

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Симоновка
Калининского района Саратовской области»

Рассмотрено на заседании
педагогического совета МБОУ
«СОШ с. Симоновка Калининского
района Саратовской области»
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

Утверждаю
Директор МБОУ «СОШ с. Симоновка
Калининского района Саратовской
области»
_____/А.Н. Максимкина/
Приказ № 136-ос
от «30» августа 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Мир информатики»

Направленность: техническая

Возраст детей: 7-9 лет

Срок реализации: 1 год (72 часа)

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Доронкина Ольга Викторовна

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мир информатики» модифицированная, разработана на основании:

1. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р
2. «Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (утв. Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629)
3. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 11 февраля 2022 г. № 69 о внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства Российской Федерации от 22 марта 2021 г. № 115.
4. Санитарных правил 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28)
5. «Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ «СОШ с.Симоновка Калининского района Саратовской области».

Программа направлена на изучение основ компьютерной грамотности в области работы с операционной системой, работой с офисными технологиями, написания сайта, основам алгоритмизации и программирования, работой с Интернет и электронной почтой. Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа в среде Логомиры, Code - студия), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что она строится на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

Актуальность программы. В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Отличительная особенность данной образовательной программы в том, что она дает учащимся понимание основ работы с компьютерными программами, открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор

уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Педагогическая целесообразность программы начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Программа включает в себя:

- обширный теоретический материал;
- задания практического характера;
- задания творческого характера.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 7 - 9 лет в течение одного учебного года.
Возрастные психологические особенности. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Однако от учителя требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе. Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Объём программы — 72 часа.

Срок освоения программы - 9 месяцев

Режим занятий - программа рассчитана на 2 часа в неделю по 1 академическому часу в соответствии с расписанием.

Формы обучения и виды занятий по программе.

Форма обучения - очная.

Процесс обучения строится по плану: теоретическое изучение материала, которое проходит в форме лекции, беседы или рассказа, сопровождаемых слайдовой презентацией, игровые и практические занятия, в конце изучаемой темы краткий повтор и зачетное занятие.

Зачетные занятия проводятся в форме индивидуальных и групповых творческих заданий.

Занятия включают элементы игры, использование и чередование теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения.

При организации работы программы используются следующие методы обучения: словесный, наглядный, практический.

Типы занятий

Занятия проводятся с детьми разного возраста в разновозрастных группах, а также индивидуально:

- комбинированные - изложение материала, проверка домашнего задания и изученного, закрепление полученных знаний;
- подача нового материала;
- повторение и усвоение пройденного - контрольные и проверочные работы, анализ полученных результатов;
- закрепление знаний, умений и навыков - постановка задачи и самостоятельная работа ребенка под руководством педагога;

применение полученных знаний и навыков - прикладная деятельность ребенка, использующего на практике приобретенные знания

1.2. Цель и задачи программы.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий..

Задачи:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. Программа «Мир информатики» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Задачи воспитания обучающихся в общеобразовательной организации:

- усвоение ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);

- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

1.3. Планируемые результаты

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия». Особенностью курса «Мир информатики» является целенаправленность формирования именно УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Мир информатики», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность. Достижение «умения учиться» предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности, которые включают:

- 1) учебные мотивы;
- 2) учебную цель;
- 3) учебную задачу;
- 4) учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка);
- 5) метапредметные учебные действия (умственные действия учащихся, направленные на анализ и управление своей познавательной деятельностью, будь то определение стратегии решения математической задачи, запоминание фактического материала по истории или планирование совместного с другими учащимися лабораторного эксперимента по физике или химии).

Виды УУД (блоки) – это личностный блок; регулятивный (включающий также действия саморегуляции); познавательный; коммуникативный.

В блок личностных универсальных учебных действий входят жизненное, личностное, профессиональное самоопределение:

1. Действие смыслообразования, т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения, побуждающим деятельность, и тем, ради чего она осуществляется. Ученик должен задаваться вопросом о том, «какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него.
2. Действие нравственно-этического оценивания усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей.

В блок регулятивных действий включаются действия, обеспечивающие организацию учащимся своей учебной деятельности:

1. целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
2. планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;
3. прогнозирование – предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;

4. контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
5. коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;
6. оценка – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;
7. способность к волевому усилию – к выбору в ситуации мотивационного конфликта, к преодолению препятствий.

В познавательный блок включаются:

1. Общеучебные действия:

- 1.1. самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- 1.2. поиск и выделение необходимой информации;
- 1.3. применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- 1.4. знаково-символические действия, включая моделирование (преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта и преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область);
- 1.5. умение структурировать знания;
- 1.6. умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- 1.7. рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- 1.8. смысловое чтение как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;
- 1.9. извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров;
- 1.10. определение основной и второстепенной информации;
- 1.11. свободная ориентация и восприятие текстов художественного, научного, публицистического и официально-делового стилей; понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации;
- 1.12. умение адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста;
- 1.13. умение составлять тексты различных жанров, соблюдая нормы построения текста (соответствие теме, жанру, стилю речи и др.).

2. Универсальные логические действия:

- 2.1. анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- 2.2. синтез как составление целого из частей, в том числе самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты;
- 2.3. выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- 2.4. подведение под понятия, выведение следствий;
- 2.5. установление причинно-следственных связей, построение логической цепи рассуждений;

2.6. выдвижение гипотез и их обоснование.

3. Действия постановки и решения проблем:

3.1. формулирование проблемы;

3.2. самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

В **коммуникативный блок** входят коммуникативные действия, которые обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми:

1. планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
2. постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
3. разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
4. управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера;
5. умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
6. владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

Также на занятиях по внеурочной деятельности по предмету «Мир информатики» школьники учатся:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом и по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.
2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели: текста, рисунка и пр.).
5. В процессе информационного моделирования и сравнения объектов выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.
6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять

план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного суждения.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); нахождение ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправление.

10. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности

1.4. Содержание программы. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела. Темы.	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		вс е го	тео ри я	пра к ти ка	
1	Вводное занятие «Путешествие в страну «Информатика»	1		1	Конкурс
2	Раздел 1. Компьютер, операционная система.	11	3,5	7,5	Собеседование, зачёт, устный опрос, выполнение практического задания
3	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1	1		Собеседование, зачёт

4	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1	0,5	0,5	Собеседование
5	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	1	0,5	0,5	Зачет
6	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1	0,5	0,5	Устный опрос Выполнение практического задания
7	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	1		1	Устный опрос
8	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	1	0,5	0,5	Выполнение практического задания
9	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	1		1	Выполнение практического задания
10	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания Зачет
11	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
12	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		1	Выполнение практического задания Зачет
13	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
14	Раздел 2. Работа с пакетом образовательных игр для детей «Сборник обучающих игр»	12	2,5	9,5	Собеседование Выполнение практического задания
15	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».	1		1	Собеседование

					Выполнение практического задания
16	Упражнения на чтение: «Практика чтения»	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
17	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
18	Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
19	Упражнение по математике: «Порядок чисел»	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
20	Упражнение по математике: «Практика использования денег»	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
21	Математические игры на развитие памяти.	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
22	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
23	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
24	Упражнения-головоломки. Упрощенная Ханойская башня.	1		1	Выполнение практического задания
25	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	1		1	Выполнение практического задания

					задания
26	Упражнения на развитие внимания. Найди отличие.	1		1	Выполнение практического задания
27	Раздел 3. Знакомство с программой для рисования Paint.	7	0,5	6,5	Собеседование Выполнение практического задания
28	Знакомство с программой для рисования Paint.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
29	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		1	Выполнение практического задания
30	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		1	Выполнение практического задания
31	Рисование в программе Paint.	1		1	Выполнение практического задания
32	Рисование в программе Paint. Конкурс рисунков.	1		1	Выполнение практического задания
33	Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.	2		2	Выполнение практического задания
34	Раздел 4. Технология обработки графической информации.	12	4	8	Собеседование Выполнение практического задания
35	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
36	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания

37	Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
38	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
39	Настройка инструментов.	1	0,5	0,5	Зачет
40	Редактирование компьютерного рисунка.	1		1	Выполнение практического задания
41	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	1		1	Собеседование Выполнение практического задания
42	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
43	Работа с фрагментами рисунка.	1		1	Выполнение практического задания
44	Сборка рисунка из деталей.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
45	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
46	Обобщающее занятие. Подведение итогов. Конкурс рисунков.	1		1	Выполнение практического задания
47	Раздел 5. Технология обработки текстовой информации.	12	3,5	8,5	
48	Ввод и редактирование текста.	1		1	
49	Действия с фрагментами текста.	1		1	
50	Форматирование символов.	1	0,5	0,5	Собеседование

					Выполнение практического задания
51	Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
52	Редактирование таблицы.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
53	Изменение положения текста в таблице.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
54	Графическое оформление таблицы.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
55	Вставка в текстовый документ фигурных надписей.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
56	Дизайн текстового документа. (Создание рамок, применение заливки)	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
57	Создание «Почетной грамоты».	1		1	Выполнение практического задания
58	Создание открытки «приглашение».	1		1	Выполнение практического задания
59	Создание открытки к празднику	1		1	Выполнение практического задания
60	Раздел 6. Создание компьютерных презентаций.	17	5	12	
61	Понятие компьютерной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Power Point	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение

					практического задания
62	Знакомство с интерфейсом программы Power Point	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
63	Добавление новых слайдов. Макет презентации.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
64	Дизайн слайда.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
65	Ввод и редактирование текста.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
66	Вставка в слайд рисунков, схем.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
67	Вставка в слайд таблицы.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
68	Настройка анимационных эффектов.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
69	Настройка времени показа презентации.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение практического задания
70	Переход между слайдами с помощью гиперссылок.	1		1	Выполнение практического задания
71	Подготовка презентации к показу.	1	0,5	0,5	Собеседование Выполнение

					практического задания
72	Создание презентации «Геометрические фигуры»	1		1	Выполнение практического задания
73	Разработка и создание собственной презентации.	2		2	Выполнение практического задания
74	Демонстрация и защита презентации.	2		2	Защита проекта
75	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	1		1	Защита проекта
	ИТОГО	72	19	53	

Содержание учебного плана

Вводное занятие «Путешествие в страну «Информатика»

Практика. Командная игра с целью знакомства с предметом «Информатика»

Раздел 1. Компьютер, операционная система.

Теория. Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с клавиатурой.

Практика. Включение и выключение компьютера. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой. Упражнение «Щелкайте и рисуйте». Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках», «Падающие буквы», «Падающие слова»

Раздел 2. Работа с пакетом образовательных игр для детей «Сборник обучающих игр»

Практика. Упражнения на чтение: «Пропущенная буква», «Практика чтения», «Счет предметов», «Числа на парах кубиков», «Волшебная шляпа», «Порядок чисел», «Практика использования денег». Математические игры на развитие памяти. Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм. Упрощенная Ханойская башня.

Раздел 3. Знакомство с программой для рисования Paint.

Теория. Знакомство с программой для рисования Paint.

Практика. Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку». Рисование в программе Paint, конкурс рисунков. Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.

Раздел 4. Технология обработки графической информации.

Теория. Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсами настройки рабочей среды.

Практика. Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка. Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс. Создание изображений инструментами

Линия, Кривая, Многоугольник. Работа с фрагментами рисунка. Сборка рисунка из деталей. Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.

Раздел 5. Технология обработки текстовой информации.

Теория. Работа в программе «Word».

Практика. Ввод и редактирование текста. Действия с фрагментами текста. Форматирование символов. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы. Редактирование таблицы. Изменение положения текста в таблице. Графическое оформление таблицы. Вставка в текстовый документ фигурных надписей. Дизайн текстового документа. (Создание рамок, применение заливки). Создание «Почетной грамоты». Создание открытки «Приглашение».

Раздел 6. Создание компьютерных презентаций.

Теория. Понятие компьютерной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Power Point. Знакомство с интерфейсом программы Power Point.

Практика. Добавление новых слайдов. Макет презентации. Дизайн слайда. Ввод и редактирование текста. Вставка в слайд рисунков, схем. Вставка в слайд таблицы. Настройка анимационных эффектов. Настройка времени показа презентации. Создание презентации «Геометрические фигуры». Разработка и создание собственной презентации. Демонстрация и защита презентации. Обобщающее занятие. Подведение итогов.

1.5. Формы аттестации и их периодичность.

В соответствии с ФГОС ООО итоговая оценка результатов освоения дополнительной образовательной программы определяется по результатам предварительной, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Предварительная аттестация

Срок проведения: сентябрь и первое занятие для вновь пришедшего обучаемого в течение учебного года.

Цель: оценка исходного (начального) уровня знаний учащихся перед началом образовательного процесса по программе.

Форма проведения: контрольное задание.

Содержание аттестации:

Выполнение контрольных заданий:

1. Включить/выключить компьютер.
2. Создать рисунок в любом графическом редакторе.
3. Создать папку на компьютере и сохранить туда предложенные документы.

Форма оценки: балл (0-1) и уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки:

За каждое правильно выполненное задание воспитанник получает 1 балл, за неправильно выполненное задание – 0 баллов.

Методика определения результата

Уровень воспитанника определяется по количеству набранных баллов:

высокий уровень – 3 балла,

средний уровень – 2 балла,

низкий уровень – менее 2 баллов.

Форма фиксации результата: протокол (Приложение 1).

Текущая, промежуточная и итоговая аттестация

Срок проведения:

текущая аттестация – декабрь,

промежуточная (итоговая) аттестация – май-июнь.

Текущая аттестация – это оценка качества усвоения учащимися содержания образовательной программы в середине учебного года.

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения учащимися содержания образовательной программы в конце учебного года.

Итоговая аттестация – это оценка учащимися уровня достижений, заявленных в образовательной программе по завершении всего образовательного курса программы.

Форма проведения: анализ выполненных за предыдущие полгода проекты.

Форма оценки: балл (1-3) и уровень (высокий, средний, низкий).

Соотношение:

высокий уровень – 3 балла

средний уровень – 2 балла

низкий уровень – 1 балл

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Методическое обеспечение

Используемые методики и технологии:

- Проект.
- День творчества.
- Комбинированная: анкетирование, наблюдение, решение проблемы.
- Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
- Групповая оценка работ.
- Собеседование.
- Игра-задание.
- Творческий отчет (документ, презентация и т.п.).
- Домашнее задание на самостоятельное выполнение.
- Карта индивидуальных достижений.
- Зачет

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные (устное изложение, беседа, объяснение, анализ);
- наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций; показ педагогом приёмов исполнения; наблюдения; показ по образцу и т.д.);
- практические (тренинг по составлению документа, презентации, рисунка; использование спецэффектов и т.д.).

2.2. Условия реализации программы.

Материально-технические условия реализации программы

1. Комплект инструкций по технике безопасности – 5 шт.
2. Комплект памяток составления презентации – 15 шт.
3. Комплект памяток написания исследовательской работы – 15 шт.

На занятиях преподавания теоретического материала используется наглядный материал.

Для занятий допустимо использовать компьютерную технику, которая имеет санитарно-эпидемиологическое заключение о ее безопасности для здоровья детей.

Помещение, где эксплуатируются компьютеры, имеет искусственное и естественное освещение.

Рабочие столы размещены так, чтобы на экран свет падал слева.

Аппаратное обеспечение:

- Ноутбук с необходимыми программами - 10 шт.
- дополнительные устройства компьютера (ксерокс, принтер, сканер),
- Сеть интернет

Учебно –методическое и информационное обеспечение

- 1.Презентации по различным темам,
- 2.Дополнительные программы для работы ,
- 3.Программы разработки фотооткрыток, визиток и т.д.,
4. Плакаты, раздаточный материал,
5. Компьютерные файлы для практической работы и др.

2.3.Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	К-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Конкурс	1	Вводное занятие «Путешествие в страну «Информатика»	Технологический кабинет	Игра-задание
2				Беседа Практикум	1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	Технологический кабинет	Устный опрос Зачет
3				Беседа	1	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	Технологический кабинет	Собеседование
4				Практикум	1	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	Технологический кабинет	Анкетирование
5				Практикум	1	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	Технологический кабинет	Зачет
6				Практикум	1	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	Технологический кабинет	Зачет
7				Практикум	1	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
8				Практикум	1	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	Технологический кабинет	Зачёт
9				Практикум	1	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	Технологический кабинет	Собеседование

10				Практикум	1	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
11 - 12				Практикум	2	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	Технологический кабинет	Зачёт
13				Игра-практикум	1	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».	Технологический кабинет	Тест
14				Интегрированное занятие	1	Упражнения на чтение: «Практика чтения»	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
15				Практикум	1	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»	Технологический кабинет	Самооценка
16				Практикум	1	Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»	Технологический кабинет	Зачет
17				Практикум	1	Упражнение по математике: «Порядок чисел»	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
18				Практикум	1	Упражнение по математике: «Практика использования денег»	Технологический кабинет	Создание проблемных ситуаций
19				Интегрированное занятие	1	Математические игры на развитие памяти.	Технологический кабинет	Тест
20				Практикум	1	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	Технологический кабинет	Устный опрос
21				Практикум	1	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель.	Технологический кабинет	Самооценка
22				Практикум	1	Упражнения-головоломки.	Технологический кабинет	Педагогическое

						Упрощенная Ханойская башня.	ский кабинет	наблюдение
23				Игра	1	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	Технологический кабинет	Зачёт
24				Интегрированное занятие	1	Упражнения на развитие внимания. Найди отличие.	Технологический кабинет	Тест
25				Практикум	1	Знакомство с программой для рисования Paint.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
26				Практикум	1	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	Технологический кабинет	Самооценка
27				Практикум	1	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	Технологический кабинет	Зачет
28				Практикум	1	Рисование в программе Paint.	Технологический кабинет	Тест
29				Создание проекта	1	Рисование в программе Paint. Конкурс рисунков.	Технологический кабинет	Самооценка
30 - 31				Защита проекта	2	Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.	Технологический кабинет	Тест
32				Лекция	1	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом настройки рабочей среды.	Технологический кабинет	Устный опрос
33				Игра	1	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	Технологический кабинет	Зачёт
34				Практикум	1	Создание изображений	Технологиче	Устный опрос

						инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	ский кабинет	
35				Практикум	1	Создание изображений инструментами	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
36				Практикум	1	Линия, Кривая, Многоугольник. Настройка инструментов.	Технологический кабинет	Зачет
37				Практикум	1	Редактирование компьютерного рисунка.	Технологический кабинет	Тест
38				Практикум	1	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	Технологический кабинет	Устный опрос
39				Практикум	1	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
40				Практикум	1	Работа с фрагментами рисунка.	Технологический кабинет	Зачет
41				Игра	1	Сборка рисунка из деталей.	Технологический кабинет	Устный опрос
42				Интегрированное занятие	1	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
43				Защита проекта	1	Обобщающее занятие. Подведение итогов. Конкурс рисунков.	Технологический кабинет	Зачет
44				Лекция	1	Ввод и редактирование текста.	Технологический кабинет	Устный опрос
45				Практикум	1	Действия с фрагментами текста.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение

46				Практикум	1	Форматирование символов.	Технологический кабинет	Зачет
47				Практикум	1	Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы.	Технологический кабинет	Устный опрос
48				Практикум	1	Редактирование таблицы.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
49				Практикум	1	Изменение положения текста в таблице.	Технологический кабинет	Зачет
50				Практикум	1	Графическое оформление таблицы.	Технологический кабинет	Устный опрос
51				Практикум	1	Вставка в текстовый документ фигурных надписей.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
52				Практикум	1	Дизайн текстового документа. (Создание рамок, применение заливки)	Технологический кабинет	Зачет
53				Работа над проектом	1	Создание «Почетной грамоты».	Технологический кабинет	Тест
54				Работа над проектом	1	Создание открытки «приглашение».	Технологический кабинет	Тест
55				Работа над проектом	1	Создание открытки к празднику	Технологический кабинет	Зачет
56				Лекция	1	Понятие компьютерной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Power Point	Технологический кабинет	Устный опрос
57				Лекция	1	Знакомство с интерфейсом программы Power Point	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение

58				Практикум	1	Добавление новых слайдов. Макет презентации.	Технологический кабинет	Зачет
59				Практикум	1	Дизайн слайда.	Технологический кабинет	Тест
60				Практикум	1	Ввод и редактирование текста.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
61				Практикум	1	Вставка в слайд рисунков, схем.	Технологический кабинет	Зачет
62				Практикум	1	Вставка в слайд таблицы.	Технологический кабинет	Устный опрос
63				Практикум	1	Настройка анимационных эффектов.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
64				Практикум	1	Настройка времени показа презентации.	Технологический кабинет	Зачет
65				Практикум	1	Переход между слайдами с помощью гиперссылок.	Технологический кабинет	Устный опрос
66				Работа над проектом	1	Подготовка презентации к показу.	Технологический кабинет	Педагогическое наблюдение
67				Работа над проектом	1	Создание презентации «Геометрические фигуры»	Технологический кабинет	Зачет
68 - 69				Работа над проектом	2	Разработка и создание собственной презентации.	Технологический кабинет	Зачет

70 - 71				Защита проекта	2	Демонстрация и защита презентации.	Технологический кабинет	Зачет
72				Итоговое занятие	1	Обобщающее занятие «Занимательные станции «Информатики»	Технологический кабинет	Зачет

2.4.Оценочные материалы

Параметры и критерии оценки проектов

	Параметры оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
	Количество проектов			
1.		4 работы	3 работы	менее 3 работ
	Качество проектов			
2.	Использование в проекте приобретенных знаний	Использованы все изученные темы программы	Использовано 75% программного материала	Использовано менее 75% программного материала
3.	Художественное оформление проекта	Художественное оформление соответствует идее проекта (отсутствие графических объектов, искажающих художественный замысел проекта)	Наличие посторонних графических объектов, искажающих художественный замысел проекта	Фрагментарное наличие художественного оформления либо его полное отсутствие
4.	Наличие динамических объектов в проекте	Оптимальное количество динамических объектов	1-2 лишних или недостающих динамических объекта	Явный избыток или недостаток динамических объектов
5.	Степень законченности проекта	Проект закончен	Для завершения работы необходимо внести незначительные изменения	Для завершения работы необходимо внести серьезные изменения
	Конкурсная работа			
6.	Использование в проекте приобретенных знаний	Использованы все изученные темы программы	Использовано 75% программного материала	Использовано менее 75% программного материала
7.	Художественное оформление проекта	Художественное оформление соответствует идее	Наличие посторонних	Фрагментарное наличие

		проекта (отсутствие графических объектов, искажающих художественный замысел проекта)	графических объектов, искажающих художественный замысел проекта	художественного оформления либо его полное отсутствие
8.	Наличие динамических объектов в проекте	Оптимальное количество динамических объектов	1-2 лишних или недостающих динамических объекта	Явный избыток или недостаток динамических объектов
9.	Степень законченности проекта	Проект закончен	Для завершения работы необходимо внести незначительные изменения	Для завершения работы необходимо внести серьезные изменения

Методика определения результата

Уровень воспитанника определяется по общему количеству набранных баллов за 9 параметров. Максимальное число баллов, которое может набрать воспитанник – 27.

Если воспитанник набрал:

20-27 баллов – высокий уровень,

13-19 баллов – средний уровень,

менее 13 баллов – низкий уровень.

2.5.Список литературы

Литература для педагога

- 1.Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
- 2.Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
- 3.Грязнова ЕМ. Занимательная информатика// Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
- 4.ЕфимоваО. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. пособие / О. Ефимова, В. Морозов, Н.Угринович. - М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. - 424с.
- 5.Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
- 6.Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнфоркомПресс, 2000. – 400 с.
- 7.Швачко Н.В. Основные аспекты преподавания темы “Информация” в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№9. –С. 29- 43.
- 8.Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе – М.: Сентябрь, 1996. – 96 с.
- 9.1september.ru (Фестиваль педагогических идей 2008\2009// Авторская программа кружковых занятий по информатике (младшие классы). Васильева Л. Д.

Литература для обучающихся

1. Авербух А.В., Гисин В.Б. «Изучение основ информатики вычислительной техники». – М.: Просвещение, 2010г.
2. Гельтищева М.В. «Режим работы за дисплеем» -М.: Изд. Центр «Вентана-Граф», 2009г.
3. Каралашвили Е.А. «Упражнения для учащихся», 2012г.
4. Орлов В.И. «Процесс обучения: средства и методы». – М.: Московский институт потребительской кооперации, 2009г.
5. Шафрин Ю.А. «Основы компьютерной технологии». Литература для педагога
1. Журилин А.А. «Учимся работать на компьютере» Москва 2009г.
2. Кукушкина О.И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы, поиски, подходы. 2009г.
3. Куприянов Н «Рисуем на компьютере». 2010г.
4. Курилович В. «Как изучить компьютер за 6 занятий» 2012г.
5. Лаптев В.В. «Что такое компьютер?». 2014г.
6. Левин А. «Самоучитель работы на компьютере» 2013г.
7. Симонович С., Евсеев Г., «Общая информатика», учебное пособие «АСТ-ПРЕСС», 2013г.
8. Угринович Н.Д. «Информатика и информационные технологии» 2011г.
9. Удалова Т.Л. Создание текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word» 2012г.
10. Фигурнов В.Э. «IBM PC для пользователя». 2009г.

Электронные образовательные ресурсы:

1. <http://kpolyakov.narod.ru/school/ege.htm> (Электронный ресурс) (Дата обращения: 04.09.2019)
Электронная библиотечная система <http://www.iprbookshop.ru>
(Электронный ресурс)
Комплект Федеральных цифровых информационно-образовательных ресурсов (далее ФЦИОР), помещенный в коллекцию ФЦИОР (Электронный ресурс)
(<http://www.fcior.edu.ru>)
Сетевая методическая служба авторского коллектива для педагогов на сайте издательства <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/>
(Электронный ресурс)
Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (Электронный ресурс)
<http://school-collection.edu.ru>
- Виртуальный компьютерный музей (Электронный ресурс)// <http://www.computer-museum.ru/>
2. Нормативно-правовые документы проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего общего образования (Электронный ресурс)//<http://fipi.ru>
3. Журнал «Информатика». Приложение к газете «1 Сентября» (Электронный ресурс)//<http://информатика.1сентября.рф>
4. Сетевой лекторий по олимпиадной информатике для педагогов.