

Управление образования
Администрации Советского муниципального района
Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа №10с. Солдато-Александровского
Советского района»



Принята на заседании
Педагогического совета №1
МОУ «СОШ №10
с. Солдато-Александровского»
протокол №1 от 31.08.2023 Г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом № -уп от 2023 г.
Директор МОУ «СОШ №10
с. Солдато-Александровского»
_____ Т.В. Фёдорова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической (цифровой) направленности
«Информашка»**

Возраст учащихся: 9-11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Гусукаева Анжелика Игоревна,
учитель информатики

с. Солдато-Александровское
2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Информашка» Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

- Распоряжением Министерства просвещения от 01.03.2019 №Р-23 «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»;

- Приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Уставом школы,

- Положением Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ №10 с. Солдато-Александровского».

- В основе программы – рабочая программа «Информатика», авторы Тур С.Н., Бокучаева Т.П.

Дополнительная общеобразовательная программа «Информашка» рассчитана на один год обучения: 2 часа в неделю, 153 часа в год.

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Дополнительная общеобразовательная программа «Информашка» рассчитана на учащихся 9 - 11 лет (3 - 4 класс) и дает возможность приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность программы «Информашка» заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя

социальный заказ общества, школа должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что предлагаемые вопросы связаны с простейшими навыками работы на компьютере, которые можно без особых проблем приобрести в данном возрасте.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической деятельности. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у младших школьников навыков пространственного мышления, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка. Предлагаемая система практических заданий и занимательных упражнений позволит формировать, развивать, корректировать у младших школьников пространственные и зрительные представления, наличие которых является показателем школьной зрелости, а также поможет детям легко и радостно включиться в процесс обучения. Девизом данной программы стали такие слова: «Играю – Думаю – Учусь действовать самостоятельно».

Выполнение заданий в рамках программы – процесс творческий, осуществляемый через совместную деятельность педагога и детей, детей друг с другом. Для педагога, родителей и ребёнка это должно стать смыслом и образом жизни, который научит детей через развивающие практические занятия преодолевать трудности, принимать самостоятельные решения, находить более продуктивный и действенный способ достижения возникающей в ходе занятий учебной цели.

Данная программа обеспечивает развитие универсальных учебных действий:

обеспечивает ценностно-смысловую ориентацию учащихся и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях,

обеспечивает организацию учащимся своей учебной деятельности, включают действия постановки и решения проблем,

обеспечивает 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.

Цель программы – формирование интереса к предмету «Информатика», создание условий для всестороннего развития и воспитания личности младшего школьника в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Задачи программы:

- Расширить кругозор и познавательные интересы у учащихся, формировать умения применять на практике знания, полученные во время занятий;

- Формировать навыки работы с текстом, создание графических изображений, оперирование информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений на практике;

- Связать обучение с жизнью, сформировать практические навыки работы с компьютером;

- Развивать универсальные учебные действия, такие как: умения учащихся осуществлять целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию, оценку, саморегуляцию.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что курс состоит из 4 параллельно развивающихся содержательно-методических линий:

I. Организационно-рефлексивная: формирование умения учиться в своей полноте (личностное самоопределение в учебном действии, умение выполнять пробное учебное действие, фиксировать затруднение в учебном действии, выявлять его причину, ставить цель, составлять план действий, осуществлять выбор способов и средств достижения цели, реализовывать проект, организовывать свою деятельность по усвоению знаний, проводить самоконтроль и самооценку собственных учебных действий, коррекцию ошибок и т.д.).

II. Коммуникативная: формирование норм поведения в классе, норм общения, норм коммуникативного взаимодействия, волевой саморегуляции и т.д.

III. Познавательная: знакомство с методами познания, методами поиска информации, методами работы с текстами, рисунками, организация саморазвития познавательных процессов, организация своего рабочего места и т.д.

IV. Ценностная: формирование нравственно-этических норм, ценностных ориентиров, норм самовоспитания, здоровьесбережения и т.д.

Новое метапредметное знание не дается детям в готовом виде, а «добывается» ими самими под руководством учителя. Включение детей в учебную деятельность, как и на уроках по различным учебным предметам, осуществляется на основе дидактической системы деятельностного метода.

Возраст: программа рассчитана на детей 9-11 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год.

Формы занятий: занятия по данной программе состоят из теоретической и практической части, причём больше времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить и как самостоятельную деятельность, и как творческую (беседа, практическое выполнение упражнений, использование логических задач, загадок, работа в группах, викторины, игры и т.д.).

Примерная структура занятия:

- ✓ Организационный момент (1 мин.).
- ✓ Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания, работа с клавиатурным тренажером (3—4 мин).
- ✓ Объяснение нового материала (8—10 мин).
- ✓ Физкультминутка (2 мин)
- ✓ Работа за компьютером (15 мин).
- ✓ Релаксация (1 мин)
- ✓ Подведение итогов (2 мин.).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты: готовность обучающегося целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни для исследования сущности предмета информатики; способность характеризовать собственные знания по предмету, формулировать вопросы, устанавливать, какие из логических заданий информатики могут быть им успешно решены; познавательный интерес к информатике как науке. Знать основную цель и результат учебной деятельности, ее два основных шага.

Знать основные функции ученика и учителя на занятии.

Знать основные правила общения, уметь их применять.

Знать правила поведения на занятии, уметь их применять.

Уметь осознанно осуществлять пробное учебное действие.

Уметь грамотно фиксировать свои индивидуальные затруднения по результатам выполнения «пробного» действия.

Уметь формулировать причины затруднений как свои конкретные проблемы (отсутствие у меня определенных знаний, умений).

Уметь формулировать цели предстоящих учебных действий, исходя из содержания выявленных проблем.

Уметь на этапе построения нового способа действий использовать изученные ранее знания для выдвижения собственных гипотез.

Уметь самостоятельно проверять свою работу по образцу.

Знать последовательность из 10 шагов учебной деятельности (повторение необходимого; итог повторения; пробное учебное действие; фиксирование своего затруднения; переход к обдумыванию; выявление причины затруднения; постановка цели; построение нового способа действий; усвоение нового знания; самоконтроль усвоения нового знания), приобрести опыт их прохождения.

Знать правила поведения «автора» и «понимающего» в совместной работе, приобрести опыт их применения.

Знать правила культурного выражения своих эмоций в совместной работе, приобрести опыт их применения.

Метапредметные результаты:

способность анализировать учебную ситуацию с точки зрения науки информатики, устанавливать количественные и пространственные отношения объектов окружающего мира, строить алгоритм поиска необходимой информации, определять логику решения практической и учебной задачи; умения моделировать – решать учебные задачи с помощью знаков (символов), планировать, контролировать и корректировать ход решения учебной задачи.

Предметные результаты:

- работа с программами по созданию компьютерной графики (Paint, MS Word);

- умение выбирать и составлять алгоритм действий, выполнять пошаговые действия по заданному алгоритму;

- умение находить приемы решения заданий логического характера, умение использовать знаково-символические средства для решения задач;

- овладение конкретными знаниями по информатике, необходимыми в практической деятельности.

Результативность изучения программы внеурочной деятельности «Информашка» определяется на основе участия обучающихся в конкурсных мероприятиях, а также выполнением ими некоторых работ.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Тема «ТБ» - 2 часа

Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.

2. Тема «Устройства ввода информации» - 16 часов

Мышь, клавиатура, графический планшет. Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажёр. Учимся сохранять. Проект «Рисунок из символов клавиатуры: собачка». Проект «Рисунок из символов клавиатуры: коврик».

3. Тема «Компьютерная графика» - 62 часа

Роль рисунка в жизни современного общества. Растровая графика. Программа Paint. Окно редактора. Запуск программы. Панель инструментов. Основы работы с графическим планшетом – пробуем рисовать от руки. Основы работы с графическим планшетом – добавляем простые фигуры. Создание простейших изображений с помощью панели инструментов Работа с кругами, овалами, прямоугольниками и квадратами. Орнамент из квадратов. Проект «Замок» из домиков. Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов». Использование кистей. Использование заливки. Проект «Новогодняя елочка». Копирование и перемещение элементов рисунка. Проект «Чебурашка». Проект «Поросёнок». Проект «Ветка рябины». Проект «Автомобили». Проект «Космос». Отражение, поворот и наклон рисунка. Инструмент «Надпись». Проект «Экзотическое животное». Рисунок на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.

4. Тема «Работа в текстовом процессоре» - 64 часов

Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов. Ввод текста. Редактирование текста. Форматирование текста. Создание таблиц. Вставка картинок в таблицу. Проект «Таблица с загадками». Создание нумерованных списков. Создание маркированных списков. Вставка специальных символов. Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков. Знакомство с панелью рисования. Вставка простых фигур. Перемещение, копирование, изменение размера фигур. Границы фигур, типы заливки. Проект «Кораблик». Объемные фигуры. Проект «Замок». Используем элементы рисования: объект WordArt. Объект WordArt: шрифт, заливка, форма. Использование инструмента «Текст». Проект «Плакат». Рисуем животных из фигур. Рисуем деревья и цветы. Группировка объектов. Создание сложного рисунка из простых фигур.

5. Тема «Создание и защита проектов» - 9 часов

Проект на свободную тему. Представление проектов.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ урока	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Теоретических	Практических	Комбинированных	Дата проведения
1.	Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	2	2			
2.	<u>Устройства ввода информации:</u> графический планшет.					
3.	<u>Устройства ввода информации:</u> мышь, клавиатура.	2	2			
4.	Знакомство с клавиатурой.	2			2	
5.	Знакомство с клавиатурой. Клавиатурный тренажёр (режим ввода букв)					
6.	Клавиатурный тренажёр (режим ввода слов)	2		2		
7.	Учимся сохранять.	2			2	
8.	Проект «Рисунок из символов клавиатуры: коврик»	2		2		
9.	Проект «Рисунок из символов клавиатуры: собачка»	2		2		
10.	<u>Компьютерная графика.</u> Роль рисунка в жизни современного общества.	2	2			
11.	Растровая графика. Программа Paint.	2		2		
12.	Окно редактора. Запуск программы. Панель инструментов.	2			2	
13.	Окно редактора. Запуск программы. Панель инструментов.	2			2	
14.	Основы работы с	2		2		

	графическим планшетом – пробуем рисовать от руки.					
15.	Основы работы с графическим планшетом – добавляем простые фигуры.	2		2		
16.	Создание простейших изображений с помощью панели инструментов	2			2	
17.	Создание простейших изображений с помощью панели инструментов	2			2	
18.	Работа с кругами, овалами, прямоугольниками и квадратами.	2		2		
19.	Орнамент из квадратов.	2		2		
20.	Проект «Замок» из домиков.	2		2		
21.	Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	2			2	
22.	Использование кистей.	2		2		
23.	Использование заливки.	2		2		
24.	Проект «Новогодняя елочка».	4		2	2	
25.	Копирование и перемещение элементов рисунка.	2			2	
26.	Проект «Чебурашка».	2		2		
27.	Проект «Поросёнок».	2		2		
28.	Проект «Ветка рябины».	2			2	
29.	Проект «Рыцарь».	2			2	
30.	Проект «Автомобили».	2		2		
31.	Проект «Космос».	4		2	2	
32.	Отражение, поворот	2		2		

	и наклон рисунка					
33.	Инструмент «Надпись»	2			2	
34.	Проект «Экзотическое животное»	4		2	2	
35.	Рисунок на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	3		2	1	
36.	<u>Работа в текстовом процессоре:</u> Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	2	2			
37.	Ввод текста.	4		4		
38.	Редактирование текста.	2		2		
39.	Редактирование текста.	2		2		
40.	Форматирование текста.	2		2		
41.	Форматирование текста.	2		2		
42.	Создание таблиц.	2			2	
43.	Вставка картинок в таблицу.	2			2	
44.	Вставка картинок в таблицу.	2			2	
45.	Проект «Таблица с загадками».	2		2		
46.	Проект «Таблица с загадками».	2		2		
47.	Создание нумерованных списков.	2			2	
48.	Создание маркированных списков.	2			2	
49.	Вставка специальных символов.	2		2		
50.	Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков.	2		2		
51.	Используем элементы рисования: вставка картинок,	2		2		

	рисунков.					
52.	Знакомство с панелью рисования.	2			2	
53.	Вставка простых фигур.	2			2	
54.	Перемещение, копирование, изменение размера фигур.	2			2	
55.	Границы фигур, типы заливки.	2			2	
56.	Проект «Кораблик».	4		4		
57.	Объемные фигуры.	2			2	
58.	Проект «Замок».	3		2	1	
59.	Используем элементы рисования: объект WordArt.	2		2		
60.	Объект WordArt: шрифт, заливка, форма.	2			2	
61.	Использование инструмента «Текст».	2			2	
62.	Проект «Плакат».	2		2		
63.	Рисуем животных из фигур.	4		2	2	
64.	Рисуем деревья и цветы.	4		2	2	
65.	Группировка объектов.	3			3	
66.	Создание сложного рисунка из простых фигур.	2			2	
67.	Проект на свободную тему.	3		2	1	
68.	Проект на свободную тему.	2		2		
69.	Представление проектов.	2			2	
70.	Представление проектов.	2			2	
	Всего:	153				

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные мозаики;
- графический редактор Paint;
- текстовый процессор MS Word.

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее *оборудование*:

- персональный компьютер;
- мультимедийный проектор;
- клавиатура, мышь;
- наушники;
- интерактивная доска.

Список литературы:

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

Электронные пособия:

1. Мир информатики (6-9 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
2. Мир информатики (8-11 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
3. Пан Забывалкин собирает компьютер (4-8 лет), «Руссобит Паблишинг», 2004