

Отдел организации образования управления социальной политики
администрации МО «Город Новодвинск»

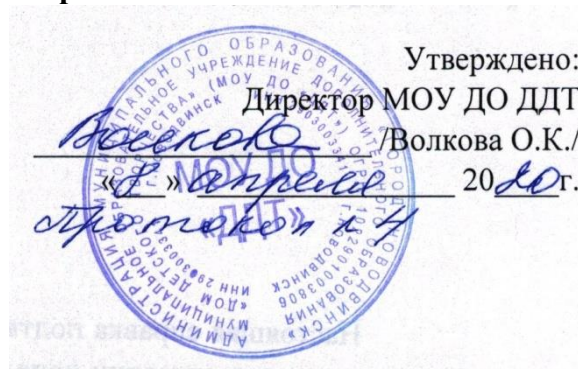
муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Рекомендовано:

Методический совет

от «_» _____ 20__ г.

Протокол № _____



Утверждено:

Директор МОУ ДО ДДТ

/Волкова О.К./

20 20 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

«*Время вперед+*»

Направленность –техническая

Возраст учащихся –7-8 лет

Срок реализации программы – 64 часа

Автор составитель:

Корелина Наталья Вячеславовна

педагог дополнительного образования

г. Новодвинск

Год разработки

2020

Оглавление

Информационная карта дополнительной общеразвивающей программы «Время компьютера»	3
Пояснительная записка	4
Учебный план	14
Календарный учебный график	15
Содержание программы	18
Условия реализации программы	20
Список информационных ресурсов	24

Информационная карта дополнительной общеразвивающей программы «Время компьютера»

- Дополнительная общеразвивающая программа: *«Время вперед»*
- Педагог: Корелина Наталья Вячеславовна
- Направленность программы: техническая
- Продолжительность освоения программы: 64 часа
- Год создания программы: 2020

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Информатизация образования открывает педагогам возможности для развития методов и организационных форм обучения детей. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что ребенок столкнется с применением вычислительной техники, поэтому спрос на обучение работе на персональном компьютере в дополнительном образовании велик. Заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Так как у детей 7-8 лет к игровому добавляется познавательный интерес, и это проявляется в виде «почемучки», педагог становится непрекращаемым источником знаний.

В данном возрасте дети последовательно выстраивают важный фундамент взаимосвязанных знаний об окружающем мире, и от действий педагога зависит его качество. Один из наиболее распространённых вопросов это профессии.

Ознакомление с миром профессий - важный этап в процессе профессионального самоопределения личности. Именно в детском возрасте накапливаются представления о мире профессий, как сложной, динамичной, постоянно развивающейся системе.

В настоящее время мир профессий очень широк и разнообразен. Наряду с известными, такими как учитель, продавец, почтальон появляются новые, о которых беседы в детском саду практически не проводятся. Современная действительность нам диктует новые требования. Причины появления новых профессий - высокий темп нашей жизни, развитие информационных технологий. В связи с этим встает необходимость ознакомления детей с разнообразными профессиями, в деятельности которых в разной степени используется персональный

компьютер. Обучая детей простейшим навыкам работы с компьютером в ходе теоретических и практических занятий по программе «Время вперед», можно заложить фундамент элементарных представлений о профессиях в мире «взрослых».

Цель: Освоение начальных навыков работы с персональным компьютером через расширение и представлений знаний о малоизвестных профессиях.

Задачи:

Обучающие:

- Формировать начальные навыки работы за компьютером (кнопка «пуск», пользование мышкой, понятие «рабочий стол», работа в программе Paint и т.д.)
- Обучить правилам техники безопасности и аккуратному отношению к компьютеру.
- Расширять знания детей о профессиях, о взаимосвязи различных видов труда.

Развивающие:

- Формировать представления детей о роли ПК в профессиях.
- Расширить представления детей о труде взрослых и учить переносить приобретённое знание в свою деятельность.
- Создать условия для развития логического мышления.
- Расширить словарный запас детей и знания об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Способствовать воспитанию самостоятельности, сосредоточенности, усидчивости.
- Воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества.
- Способствовать воспитанию интереса и уважения к различным профессиям.

Принципы и подходы к реализации программы

Принципы и средства обучения

Исходя из специфики этой возрастной категории, используются следующие принципы обучения при подаче изучаемого материала:

Доступность

- Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Доступность является также одним из основных критериев при отборе материала для занятий. Он должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

Наглядность

Так как у детей 7-8 лет в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала.

Это:

- Специальная оснащённость кабинета: яркое оформление кабинета.
- Различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги).
- Подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

Индивидуальный подход

Программа основывается в личностно-ориентированном подходе, позволяющем более полно приблизить изучение программы к индивидуальным, физиологическим, психологическим и интеллектуальным особенностям каждого учащегося.

Одним из основных принципов дошкольного образования является организация сотрудничества с семьей

В рамках программы предусмотрена просветительская работа с родителями в форме собрания и открытого занятия. Предполагаемый

результат сотрудничества – привлечение внимания родителей к интересам и потребностям детей, демонстрация усвоенных знаний, умений и навыков, полученных на занятиях.

Циклограмма работы с родителями

Сроки	Форма	Содержание
Сентябрь	Родительское собрание	Ознакомление родителей с условиями, требованиями, режимом работы и содержанием дополнительной общеразвивающей программы «Время вперед»
Декабрь	Открытое занятие	Посещение и просмотр занятия родителями. Подведение итогов работы за курс, перспективы. Благодарности активным семьям в деятельности детского объединения

Характеристика обучающихся по программе:

Детив возрасте 7-8 лет способны самостоятельно контролировать, направлять и оценивать свое поведение и деятельность. Ребенок уже способен сосредотачиваться не только на деятельности, которая его увлекает и вызывает яркий эмоциональный отклик, но и на той, которая дается с некоторым волевым усилием, поэтому в программе большое внимание уделяется теоретическим занятиям. Этот период жизни ребенка характеризуется особенной активностью воображения, а так как игровой интерес ещё присутствует, а значит построение занятий в виде сюжетно ролевой игры, где ребёнок вовлекается в процесс, позволяет наиболее полно представить изучаемую профессию.

Основным остается наглядно образное мышление – представление о предмете в образе словесного описания. Но постепенно формируется и словесно-логическое мышление, то есть умение оперировать словами и понимать логику рассуждений, поэтому разработана определенная схема подачи учебного материала: *название профессии – место работы - условия труда - инструменты для работы - выполняемые трудовые операции - результат труда.*

Восприятие у детей становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. То есть ребенок способен на такие произвольные направленные действия как: наблюдение, рассматривание, поиск, что позволяет включать в занятия исследовательскую работу, задания на развитие логического мышления, и т.п.

Ведущей потребностью учащегося становится общение, поэтому помимо индивидуальных заданий, используются групповые, с применением таких методов как беседы, диалоги.

Важным в самосознании ребенка данного возраста, его восприятии образа «Я», становится рефлексия, то есть способность анализировать, отдавать себе отчет в собственных действиях, целях и полученных результатах, дети проявляют себя на итоговых занятиях.

Сроки и этапы реализации по программе

Программа «Время вперед» предназначена для детей 7-8 лет и рассчитана на 64 часа.

Форма обучения - очная.

Форма работы –групповая, не более 12 человек.

Формы и режим занятий по программе

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 1 академическому часу (45 минут).

Для организации занятий разработана специальная структура, позволяющая задействовать различные формы деятельности при изучении профессий:

- 1.Вовлечение детей в ролевую игру по профессии
- 2.Знакомство с теоретическим материалом
3. Опытно-экспериментальная/творческая деятельность
4. Организация работы за персональным компьютером
5. Подведение итогов, рефлексия.

Для организации работы разработаны специальные кейсы, включающие в себя:теоретический материал, практические задания, наглядность, оборудование и расходные материалы для опытно-

экспериментальной деятельности, компьютерные программы, презентации, видео и фото материалы, игровые пособия, костюмы и т.п.

Ожидаемые результаты и форма их проверки

Программа «Время вперёд» разделена на 8 разделов. Каждый раздел основан на изучение определённой функции компьютера и одной профессии. Так как возраст детей 7-8 лет, исходя из характеристики учащихся, тематический контроль проводится в виде:

- ❖ Игры «Учёный, кто это?»
- ❖ Работы на компьютере «Найди клад»
- ❖ Игры «Вылечи пациента»
- ❖ Работы «Создание паспорта животного»
- ❖ Проекта механического устройства
- ❖ Рисунка на свободную тему в программе paint
- ❖ Итоговой диагностики «Время вперёд»

Предполагаемые результаты обучения

Показатели	Критерии
Предметные	<ul style="list-style-type: none"> • освоение начальных навыков работы за компьютером, (включение/выключение компьютера, использование компьютерной мыши, понятие «рабочий стол», знакомство с программами MicrosoftPowerPaint, MicrosoftPowerPointи т.д.) • знание правил техники безопасности при работе с ПК. • расширение представлений о профессиях и взаимосвязи различных видов труда. • формирование элементарных практических умений и навыков в рамках изучаемых профессий
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none"> • развитие логического мышления, творческих способностей и наклонностей. • расширение словарного запаса и знаний об окружающем мире. • развитие образного мышления, способностей принять на себя роль специалиста в изучаемой профессии
Личностные	<ul style="list-style-type: none"> • формирование таких качеств как

	<p>самостоятельность, сосредоточенность, усидчивость,</p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитание бережного и аккуратного отношения к технике и инструментам труда, • осознание роли деятельности человека как необходимой основы его существования. • формирование первичных предпочтений в выборе профессии (какой труд по душе, а какой – нет)
--	--

Формы контроля и подведения итогов реализации программы

Система оценки и контроля результатов освоения ДОП «Время вперед» предполагает выделение 3 уровней освоения содержания ДОП:

3 уровень - оптимальный (полное освоение программы, высокий образовательный результат):

2 уровень - средний (полное освоение программы);

1 уровень - достаточный (освоение программы на начальном уровне).

Каждый уровень выражается в баллах.

Критерии освоения содержания ДОП «Время вперед»

Показатель	Уровень	Критерии (адаптированные к содержанию ДОП)	Выраженность в баллах
предметные	Оптимальный	<p>самостоятельно включает и выключает компьютер, свободно манипулирует компьютерной мышью, выполняя задания</p> <p>свободно находит на «рабочем столе» нужные программы</p> <p>самостоятельно применяет инструменты программы MicrosoftPowerPaint, создает рисунки с большим количеством элементов,</p> <p>самостоятельно работает с программой MicrosoftPowerPoint</p> <p>знает и соблюдает правила техники безопасности при работе с ПК.</p> <p>знает и оперирует особенностями изучаемых профессий, правильно отвечает на вопросы</p> <p>знает и легко выполняет функции в рамках изучаемых профессий</p> <p>выделяет общее и различное в профессиях</p>	3

	Средний	<p>самостоятельно включает и выключает компьютер, использует компьютерную мышь, выполняя задания частично самостоятельно находит на «рабочем столе» нужные программы</p> <p>знаком с инструментами программы MicrosoftPowerPaint, создает рисунки с ограниченным количеством элементов, с помощью педагога работает с программойMicrosoftPowerPoint</p> <p>знаком и соблюдает правила техники безопасности при работе с ПК.</p> <p>знает особенности изучаемых профессий, изредка отвечает на вопросы</p> <p>знает и выполняет некоторые функции в рамках изучаемых профессий</p>	2
	Достаточный	<p>включает и выключает компьютер, использует компьютерную мышь</p> <p>с помощью педагога находит на «рабочем столе» нужные программы</p> <p>создает простые фигуры в программе MicrosoftPowerPaint с помощью педагога работает с программойMicrosoftPowerPoint</p> <p>частично соблюдает правила техники безопасности при работе с ПК.</p> <p>Имеет представления об особенностях изучаемых профессий</p>	1
Метапредметны	Оптимальный	<p>свободно решает логические задачи, ребусы и т.п.</p> <p>качественно и аккуратно выполняет творческие задания как по образцу, так и по собственному замыслу</p> <p>знает, свободно оперирует и использует в своей речи новые термины, понятия, используемые при работе персональным компьютером и свойственные изученным профессиям.</p> <p>Свободно и с интересом включается в сюжетно-ролевую игру по профессиям, принимает на себя роль специалиста</p> <p>Активно взаимодействует с членами группы, коллектива</p>	3
	Средний	<p>решает большую часть логических задач, ребусов, испытывает сложности в построении алгоритмов и т.п.</p> <p>аккуратно выполняет творческие задания по образцу, частично собственному замыслу</p> <p>знает и называет новые термины, понятия, используемыепри</p>	2

		<p>работе с персональным компьютером и свойственные изученным профессиям, иногда использует в своей речи, включается в сюжетно-ролевую игру по профессиям, не всегда готов принять на себя роль специалиста</p> <p>взаимодействует с большей частью группы, коллектива</p>	
	Достаточный	<p>Требуется помощь при решении логических задач, ребусов, построении алгоритмов и т.п.</p> <p>с помощью педагога выполняет творческие задания по образцу, частично собственному замыслу</p> <p>знаком с новыми терминами, понятиями, используемыми при работе с персональным компьютером и свойственным изученным профессиям, но практически не использует в своей речи</p> <p>затруднено включение в сюжетно-ролевую игру по профессиям,</p> <p>взаимодействует с частью группы, коллектива</p>	1
Личностные	Оптимальный	<p>Способен самостоятельно выполнить задания,</p> <p>Стремится достигнуть поставленных целей, довести начатое дело до конца</p> <p>Понимает и озвучивает важность аккуратного отношения к инструментам труда, к технике</p> <p>Понимает и озвучивает важность и необходимость трудовой деятельности в жизни человека</p> <p>Определяет и озвучивает свои предпочтения в выборе будущей профессии,</p> <p>способен обосновать выбор профессии, оперируя полученными знаниями и опытом сюжетно-ролевой игры</p> <p>свободно общается со взрослыми и сверстниками для решения рабочих и творческих вопросов, свободно вступает в диалог.</p>	3
	Средний	<p>Необходимы контроль и помощь педагога при выполнении большей части заданий,</p> <p>Не всегда доводит начатое дело до конца, частично достигает поставленные цели</p> <p>Понимает важность аккуратного отношения к инструментам труда, к технике</p> <p>Озвучивает важность и необходимость трудовой деятельности в жизни человека</p> <p>С трудом определяет и озвучивает свои предпочтения в выборе будущей профессии,</p> <p>может обосновать выбор профессии, оперируя опытом сюжетно-ролевой игры</p> <p>общается со взрослыми и сверстниками для решения рабочих и творческих вопросов, вступает в диалог.</p>	2

	Достаточный	<p>Необходимы контроль и помощь педагога при выполнении заданий, частично достигает поставленные цели может аккуратно относиться к инструментам труда, к технике С трудом определяет и озвучивает свои предпочтения в выборе будущей профессии, Затрудняется обосновать выбор профессии -затруднено общение со взрослыми и сверстниками для решения рабочих и творческих вопросов</p>	1
--	-------------	--	----------

Для выявления итоговой оценки уровня освоения ДОП необходимо суммировать баллы, если количество набранных баллов составляет:

8-9 баллов - оптимальный уровень;

5-7 баллов - средний уровень;

3-4 баллов – достаточный уровень

Учебный план

	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Вводный»	4	2	2	
2	«Профессия Учёный»	12	6	6	Итоговая игра «Учёный, кто это?»
3	«Профессия Археолог»	10	5	5	Итоговая работа на компьютере «Найди клад»
4	«Профессия Врач»	8	4	4	Итоговая игра «Вылечи пациента»
5	«Профессия Ветеринар»	8	4	4	Итоговая работа «Создание паспорта животного»
6	«Профессия Инженер»	8	4	4	Итог: Проект механического устройства
7	«Профессия Художник»	10	5	5	Итоговый рисунок на свободную тему
	«Значение компьютера в жизни человека»	4	2	2	Итоговая диагностика по программе «Время вперёд»
	Итого	64	32	32	

Календарный учебный график

Количество учебных недель: 18

Количество занятий в неделю: 2

Количество часов в учебном занятии: 1

№	№ (занятия в теме)	Тема занятия	Всего часов	теория	практика	Дата проведения
РАЗДЕЛ 1. «Вводный»						
1	1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе с ПК	2	1	1	
2	2	ЗОЖ - гимнастика для глаз и рук. История применения компьютера в профессиональной деятельности человека.	2	1	1	
		Итого:	4	2	2	
РАЗДЕЛ 2. «Профессия Учёный»						
3	1	Знакомство с профессией учёный. Компьютер для учёного. Кнопка Пуск. Отработка навыка включения и выключения компьютера.	2	1	1	
4	2	Великие люди. Михаил Васильевич Ломоносов.	2	1	1	
5	3	Учёный – исследователь.	2	1	1	
6	4	Итоговая игра «Учёный, кто это?»	2	1	1	
		Итого:	12	6	6	
РАЗДЕЛ 3. «Профессия Археолог»						
7	1	Археолог, кто это? Компьютер для археолога.	2	1	1	
8	2	«Учимся пользоваться мышкой».	2	1	1	
9	3	Виртуальная экспедиция в прошлое.	2	1	1	
10	4	История в артефактах.	2	1	1	
11	5	Итоговая работа на компьютере «Найди клад»	2	1	1	
		Итого:	10	5	5	
РАЗДЕЛ 4. «Профессия Врач»						
12	1	Профессия врач. Компьютер для врача. Рабочий стол. Внешний вид рабочего	2	1	1	

		стола.				
13	2	Специальности врачей.	2	1	1	
14	3	Гигиена человека.	2	1	1	
15	4	Итоговая игра «Вылечи пациента»	2	1	1	
		Итого:	8	4	4	
РАЗДЕЛ 5. «Профессия Ветеринар»						
16	1	Доктор для животных. Компьютер для ветеринара. Создание папки.	2	1	1	
17	2	Сюжетно-ролевая игра «Больница для животных».				
18	3	Животные в жизни человека.	2	1	1	
19	4	Итоговая работа «Создание паспорта животного»	2	1	1	
		Итого:	8	4	4	
РАЗДЕЛ 6. «Профессия Инженер»						
20	1	Инженер, серьёзная профессия.	2	1	1	
21	2	Компьютер для инженера.	2	1	1	
22	3	Знакомство с программой Paint (инструменты, кисти, фигуры)				
23	4	Знакомство с великими конструкторами. Инженер-конструктор.	2	1	1	
24	5	Итог:Проект механического устройства.	2	1	1	
		Итого:	8	4	4	
РАЗДЕЛ 7. «Профессия Художник»						
25	1	Художник, творческая профессия.	2	1	1	
26	2	Знакомство с программой MicrosoftPowerPaint(заливка, толщина, цвет)	2	1	1	
27	3	Компьютер для художника.	2	1	1	
28	4	Великие художники.	2	1	1	
29	5	Интерактивная экскурсия в музей. Жанры картин.				
30	6	Итоговый рисунок на свободную тему	2	1	1	
		Итого:	10	5	5	
РАЗДЕЛ 8. «Значение компьютера в жизни человека»						
31	1	Значение компьютера в профессиональной деятельности человека	2	1	1	
32	2	Итоговая презентация фотографий	2	1	1	

		«Время вперёд» итоговая диагностика по программе «Время вперёд»				
		Итого:	4	2	2	
		Итого:	64	32	32	

Содержание программы

Тема	часы	Содержание
Вводный раздел	4	<p>Теория: 2ч Правила работы с компьютером и организация рабочего времени. Техника безопасности при работе на компьютере. Краткая история компьютера. Компьютер в профессиональной деятельности человека.</p> <p>Практика: 2 ч. Игра на знакомство «Имечко». Гимнастика для глаз и рук: комплекс упражнений «На море» Презентация-игра «Шесть «не» при работе за компьютером» Просмотр мультфильма «Почемучка. Поколение компьютеров» Изготовление коллажа «Компьютер в профессиональной деятельности человека»</p>
Профессия учёный	12	<p>Теория: 6ч. Кнопка «Пуск». Рассказ-презентация «А выключить сложнее» Рассказ о великом учёном Михаиле Васильевиче Ломоносове. Презентация «Великий человек» Кто такой ученый.</p> <p>Практика: 6 ч. Отработка навыка включения и выключения компьютера. Изготовление мозаики из цветной бумаги Познавательно-исследовательская деятельность: «Лимонная батарейка». Изготовление слайма «Жвачка для рук».</p> <p>Контроль: Тест «Включение, выключение», игра «Учёный, кто это?»</p>
Профессия археолог	10	<p>Теория: 5ч. Компьютерная мышь. Кто такой археолог. Понятие «артефакт» «Виртуальная экспедиция в прошлое»</p> <p>Практика: 5ч. Отработка навыка использования компьютерной мыши. Игра «собери пазлы на столе, а теперь собери картинку на компьютере и раскрась её» Игра «Раскопки». Описание находок в журнале экспедиции. Игра «Склей вазу» Воссоздание предмета «античности» с помощью современных материалов. Игра-презентация «Классифицируй находку» Лепка игрушки из глины</p> <p>Контроль: Работа на компьютере «Найди клад».</p>

Профессия врач	8	<p>Теория 4ч. «Рабочий стол». Внешний вид рабочего стола. Рассказ об организме человека, объяснить почему важно соблюдать гигиену и как вырасти здоровым. «Сердце, а влияет ли нагрузка на пульс?». Познакомить с профессией стоматолог. Презентация «Откуда берется кариес». Беседа зачем и как нужно чистить зубы. Презентация «Профессия травматолог» Рассказать, почему кости ломаются и как не допустить перелома.</p> <p>Практика: 4 ч Игра «Соотнеси понятия рабочий стол дома, рабочий стол доктора и компьютерный рабочий стол» Кроссворд «Тело человека» Игра «Найди на ощупь названную часть тела» Игра «Слушай своё сердце» Игровая ситуация «Демонстрация умывания» Создание папки «Правила личной гигиены человека» Сюжетная игра «Я травматолог» Самостоятельная работа на компьютере, игра «Собери здорового человека», игра «Вредно полезно», Речевая игра «Подбери слова – действия к частям тела» Эксперимент с зубной пастой и яйцом</p> <p>Контроль: Итоговая игра«Вылечи пациента».</p>
Профессия ветеринар	8	<p>Теория:4ч «Рабочий стол». Что такое папка. Создание папки Презентация «Ветеринар, врач ли это?» Виртуальная экскурсия в современную ветеринарную клинику. Презентация «Мир глазами животных»</p> <p>Практика: 4ч Отработка создания папки на ПК. Игра «Школьная папка, компьютерная папка» Сюжетная игра «Осмотр плюшевого пациента, постановка диагноза. Заполнение документов ветеринара. Заполнение ветеринарного паспорта» игра «Найди лишнее», Раскрась на компьютере картинку «как видят животные»</p> <p>Контроль: работа «Создание паспорта животного».</p>

Профессия «Инженер»	8	<p>Теория:4ч Знакомство с программой Paint (инструменты, кисти, фигуры). Презентация «Иван Петрович Кулибин, Андрей Николаевич Туполев русские инженеры» Ознакомить с основами проектирования механических устройств Задание «Создай схему по образцу» Конструирование модели самолёта из бумаги Коллективная работа «Конструирование города из конструктора Лего по схеме, изображённой на компьютере» Собрать катапульту, воссоздание механической руки. Контроль: Проект механического устройства.</p>
Профессия «Художник»	10	<p>Теория:5ч Знакомство с программой Paint (заливка, толщина, цвет) Презентация «Художник» Знакомство с нетрадиционной техникой рисования Практика 5ч Задание «Создай рисунок по образцу» Игра презентация «Что лишнее» Игра «Подбери к музыке картину» Рисование узора на воде в технике Эбру. Рисование песком Рисование картины в программе Paint. Итоговый рисунок на свободную тему.</p>
Значение компьютера в профессиональной деятельности	4	<p>Теория:2ч Презентация «Значение компьютера в жизни человека».</p> <p>Практика 2ч Организация итоговой презентации фотографий «Время вперёд» Итоговая диагностика.</p>

Условия реализации программы

Программа «Время вперед» реализуется в очной форме.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы «Время вперед» необходимы:

1. Кабинет, оборудованный рабочими местами, кабинет, оборудованный для проведения сюжетной игры, опытов.
2. Техническое оснащение: персональные компьютеры, принтер, мультимедийный проектор.
3. Оборудование для проведения исследований/опытов: Медная проволока, металлический болт, шуруп или проволока, мультиметр или тестер для определения напряжения, светодиод. Компоненты: клей ПВА, краски, тетраборат натрия, набор археолога, кисти, краски, глина и т.д.
4. Оборудование для сюжетной игры: белые халаты, медицинские перчатки и маска, стетоскоп, мольберт, фартуки и нарукавники художника, набор фарфоровой посуды, контейнеры с песком, кисточки, лупа, влажные салфетки, тарелки для находок, поднос для находок, инструменты археологов,

Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами. Квалификация педагогических кадров должна соответствовать утвержденному профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых». Педагогические работники, реализующие программу, должны обладать основными компетенциями, необходимыми для создания оптимальных условий развития учащихся.

Для повышения эффективности учебного занятия педагог должен:

- создавать и поддерживать высокий уровень познавательного интереса и активности учащихся;
- целесообразно расходовать время занятия;
- применять разнообразные педагогические средства обучения;

- осуществлять личностно-ориентированное взаимодействие с учащимися;
- чётко продумывать практическую значимость полученных предметных знаний и учебных умений.

Методическое обеспечение

Для организации работы разработаны специальные кейсы по каждой профессии, включающие в себя: теоретический материал, практические задания, наглядность, оборудование и расходные материалы для опытно-экспериментальной деятельности, компьютерные программы, презентации, видео и фото материалы, игровые пособия, костюмы и т.п. На основе кейсов проводятся занятия.

Кейс включает в себя:

- **Презентации:** «Шесть «не» при работе за компьютером», «Презентация «Великий человек», «Кто такой ученый», «Классифицируй находку», «Организм человека, а важно ли соблюдать гигиену и как вырасти здоровым», «Откуда берется кариес», «Профессия стоматолог», «Ветеринар, врач ли это?», «Мир глазами животных», «Иван Петрович Кулибин, Андрей Николаевич Туполев русские инженеры», «Художник»
- **Дидактические игры:** «Соотнеси понятия рабочий стол дома, рабочий стол доктора и компьютерный рабочий стол», «Подбери слова – действия к частям тела», «Найди на ощупь названную часть тела», и т.д.
- **Игровая ситуация:** «Мы учёные», «Демонстрация умывания»,
- **Задания для творческой деятельности:** Игра «собери пазлы на столе, а теперь собери картинку на компьютере и раскрась её», «Воссоздание предмета «античности» с помощью современных материалов», и т.д.
- **Бланки, журналы экспедиций:** Описание находок в журнале экспедиции, ветеринарный паспорт, и т.д.
- **Мультфильм** «Почемучка. Поколение компьютеров»
- Эксперимент с зубной пастой и яйцом, с лимоном и проводами.

- Кроссворд «Тело человека»
- Виртуальная экскурсия в современную ветеринарную клинику.
- Сюжетная игра «Я археолог», «Ветеринар. Осмотр плюшевого пациента», «Врач», «Художник».

Структура учебного занятия

1. Вовлечение детей в ролевую игру по профессии
2. Знакомство с теоретическим материалом
3. Опытно-экспериментальная/творческая деятельность
4. Организация работы за персональным компьютером
5. Подведение итогов, рефлексия.

В ходе учебного занятия неукоснительно соблюдаются требования техники безопасности и охраны труда, производственной санитарии, гигиены, пожарной охраны, предусмотренные соответствующими правилами и инструкциями.

Нормативно-правовое обеспечение:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Минтруда и соцзащиты России от 05.05.2018 г. № 298н г. Москва «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» (утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ», М.: ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО», АНОДПО «ОО», 2015

Список информационных ресурсов

для педагога:

- Богданов А. С. Компьютерная шпаргалка Весь Word [Текст] / А. С. Богданов. – Москва: ООО «Коллекция – Совершенно секретно», 2003. – 63с.
- Богданов А.С. Компьютерная шпаргалка Весь Windows [Текст] / А. С. Богданов. – Москва: ООО «Коллекция – Совершенно секретно», 2003. – 31 с.
- Глушаков С.В., Сурядный А.С. MicrosoftOffice 2000 [Текст]: Учебный курс / Художник-оформитель А.С. Юхтман. – Харьков: ФОЛИО; Ростов-на-Д: Феникс, 2002. – 500 с.
- Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2005. [Текст] – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005. – 800 с.
- <https://profitworks.com.ua/professii/nauchnaya-deyatelnost/arkheolog> © www.profitworks.com.ua
- <https://nsportal.ru/detskiy-sad/informatika/2019/02/26/rabochiy-stol-upravleniem-kompyuterom-s-pomoshchyu-myshi>
- <https://www.maam.ru/detskijsad/znakomstvo-doshkolnikov-s-organizmom-cheloveka-podgotovitel'naja-grupa-752644.html>
- <https://www.maam.ru/detskijsad/lichnaja-gigiena-713009.html>
- <http://naukaveselo.ru/5-uvlekatelnyih-eksperimentov-s-yaytsom.html>
- https://naumovanv.ucoz.ru/index/trenazhjury_dlja_doshkolnikov/0-15
- <https://www.maam.ru/detskijsad/osnovnye-kompyuternye-programy-dlja-razvitiya-intelektualnyh-sposobnostei-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>

для родителей:

- Юхансон Г. «Мулле Мек – умелый человек»Издательство: Мелик-Пашаев, 2013 г.
- Дуванов А. «Компьютер для детей»Издатели: Эксмо, 2012
- Скарри Р. «Город добрых дел». Издательство: Карьера Пресс, 2013 г.

- Бундин В. «Такая работа». Издательство: Речь, 2017.
- Гордиенко Н. «Большая книга профессий» издательство: Аванта (АСТ), - 128 с.
- Харитонов В. «Компьютер. Моя первая энциклопедия». Издательство Астрель, 2013.-160 с.
- Хавукайнен А., Тойвонен С. «Такие бывают профессии». Издательство: АСТ, 2015