

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Основная общеобразовательная школа №3" г. Сосновоборска



УТВЕРЖДО:

Директор МАОУ ООШ №3
Сосновоборска

Гайдаева С.К.

Приказ № 145 от 22.05.2022

Программа кружка «Мегабайт»

Автор и руководитель программы:
Шаничева Ольга Дмитриевна,
учитель математики и информатики

2025

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Цели, задачи.....	3
2. Условия реализации программы.....	3
3. Сроки реализации	3
4. Критерии эффективности программы.....	4
5. Методическое и информационное обеспечение.....	4-6
6. Ожидаемые результаты.....	6
7. Примерное планирование.....	7

Каникулы – это и время отдыха, и период значительного расширения практического опыта подростков, творческого освоения новой информации, её осмысления, формирования новых умений и способностей, которые составляют основу характера, способностей общения и коммуникации, жизненного самоопределения и нравственной направленности личности. Во время каникул происходит разрядка накопившейся напряжённости, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов: Конвенцией ООН о правах ребенка; Конституцией РФ; Законом РФ «Об образовании»; Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ; Локальными актами образовательного учреждения: «Устав» и др.

Цель: развитие творческих интересов обучающихся, освоение основ информатики.

Задачи:

- воспитать усидчивость, аккуратность, терпение;
- развить образное и пространственное мышление;
- обучать технологическим операциям и, прежде всего, творческому подходу к любой работе;
- формировать у детей элементарные трудовые навыки, развивая самопознание, побуждая к творчеству и самостоятельности;
- учить работать в коллективе, помогая друг другу.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Формирование у ребят высокой самооценки, уверенности в своих силах;
2. Создание благоприятного психологического микроклимата;
3. Индивидуально-личностный подход к каждому ребенку;
4. Ценностно-смысловое равенство педагога и ребенка.

СРОКИ И УСЛОВИЯ ПРЕБЫВАНИЯ

Программа реализуется в течение 10 дней (с 1 июня по 15 июня 2022 года). Основной состав лагеря – это учащиеся образовательного учреждения в возрасте от 14 до 15 лет. В лагере отдыхают 20 детей.

При комплектовании особое внимание уделяется детям – участникам олимпиадного движения по физике, математике и информатике.

Оплата питания осуществляется из расчета 112 рублей один день (завтрак и обед) за счет родительской платы.

КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

- благоприятный психологический климат в детском коллективе;
- удовлетворенность детей предложенными разнообразными видами деятельности, формами работы;
- желание участвовать в работе кружка в дальнейшем;
- проявление инициативы детей в организации досуга;
- укрепление здоровья воспитанников;
- развитие творческой активности каждого ребенка;
- укрепление связей между разновозрастными группами детей.

МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Педагогические условия

- Соответствие направления и формирования работы целям и задачам кружка, создание условий для индивидуального развития личности ребенка через участие в дополнительном образовании по интересам;
- Отбор педагогических приемов и средств с учетом возрастных особенностей детей;
- Обеспечение единства и взаимосвязи управления самоуправления;
- Единство педагогических требований во взаимоотношениях с детьми.

Кадровые условия

В реализации профильной смены участвуют: руководитель профильной смены-1; педагогические работники-3 (учителя физики, математики и информатики); работники пищеблока-2 человека; административно-хозяйственный персонал-1 человек.

Методические условия

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены.

Материально-техническое обеспечение

№№	Материально-техническое обеспечение	количество	примечание
1	Компьютерный класс с выходом в Интернет	20 компьютеров	Имеется беспроводная связь Wi-Fi
2	Ноутбук с программным обеспечением	1	тип РС
3	Проектор или телевизор	1	Организация досуга учащихся и внеклассная работа

Программное обеспечение

№ №	Программное обеспечение	Цель использования
1	Windows 10, MS Office	Создание текстовой информации, таблиц, графиков, презентаций (для оформления проектов и исследований)
2	Paint, GIMP	Создание графической информации
3	Windows Movie Maker	Работа с видеоинформацией
4	Adobe Flash	Просмотр флеш-анимаций
5	Поисковые системы Yandex, Opera, Google	Поиск информации в Интернете
6	NXT 2.0 Programming	Программирование на языке
7	Audacity	Звуковой редактор для работы с датчиком звука
8	Антивирусные программы от Лаборатории Касперского	Проверка на вирусы
9	Информационное обеспечение: 1. http://www.prorobot.ru/lego.php 2. www.ignatiev.hdd1.ru/informatika/lego.htm	Сайты с инструкциями сборки и программирования, фото

	3. www.ito.edu.ru/2010/Arkhangelsk/II/II-0-1.htm 4. www.nasa.gov/audience/foreducators/robotics/lessonplans/index.htm 1 5. http://9151394.ru/?fuseaction=proj.lego 6. http://9151394.ru/index.php?fuseaction=konkurs.konkurs 7. http://www.lego.com/education/ 8. http://www.wroboto.org/ 9. http://www.roboclub.ru/ 10. http://robosport.ru/ 11. http://lego.rkc-74.ru/	румами, уроками по робототехнике
--	--	----------------------------------

Все события, происходящие в лагере, снимаются на цифровой фотоаппарат. Для родителей на официальном сайте школы находится информация о ежедневных событиях лагеря.

В лагере есть информационный уголок, материалы которого постоянно обновляются. Там можно найти: объявления о конкурсах, развлечениях, акциях и соревнованиях; распорядок на каждый день; фотографии с места событий.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- 1.Создание интересных проектов;
- 2.Приобретение важных навыков творческой проектной и исследовательской работы;
- 3.Умение оформлять начальную техническую документацию на готовые изделия;
4. Умение употреблять техническую терминологию и умение вести диалог с использованием терминов;

5. Умение программировать собранные конструкции под задачи начального уровня сложности;
6. Умение работать с популярными программными пакетами технического моделирования;
7. Повышение уровня проводимых внешкольных и внеклассных мероприятий за счет применения информационных технологий (визуальное наблюдение за проводимыми мероприятиями);
8. Развитие лидерских качеств и навыков работы в команды;
9. Повышение уровня ИКТ- компетентности;

Примерное планирование организации досуга и отдыха учащихся.

№	Название темы	Кол-во часов	Вид деятельности
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся! «Прибытие в мир компьютера»	1	Командная игра на знакомство с компьютером. Проведение инструктажей
2	Увлекательные задания «Мегабайты правят миром»	1	Лист 1. Создание «дерева размеров»
3	«Paint страна» Графика.	2	Лист 2. Раскрашивание рисунков в среде Paint.
4	«Природа в компьютерном мире». Подготовка и защита проектов	2	Лист 3. Создание рисунка по теме
5	Игры на компьютере «Учимся мыслить логически».	1	Лист 4. Решение логических задач на компьютере.
6	Завершающее занятие «Инфобум»	1	Защита проектов