки, научатся составлять собственное портфолио, что позволит им в будущем стать конкурентно-способными на рынке труда. Программа рассчитана на 1 час в неделю.

План дополнительного образования
центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»
Муниципального образовательного бюджетного учреждения средней общеобразовательной
школы № 5 п. Новочунка
на 2023 - 2024 учебный год

Начальная школа.

Предметная область	Наименование программы (направление)	Класс	Кол-во групп	Кол-во часов	Итого часов	
Информатика	Занимательная информатика (общеинтеллектуальное)	3	1	2	2	
	Занимательная информатика (общеинтеллектуальное)	4	1	2	2	
Технология	Робототехника (техническое)	3-4	2	1	2	
ОБЖ	Безопасность в повседневной жизнедеятельности, Индивидуальная модель здорового образа жизни, Основы медицинских знаний (социальное)	3-4	1	3	3	
Шашки	Шашки (общеинтеллектуальное)	3-4	1	2	2	
Шахматы («Шахматная школа»)	Шахматы (общеинтеллектуальное)	3-4 (первый год)	1	1	1	
		4 (второй год)	1	2	2	
Итого:				8	13	14

Средняя школа

Предметная область	Наименование программы	Класс	Кол-во групп	Кол-во часов	Итого часов
Информатика	Электронный вернисаж (общеинтеллектуальное)	5	1	2	2
	Создание проектов в среде программирования Scratch (общеинтеллектуальное)	6	1	1	1
	Создание проектов в среде программирования Scratch (общеинтеллектуальное)	7	1	1	1
	Творческая фотомастерская (техническое)	8-9	1	1	1
Технология	Промышленный дизайн (техническое)	5	1	2	2
	VR/AR (техническое)	6	1	2	2
	VR/AR (техническое)	7	1	2	2
	Аэро (техническое)	8-9	1	1	1
ОБЖ	Безопасность в повседневной жизнедеятельности, Индивидуальная модель здорового образа жизни, Основы медицинских знаний Информационная безопасность (социальное)	5-6	1	3	3
	Безопасность в повседневной жизнедеятельности, Доврачебная помощь	7-8	1	3	3

	Информационная безопасность (социальное)				
Шашки	Шашки	5-6	1	2	2
Шахматы	Шахматная школа	5-6	1	1	1
	Шахматная школа	5-6	1	2	2
	Шахматная школа (общеинтеллектуальное)	7-9	1	2	2
Итого:			14	25	25