



|  |
| --- |
| **дОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ** |
| **ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА** |
| **«Инфознайка»** |
|  |
| **Возраст учащихся: 9-11 лет** |
| **Срок реализации программы: 1 год**  **Направленность: техническая** |

***Разработчик***

Тарасова Лариса Ивановна,

педагог дополнительного образования

**Новокузнецкий городской округ, 2022**

**Оглавление**

[**Паспорт программы** 3](#_Toc104300140)

[**Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы** 6](#_Toc104300141)

[**Пояснительная записка** 6](#_Toc104300142)

[**Содержание программы** 7](#_Toc104300143)

[**Учебно-тематический план** 7](#_Toc104300144)

[**Содержание учебно-тематического плана** 9](#_Toc104300145)

[**Планируемые результаты** 13](#_Toc104300146)

[**Комплекс организационно-педагогических условий** 14](#_Toc104300147)

[**Календарный учебный график** 14](#_Toc104300148)

[**Условия реализации программы** 14](#_Toc104300149)

[**Формы аттестации** 15](#_Toc104300150)

[**Оценочные материалы** 15](#_Toc104300151)

[**Методические материалы** 16](#_Toc104300152)

[**План воспитательной работы детского объединения** 18](#_Toc104300153)

[**Список используемой литературы** 19](#_Toc104300154)

[**Приложение 1. Календарный учебный график** 20](#_Toc104300155)

[**Приложение 2. Темы для самостоятельного изучения учащимися** 21](#_Toc104300156)

**Паспорт программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Полное название программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» |
| Разработчик (и) | Тарасова Лариса Ивановна,  педагог дополнительного образования,  высшая квалификационная категория,  высшее профессиональное образование (педагогическое) |
| Год разработки и корректировки программы | 2022 |
| Аннотация программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Инфознайка» разработана для учащихся 9-11 лет и рассчитана на 1 год обучения (72 часа). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.  Программа направлена на развитие технического творчества и решает задачи повышения информационной культуры учащихся. В процессе обучения учащиеся получат базовые знания в области компьютерной грамотности, научатся создавать мультфильмы, электронные презентации, художественно оформлять тексты, находить нужную информацию в интернет-пространстве, работать в популярных компьютерных программах. |
| Направленность | Техническая |
| Уровень программы | Стартовый |
| Возраст учащихся | 9-11 лет |
| Необходимость медицинской справки для занятий | Нет |
| Количество учащихся в группе | 7-8 человек |
| Программа предназначена для учащихся с ОВЗ | Да |
| Ограничения по здоровью детей с ОВЗ | Задержка психического развития, нарушения речи, нарушение опорно-двигательного аппарата |
| Срок реализации программы | 1 год |
| Объем программы | 72 часа |
| Цель программы | Развитие интереса учащихся младшего школьного возраста к информационным технологиям посредством формирования навыков работы с компьютерными программами |
| Задачи программы | * познакомить с основами компьютерной грамотности; * обучать основным принципам работы в популярных компьютерных программах; * формировать у учащихся устойчивый интерес к техническому творчеству при помощи ИКТ; * развивать творческое воображение, внимание, память, логическое мышление; * формировать ответственность, организованность, целеустремленность, умение работать в коллективе. |
| Планируемые результаты | * учащиеся знают ТБ и основы работы за компьютером; * учащиеся умеют работать в программах по компьютерной графике и анимации, текстах и электронных презентация; * проявляют интерес к занятиям техническим творчеством посредством компьютерных технологий; * у учащихся будут развиваться творческое, воображение, внимание, память, мышление; * проявляют самостоятельность, трудолюбие, стремление к достижению поставленной цели, умение работать в коллективе. |
| Средства обучения – количество единиц на группу, интенсивность использования по продолжительности программы в процентах на одну единицу | Учебный кабинет, включая типовую мебель – 1 шт., 100%  Компьютеры – 8 шт., 100 %  Мультимедийная акустическая система – 1 шт., 100%  Лазерный принтер – 1 шт., 30%  Сканер – 1 шт., 20%  Комплекты раздаточных материалов – 7 шт., 50% |
| Нормативно-правовое обеспечение разработки программы | 1.Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».  2.Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).  4. «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» (утверждена приказом Министерства просвещения РФ № 467 от 3 сентября 2019 года).  5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».  6. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).  7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;  8. Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».  9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».  10. Методические рекомендации по разработке и оформлению образовательной программы организации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приложение к письму Комитета образования и науки администрации города Новокузнецка от 06.12.2021 № 4137).  11. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 № 678-р).  12. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Приложение к письму Министерства просвещения РФ от 31 января 2022 г. № 1ДГ 245/06). |
| Рецензенты | ***Внутренняя рецензия:***  Голенкова Н.А., методист МБУ ДО ДТ «Вектор»;  Коваленко О.Л., председатель методического совета  МБУ ДО ДТ «Вектор» |

**Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

**Пояснительная записка**

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Инфознайка» (далее - программа) – техническая.

**Уровень освоения содержания программы.** Программа имеет стартовый уровень.

**Актуальность программы.** В рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка», а также государственной программы «Развитие системы образования Кузбасса» на 2014–2025 годы в Кемеровской области, направленных на модернизацию системы образования в регионе, особое значение уделяется обеспечению доступности дополнительных общеобразовательных программ технической направленности. Данное направление соответствует приоритетным направлениям технологического развития Российской Федерации.

В настоящее время компьютер стал неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, прочно вошел в жизнь и наших детей. Поэтому очень важно знать основные компьютерные программы и уметь пользоваться персональным компьютером для самостоятельной работы. Данная программа поможет учащимся младшего школьного возраста получить базовые знания в области компьютерной грамотности и информационной культуры, умения и навыки по созданию и преображению графических изображений, мультфильмов, художественно оформленных текстов, компьютерных программ, поиску информации и др.

Программа решает задачи повышения информационной культуры учащихся школ района и обеспечивает выполнение социального заказа со стороны населения.

**Отличительные особенности программы.** Программа «Инфознайка» способствует реализации прикладной цели изучения информатики – получению практических навыков работы в разных компьютерных программах; решению воспитательных задач: развития в ребенке способности ориентироваться в социуме, реализации его творческого потенциала, становление его как личности.

Информатика - это один из основных учебных предметов, способный обеспечить учащимся приобретение знаний об окружающем мире и о себе, развитие способов интеллектуальной деятельности, становление умений и навыков информационно-учебной деятельности с использованием средств ИКТ.

В начальных классах предмет «Информатика» не является обязательным для изучения. Таким образом, программа «Инфознайка» дает возможность реализовать обучение информатике, сделав его сквозной линией школьного образования, что непосредственно отвечает задачам информатизации образования.

В процессе освоения программы, учащиеся получают компетенции в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Предметные результаты обучения информатике являются и метапредметными результатами, дающими навыки, необходимые для жизни и работы в информационном обществе.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей 9-11 лет, проявляющих повышенный интерес к информационным технологиям, стремящихся овладеть навыками работы с персональным компьютером, познакомиться с возможностями использования персонального компьютера для различных профессий.

Основной, ведущей деятельностью учащихся данного возрастного периода является учение, способность к осмысленному запоминанию. Это период накопления, впитывания знаний, развитие чувства коллективизма, потребность выполнять определенную общественную роль. Проявляется инициативность, ответственность за себя и товарищей, развивается коммуникабельность.

Дети данного возраста пытливы, любознательны, интересуются вычислительной техникой, появляется желание в изучении информатики и составляющих персонального компьютера, стремятся к самоутверждению, самостоятельности; развивается самооценка, самосознание, самоопределение, устойчивый интерес к творчеству. Здесь закладываются основы пространственного мышления, естественной логики, навыки аналитической деятельности и умение рассуждать. Программа «Инфознайка» соответствует возрастным особенностям учащихся.

Набор учащихся осуществляется на добровольной основе. Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями заявления о зачислении в муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом творчества «Вектор» и согласия родителя (законного представителя) несовершеннолетнего учащегося на обработку персональных данных.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения – 1 раз в неделю по 2 часа. Общий объем часов по программе – 72 часа. Количественный состав группы – 7 человек.

**Формы обучения:** очное, очно-заочное. Основной формой обучения является занятие.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа, продолжительность одного часа занятия составляет 40 минут, с 10 - минутным перерывом между занятиями.

**Цель программы:** Развитие интереса учащихся младшего школьного возраста к информационным технологиям посредством формирования навыков работы с компьютерными программами**.**

**Задачи программы:**

* познакомить с основами компьютерной грамотности;
* обучать основным принципам работы в популярных компьютерных программах;
* формировать у учащихся устойчивый интерес к техническому творчеству при помощи ИКТ;
* развивать творческое воображение, внимание, память, логическое мышление;
* формировать ответственность, организованность, целеустремленность, умение работать в коллективе.

**Содержание программы**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование разделов / тем программы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  | **Введение** | **2** | **1** | **1** |  |
| 1. | Вводное занятие | 2 | 1 | 1 | Вводная диагностика |
| **I.** | **Знакомство с компьютером** | **8** | **2** | **6** |  |
| 2. | Состав ПК | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 3. | Клавиатура и мышь | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 4. | Windows. Основы работы | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 5. | Windows. Подведение итогов | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| **II.** | **Компьютерная графика и**  **конструирование** | **24** | **6** | **18** |  |
| 6. | Яндекс Kraski. Знакомство с программой | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 7. | Яндекс Kraski. Создание творческой работы | 2 | 0,5 | 1,5 | Творческая работа |
| 8. | Paint. Знакомство с программой | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 9. | Paint. Рисунок по образцу | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 10. | Paint. Выделенный фрагмент | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 11. | Paint. Рисунок на  свободную тему | 2 | 0,5 | 1,5 | Творческая работа |
| 12. | Paint. Фигуры из элементов  мозаики | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 13. | Paint. Объемное изображение. Кубик | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 14. | Paint. Подведение итогов | 2 | 0,5 | 1,5 | Промежуточная диагностика |
| 15. | Мульти-Пульти. Знакомство с программой | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 16. | Мульти-Пульти.  Конструирование | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 17. | Мульти-Пульти. Мультфильм-сказка | 2 | 0,5 | 1,5 | Творческая работа |
| **III.** | **Текстовые редакторы** | **14** | **3,5** | **10,5** |  |
| 18. | Word. Знакомство с программой | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 19. | Word. Редактирование текста | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 20. | Word. Форматирование текста | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 21. | Word. Визитная карточка, объявление | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 22. | Word. Вставка рисунка, надписи | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 23. | Word. Создание сообщения | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 24. | Word. Подведение итогов | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| **IV.** | **Создание презентаций** | **18** | **4,5** | **13,5** |  |
| 25. | PowerPoint. Знакомство с программой | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 26. | PowerPoint. Пробная  презентация | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 27. | PowerPoint. Эффекты анимации | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 28. | PowerPoint. «Моя семья» | 3 | 0,5 | 1,5 | Итоговая  диагностика |
| 29. | PowerPoint. Internet для поиска информации | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 30. | PowerPoint. Создание презентации | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 31. | PowerPoint. Создание презентации | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 32. | PowerPoint. Настройка презентации | 3 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 33. | PowerPoint. Итоговое занятие | 3 | 0,5 | 1,5 | Творческая работа. Защита |
| **V.** | **Игровые программы** | **6** | **1** | **5** |  |
| 34. | Игры для детей на ПК | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 35. | Игровая программа «Веселая ферма» | 2 | 0,5 | 1,5 | Игра-соревнование |
| 36. | Игровая программа «Warcraft» | 2 | 0,5 | 1,5 | Игра-соревнование |
| **Итого:** | | **72** | **19** | **53** |  |

**Содержание учебно-тематического плана**

**Введение**

Тема 1. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в Доме творчества. Цель и задачи объединения на учебный год. Использование ПК.

Практика. Первое знакомство с компьютером. Запуск и выход из ПК. Игровые программы.

Форма контроля. Вводная диагностика.

**Раздел I. Знакомство с компьютером**

Тема 2. Состав ПК

Теория. Устройства персонального компьютера.

Практика. Работа в обучающей программе «Роботландия». Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 3. Клавиатура и мышь

Теория. Назначение клавиатуры. Режимы работы клавиатуры. Назначение и использование клавиш. Использование мыши. Функции кнопок.

Практика. Работа в различных режимах клавиатуры. Переключение. Особые комбинации клавиш. Работа с клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 4. Windows. Основы работы

Теория. Общее знакомство, преимущество. Запуск и выход из Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол. Управляющие элементы.

Практика. Запуск и работа с программами. Панель задач. Меню задач. Файлы и папки (каталоги). Создание папок, ярлыков. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 5. Windows. Подведение итогов

Теория. Настройка Windows.

Практика. Работа с настройками. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Windows. Основы работы» (<https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>)

**Раздел II. Компьютерная графика и конструирование**

Тема 6. Яндекс краски. Знакомство с программой

Теория. Знакомство с программой. Загрузка и выход. Основные моменты работы с редактором. Кисть. Фон. Клипарт. Фоторамка.

Практика. Работа в программе. Изучение основных действий редактора. Сохранение и загрузка файлов. Работа с фото и фоторамкой. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 7. Яндекс краски. Создание творческой работы

Теория. Повторение основных моментов работы в программе. Создание заставок с использованием различных персонажей.

Практика. Работа в программе над созданием анимационных заставок. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 8. Paint. Знакомство с программой

Теория. Общие сведения о графических редакторах. Демонстрация возможностей. Запуск. Выход. Знакомство с редактором. Текстовое меню.

Практика. Работа в программе. Раскрытие и хранение графических изображений. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 9. Paint. Рисунок по образцу

Теория. Изучение инструментов.

Практика. Работа с инструментами. Изменение масштаба рисунка. Изменение палитры цветов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 10. Paint. Выделенный фрагмент

Теория. Выделение фрагмента. Прозрачное выделение. Операции с выделенным фрагментом.

Практика. Работа с выделенным фрагментом. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 11. Paint. Рисунок на свободную тему

Теория. Дополнительные операции с выделенным фрагментом. Наложение надписи.

Практика. Работа в программе. Ввод текста. Создание рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 12. Paint. Фигуры из элементов мозаики

Теория. Готовые фигуры. Отражение и повороты.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 13. Paint. Объемное изображение. Кубик

Теория. Конструирование. Создание объемных изображений из кубиков.

Практика. Конструирование различных фигур в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 14. Paint. Подведение итогов

Теория. Повторение основных моментов работы.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Промежуточная диагностика.

Тема 15. Мульти-Пульти. Знакомство с программой

Теория. Знакомство с конструктором мультфильмов. Технология создания мультфильма. Меню редактора. Фон. Актёры и предметы.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 16. Мульти-Пульти. Конструирование

Теория. Действия актеров. Выбор действия. Одновременные действия. Звуки. Музыка. Операции с кадрами. Эффекты мультипликации.

Практика. Работа в программе с актерами, звуком, музыкой. Работа с кадрами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 17. Мульти-Пульти. Мультфильм-сказка

Теория. Технология создания мультфильма.

Практика. Работа над созданием собственного мультфильма. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Мульти-пульти. Знакомство» (<https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>)

**Раздел III. Текстовые редакторы**

Тема 18. Word. Знакомство с программой

Теория. Знакомство с приложением. Запуск, интерфейс, правила ввода текста. Возможности программы.

Практика. Работа в программе Word. Ввод текста. Работа с документами. Вставка в документ рисунков, фигур. Создание визитных карточек, объявлений, сообщений. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 19. Word. Редактирование текста

Теория. Понятие редактирования. Клавиши редактирования. Разъединение и соединение строк.

Практика. Работа в программе по редактированию текста. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 20. Word. Форматирование текста

Теория. Понятие форматирования текста и символов. Список.

Практика. Работа в программе по форматированию текста. Работа со списком. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 21. Word. Визитная карточка, объявление

Теория. Вставка. Рисование. Заполнение реквизитов.

Практика. Работа в программе по созданию визитной карточки, объявления. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 22. Word. Вставка рисунка, надписи

Теория. Вставка: рисунка, надписи, автофигуры, объекта WordArt. Коллекция рисунков ClipArt.

Практика. Работа с документами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 23. Word. Создание сообщения

Теория. Правила оформления сообщений.

Практика. Работа в программе над созданием сообщения с картинками. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 24. Word. Подведение итогов

Теория. Повторение основных моментов по работе с документами.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Word. Создание сообщения» (<https://pc-azbuka.ru/category/soft/word_beginner/>)

**Раздел IV. Создание презентаций**

Тема 25. PowerPoint. Знакомство с программой

Теория. Знакомство с приложением. Запуск программы, интерфейс, объекты презентации. Слайды. Способы создания презентаций.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 26. PowerPoint. Пробная презентация

Теория. Дизайн. Создание фона презентации. Сортировщик слайдов.

Практика. Работа в программе по оформлению. Работа с сортировщиком слайдов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 27. PowerPoint. Эффекты анимации

Теория. Знакомство с различными эффектами анимации. Создание переходов. Параметры эффектов.

Практика. Работа в программе с эффектами анимации, переходами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 28. PowerPoint. «Моя семья»

Теория. Добавление эффектов мультимедиа.

Практика. Работа в программе по созданию презентации на тему «Моя семья». Игровые программы.

Форма контроля. Итоговая диагностика.

Тема 29. PowerPoint. Internet для поиска информации

Теория. Поиск информации для презентации. Текст. Картинки.

Практика. Работа по поиску информации, картинок. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 30. PowerPoint. Создание презентации

Теория. Технология создания презентации. Создание слайдов.

Практика. Работа со слайдами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 31. PowerPoint. Создание презентации

Теория. Повторение технологии создания презентации. Добавление эффектов анимации, переходов.

Практика. Работа в программе по добавлению эффектов и переходов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 32. PowerPoint. Настройка презентации

Теория. Настройка основных параметров презентации.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 33. PowerPoint. Итоговое занятие

Теория. Технология создания презентации.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа. Защита.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «PowerPoint. Знакомство» (<https://support.office.com/ru-ru/article/основные-задачи-по-созданию-презентаций-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36>)

**Раздел V. Игровые программы**

Тема 34. Игры для детей на ПК

Теория. Жанры компьютерных игр. Лучшие игровые программы для детей. Топ 10 новых игр.

Практика. Работа с игровыми программами.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 35. Игровая программа «Веселая ферма»

Теория. Знакомство с игровой программой «Веселая ферма». Интерфейс программы. Основные моменты в игре.

Практика. Игра в программе.

Форма контроля. Соревнование.

Тема 36. Игровая программа «Warcraft»

Теория. Знакомство с игровой программой «Warcraft». Интерфейс программ. Основные моменты в игре.

Практика. Игра в программе.

Форма контроля. Соревнование.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Игры для детей на ПК» (<https://cubiq.ru/luchshie-igry-dlya-detej-na-pk/>)

**Планируемые результаты**

***По окончании обучения:***

* учащиеся знают ТБ и основы работы за компьютером;
* учащиеся умеют работать в программах по компьютерной графике и анимации, текстах и электронных презентация;
* проявляют интерес к занятиям техническим творчеством посредством компьютерных технологий;
* у учащихся будут развиваться творческое, воображение, внимание, память, мышление;
* проявляют самостоятельность, трудолюбие, стремление к достижению поставленной цели, умение работать в коллективе.

**Комплекс организационно-педагогических условий**

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Объем учебных часов | Всего  учебных недель | Количество учебных дней | Режим работы |
| Первый | 72 | 36 | 36 | 1 занятие в неделю  по 2 часа |

**Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение:** наличие учебного кабинета для занятий, включая типовую мебель; обеспеченность учащихся необходимыми материалами.

|  |  |
| --- | --- |
| **Перечень материалов и оборудования** | **Количество** |
| Компьютерные столы | 7 шт. |
| Компьютерные кресла | 7 шт. |
| Стул для педагога | 1 шт. |
| Стол для педагога | 1 шт. |
| Шкаф | 1 шт. |
| Журнальный стол | 1 шт. |
| Ученическая доска | 1 шт. |
| Подсветка для доски | 1 шт. |
| Настольные лампы | 7 шт. |
| Кондиционер | 1 шт. |
| Увлажнитель воздуха | 1 шт. |
| Ионизатор воздуха | 1 шт. |
| Рециркулятор воздуха | 1 шт. |
| Вентилятор | 1 шт. |
| Компьютеры | 7 шт. |
| Лазерный принтер | 1 шт. |
| Сканер | 1 шт. |
| Мультимедийная акустическая система | 1 шт. |
| Операционная система Windows | 7 шт. |
| Пакет программ «Microsoft Office» | 7 шт. |
| Программа «Мульти-Пульти» | 7 шт. |
| Обучающая программа «Роботландия» | 7 шт. |
| Обучающая программа «Gcompris» | 7 шт. |
| Клавиатурные тренажеры «Babytype» | 7 шт. |
| Игровая программа «Веселая ферма» | 7 шт. |
| Игровая программа «Warcraft» | 7 шт. |

**Информационное обеспечение:**

1. Информатика. Учебник для 2 класса / Н. В. Матвеева, Н. К. Конопатова, Е. Н. Челак. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 167 с.

2. Обучение информатике во втором классе: Методическое пособие / Н. В. Матвеева, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова, Е. Н. Челак. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 287 с.

**Кадровое обеспечение:** Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

**Формы аттестации**

**Формы промежуточной аттестации и аттестации по завершению освоения содержания программы**

* Диагностика
* Практическая работа
* Творческая работа
* Защита
* Игра-соревнование

**Оценочные материалы**

Оценивание знаний и навыков происходит посредством наблюдения, контроля за самостоятельной работой. Диагностическая методика с указанием критериев и показателей по задачам программы представлена в оценочных материалах

**Диагностическая карта**

(вводная, промежуточная, итоговая диагностика)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ф.И. учащегося** | **Показатели к диагностической карте** | | | | | | | | | **Итого** | | | **Уровень освоения**  **программы** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | В | С | Н |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Показатели к диагностической карте:**

1. Cостав ПК (практическая работа в программе Robotlan)
2. Тест «Знакомство с клавиатурой»
3. Практическая работа в программе Gcompris
4. Знания по графическому редактору Paint
5. Создание рисунка в программе Paint
6. Контрольная работа «Графический редактор Paint»
7. Конструирование мультфильма-сказки
8. Создание документа в текстовом редакторе
9. Создание пробной презентации

**Оценка:**

0 – указанные показатели не сформированы;

1 – показатели находятся в стадии формирования;

2 – показатели сформированы, но не автоматизированы;

3 – показатели сформированы, автоматизированы.

**Уровень усвоения программы:**

1 – 1,8 – низкий уровень.

1,9 – 2,4 – средний уровень.

2,5 – 3 – высокий уровень.

**Критерии к диагностической карте:**

*Вводная диагностика:*

Высокий (В) **–** учащийся знает состав ПК и назначение его основных устройств, самостоятельно выполняет практическую работу в обучающих программах Robotlan и Gcompris; при тестировании «Знакомство с клавиатурой» – 100% правильных ответов.

Средний (С) – учащийся выполняет практическую работу в программах Robotlan и Gcompris, обращаясь за помощью к педагогу, допускает 50% ошибок по знанию устройства компьютера; при тестировании – 50% и более правильных ответов.

Низкий (Н)– учащийся выполняет практическую работу вместе с педагогом в обучающих программах Robotlan и Gcompris; при тестировании – менее 50% правильных ответов.

*Промежуточная диагностика:*

Высокий (В) – учащийся самостоятельно создает рисунок в графическом редакторе Paint, используя полученные знания; выполняет контрольную работу по теме на 100%.

Средний (С) – учащийся создает рисунок в графическом редакторе Paint, выполняет контрольную работу по теме, обращаясь иногда за помощью к педагогу.

Низкий (Н) – учащийся создает рисунок в графическом редакторе Paint при помощи педагога, имея недостаток знаний; контрольную работу по теме выполняет вместе с педагогом.

*Итоговая диагностика:*

Высокий (В) – учащийся может самостоятельно без помощи педагога сконструировать мультфильм в программе Мульти-Пульти, создать небольшое сообщение на заданную тему в приложении Word и электронную презентацию в PowerPoint.

Средний (С) – учащийся конструирует мультфильм в программе Мульти-Пульти, создает небольшое сообщение на заданную тему в приложении Word и электронную презентацию в PowerPoint, иногда обращаясь за помощью к педагогу.

Низкий (Н) учащийся конструирует мультфильм в программе Мульти-Пульти, создает небольшое сообщение на заданную тему в приложении Word и электронную презентацию в PowerPoint, используя помощь педагога.

**Методические материалы**

**Описание технологий и методов обучения и воспитания.** Методика обучения компьютерной грамотности соответствует компетентностному подходу. Основу процесса составляют чередование практических и умственных действий самого ребенка с обязательным учетом особенностей его конструктивно-игровой деятельности.

В процессе реализации программы используются личностно-ориентированная, здоровьесберегающая технологии, технология проектной деятельности и коллективного творчества, что способствует лучшему освоению материала программы, развитию технических способностей учащихся, метапредметных компетенций и личностных качеств учащихся.

Программа – практико-ориентирована, построена с учетом возрастных особенностей детей младшего школьного возраста. Методика работы с детьми строится в направлении личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком, делается акцент на поисковую активность учащихся, побуждая их к творческому отношению при выполнении заданий.

Очень важно установить эффективное взаимодействие с учащимся, создать благоприятные условия, обеспечить ребенку чувство безопасности, стимулировать его инициативу, способствовать установлению со взрослым позитивных отношений, основанных на взаимном уважении прав личности. Основу процесса составляют чередование практических и умственных действий самого ребенка с обязательным учетом особенностей его интеллектуальной деятельности.

**Формы организации образовательной деятельности.**

Основными формами проведения занятий является практическая деятельность: 80% практических занятий, 20% - теория. На занятиях используются различные формы работы: индивидуальная, групповая иподгрупповая.

*Индивидуальная:* предполагает работу педагога с отдельным учащимся индивидуально.

*Подгрупповая и групповая:* групповая работа дошкольников может быть эффективна только при условии соблюдения определенных правил: отсутствие принуждения; продуманная система поощрений и порицаний; организационная и содержательная поддержка со стороны педагога; четкий инструктаж; владение педагогом приемами установления и регулирования взаимоотношений между учащимися, стимулирование и поощрение самостоятельности и инициативности.

**Формы организации учебного занятия.**

* организационный момент (актуализация знаний);
* знакомство учащихся с новым материалом,повторение пройденного материала, демонстрация готовых творческих работ;
* практическая работа: используя теоретические знания, наглядные пособия, раздаточный материал, учащиеся выполняют задание, представленное педагогом в устной форме, на доске или на карточках;
* рефлексия, подведение итогов: учащиеся анализируют полученные результаты. В процессе анализа учащиеся обсуждают и сравнивают результаты, защищают творческие работы.

Подведение итогов проходит в формах, как: диагностика, практическая работа, творческая работа, защита, игра-соревнование.

**Особенности организации образовательной деятельности.** Особенностью организации образовательной деятельности является возможность проведения занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что обеспечивает освоение учащимися образовательной программы в полном объеме независимо от места нахождения учащихся. При проведении занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются официальный сайт МБУ ДО ДТ «Вектор», платформы для дистанционного онлайн обучения, социальные сети.

В летний период занятия могут быть реализованы в рамках самостоятельного освоения учащимися программы в соответствии с содержанием программы (Приложение 2). Формой контроля является летнее портфолио учащегося.

**Перечень и описание методических и дидактических материалов.**

1. Обучающие плакаты:

* единицы измерения информации;
* «горячие клавиши Windows»;
* структурная схема компьютера.

2. Дидактические материалы:

* карточки с заданиями к разделам: «Знакомство с компьютером», «Компьютерная графика и конструирование», «Текстовые редакторы», «Создание презентаций»
* журналы графических работ;
* открытки, календари и другие творческие работы.

3. Презентации в электронном виде:

* История вычислительной техники;
* Архитектура ПК;
* Тест по ПК;
* Ребусы;
* Выставка творческих работ учащихся.

**План воспитательной работы детского объединения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Месяц** | **Единая воспитательная тема учреждения** | **Мероприятия творческого объединения** |
| 1. | сентябрь | «Знакомьтесь – это МЫ!» | Развлекательная программа «Давай подружимся!» |
| 2. | октябрь | «Дети. Техника. Творчество» | Мастер-класс «Единый день технического творчества» |
| 3. | ноябрь | «Вся жизнь в твоих руках» | Беседа «Твоя жизнь в твоих руках» |
| 4. | декабрь | «Пора чудес и волшебства» | Мероприятие «Скоро Новый год!» |
| 5. | январь | «Безопасность детства» | Презентация «Правила дорожные, детям знать положено!» |
| 6. | февраль | «Это нашей истории строки» | Беседа «История нашего города» |
| 7. | март | «Будь человеком, человек» | Беседа «Что значит быть настоящим человеком?» |
| 8. | апрель | «Говорим здоровью – «ДА!» | Познавательная программа «Скажи здоровью: «Да!» |
| 9. | май | «Славе – не меркнуть! Традициям – жить!» | Мероприятие к 9 мая «День Победы» |
| 10. | июнь | «Территория детства» | Развлекательное программа «Здравствуй, лето!» |

**Список используемой литературы**

**Для педагога:**

1. Вострикова, Е. И. Основы компьютерной грамотности. Учебное пособие / Е. А. Вострикова, Е. Г. Дунина-Седенкова, А.А. Киселева и др. – Новокузнецк : МАОУ ДПО ИПК, 2015. – 73 с.
2. Лавренов, А.Ю. Интернет для учителя. Пособие для системы доп. проф. образования / А. Ю. Лавренов, Е.В. Якушина, А.К. Капитанская и др. – Москва : Федерация Интернет Образования, 2015. – 88 с.
3. Информатика. Учебник для 2 класса / Н. В. Матвеева, Н. К. Конопатова, Е. Н. Челак. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 167 с.
4. Обучение информатике во втором классе: Методическое пособие / Н. В. Матвеева, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова, Е. Н. Челак. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 287 с.
5. Шеремет, А. Н. Интернет-технологии для учителей информатики. Учебное пособие /А. Н. Шеремет, М. С. Можаров. – Новокузнецк : изд-во КузГПА, 2016.

**Для учащихся:**

1. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей //<https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
2. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей //<https://pc-azbuka.ru/category/soft/word_beginner/>
3. Домашняя мультстудия // <https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>

**Интернет-ресурсы:**

1. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей //<https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
2. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей //<https://pc-azbuka.ru/category/soft/word_beginner/>
3. Домашняя мультстудия // <https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>
4. Основные задачи по созданию презентаций PowerPoint // <https://support.office.com/ru-ru/article/основные-задачи-по-созданию-презентаций-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36>)
5. Лучшие игры для детей на ПК // <https://cubiq.ru/luchshie-igry-dlya-detej-na-pk/>
6. **Материалы сайта «Инфоурок» «Дополнительная образовательная программа «Компьютерная грамотность в начальной школе»** <https://mega-talant.com/biblioteka/dopolnitelnaya-obrazovatelnaya-programma-kompyuternaya-gramotnost-v-nachalnoy-shkole-90484.html>
7. Материалы сайта «Мультиурок» «Учебное пособие для работы в программе «Мульти- Пульти» <https://multiurok.ru/files/uchiebnoie-posobiie-dlia-raboty-v-proghrammie-mul.html>
8. Материалы сайта «Мультиурок» «Учебное пособие «Создание электронной презентации PowerPoint» <https://multiurok.ru/files/uchebnoe-posobie-sozdanie-elektronnoi-prezentatsii.html>
9. Развитие пространственного воображения учащихся при изучении темы «Моделирование в среде графического редактора Paint» <https://obuchalka.org/2015101786958/informatika-2-4-klass-umk-dlya-nachalnoi-shkoli-polejaeva-o-a-2013.html>

**Приложение 1. Календарный учебный график**

2022-2023 учебный год

ДООП «Инфознайка»

Группа №

Педагог (ФИО)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата** | **Форма занятия** | **Кол-во часов** | **Тема занятий** | **Форма контроля** |
| 1. |  | Практическое занятие | 2 | Введение | Вводная диагностика |
| 2. |  | Практическое занятие | 2 | Состав ПК | Практическая работа |
| 3. |  | Практическое занятие | 2 | Клавиатура и мышь | Практическая работа |
| 4. |  | Практическое занятие | 2 | Windows. Основы работы | Практическая работа |
| 5. |  | Практическое занятие | 2 | Windows. Подведение итогов | Практическая работа |
| 6. |  | Практическое занятие | 2 | Kraski. Знакомство с  программой | Практическая работа |
| 7. |  | Практическое занятие | 2 | Kraski. Создание творческой работы | Творческая работа |
| 8. |  | Практическое занятие | 2 | Игры для детей на ПК | Практическая работа |
| 9. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Знакомство с программой | Практическая работа |
| 10. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Рисунок по образцу | Практическая работа |
| 11. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Выделенный фрагмент | Практическая работа |
| 12. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Рисунок на  свободную тему | Творческая работа |
| 13. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Фигуры из элементов мозаики | Практическая работа |
| 14. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Объемное изображение. Кубик | Практическая работа |
| 15. |  | Практическое занятие | 2 | Paint. Подведение итогов | Промежуточная диагностика |
| 16. |  | Практическое занятие | 2 | Игровая программа «Веселая ферма» | Игра-соревнование |
| 17. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Знакомство с программой | Практическая работа |
| 18. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Редактирование текста | Практическая работа |
| 19. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Форматирование текста | Практическая работа |
| 20. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Визитная карточка, объявление. | Практическая работа |
| 21. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Вставка рисунка, надписи | Практическая работа |
| 22. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Создание сообщения | Практическая работа |
| 23. |  | Практическое занятие | 2 | Word. Подведение итогов. | Практическая работа |
| 24. |  | Практическое занятие | 2 | Мульти-Пульти. Знакомство с программой | Практическая работа |
| 25. |  | Практическое занятие | 2 | Мульти-Пульти.  Конструирование. | Практическая работа |
| 26. |  | Практическое занятие | 2 | Мульти-Пульти. Мультфильм-сказка | Творческая работа |
| 27. |  | Практическое занятие | 2 | Игровая программа «Warcraft» | Игра-соревнование |
| 28. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Знакомство с программой | Практическая работа |
| 29. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Пробная  презентация | Практическая работа |
| 30 |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Эффекты анимации | Практическая работа |
| 31. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. «Моя семья». Подведение итогов | Итоговая диагностика |
| 32. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Internet для поиска информации | Практическая работа |
| 33. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Создание презентации | Практическая работа |
| 34. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Создание презентации | Практическая работа |
| 35. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Настройка презентации | Практическая работа |
| 36. |  | Практическое занятие | 2 | PowerPoint. Итоговое занятие | Творческая работа. Защита |
|  |  | **Итого:** | **72** |  |  |

**Приложение 2. Темы для самостоятельного изучения учащимися**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Общее** | **Теория** | **Практика** |
| **I.** | **Знакомство с компьютером** | **4** | **1** | **3** |  |
|  | Клавиатура и мышь | 2 | 0,5 | 1,5 | Портфолио учащегося |
|  | Windows. Основы работы | 2 | 0,5 | 1,5 | Портфолио учащегося |
| **II.** | **Компьютерная графика и**  **конструирование** | **4** | **1** | **3** |  |
|  | Paint. Рисунок по образцу | 2 | 0,5 | 1,5 | Портфолио учащегося |
|  | Paint. Фигуры из элементов  мозаики | 2 | 0,5 | 1,5 | Портфолио учащегося |
|  | **Итого** | **8** | **2** | **6** |  |

**Содержание**

**Раздел I. Знакомство с компьютером**

**Тема 1. Клавиатура и мышь**

*Теория*. Назначение клавиатуры. Режимы работы клавиатуры. Назначение и использование клавиш. Использование мыши. Функции кнопок.

*Практика*. Работа в различных режимах клавиатуры. Переключение. Особые комбинации клавиш. Работа с клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

*Форма контроля.* Портфолио учащегося.

**Тема 2. Windows. Основы работы**

*Теория*. Общее знакомство, преимущество. Запуск и выход из Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол. Управляющие элементы.

*Практика*. Запуск и работа с программами. Панель задач. Меню задач. Файлы и папки (каталоги). Создание папок, ярлыков. Игровые программы.

*Форма контроля.* Портфолио учащегося.

**Раздел II. Компьютерная графика и конструирование**

**Тема 3. Paint. Рисунок по образцу**

*Теория*. Изучение инструментов.

*Практика*. Работа с инструментами. Изменение масштаба рисунка. Изменение палитры цветов. Игровые программы.

*Форма контроля.* Портфолио учащегося.

**Тема 4. Paint. Фигуры из элементов мозаики**

*Теория*. Готовые фигуры. Отражение и повороты.

*Практика*. Работа в программе. Игровые программы.

*Форма контроля.* Портфолио учащегося.