Аннотация к программе дополнительного образования
на 2022-2023 учебный год
«Инфознайка»
техническая направленность

Статус программы	Программа разработана на основе методического конструктора «Внеурочная деятельность школьников» авторов Д.В. Григорьева, П.В. Степанова; - примерных программ внеурочной деятельности под редакцией В.А. Горского.
Направленность	техническая
Цель программы	формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).
Задачи программы	Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК. Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры. Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ. Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
Контингент обучающихся	7-8 лет
Продолжительность реализации программы	1 год
Режим занятий	Программа рассчитана на 34 часа (34 часа в год, 1 час в неделю),
Форма организации процесса обучения	практико-теоретические занятия.
Краткое содержание	Учащиеся познакомятся- устройством компьютера, текстовым редактором, графическим редактором, визуальном программирования Scratch - интерфесйом среды программирования, создание простой анимации и игры, создадут свой первый проект «Мой первый мультфильм».
Ожидаемый результат	Осуществление Программы позволит: - исполнять правила поведения в компьютерном классе; - называть основные устройства персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память); - искать информацию, используя поисковые системы; - создавать текстовый документ; - создавать изображение в графическом редакторе; - создавать программы в среде визуального программирования Scratch. работать на компьютере; - создавать документы, изображения; - создавать программы в среде визуального программирования, работать над созданием своего проекта.