

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Каменниковская средняя общеобразовательная школа

Утверждена приказом
руководителя образовательного учреждения

№ 01-02/2024 от 01.09.24



Программа внеурочной деятельности
для обучающихся 2-4 классов

«Первые шаги в мире информатики»
(общеинтеллектуальное направление)
Продолжительность 3 года

Руководитель:
Башмакова С. Е.

2024- 2025

Актуальность программы

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Программа «Первые шаги в мире информатики» рассчитана на обучение учащихся в течение 3 лет (со 2 класса) и представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

1. системность;
2. гуманизация;
3. междисциплинарная интеграция;
4. дифференциация;
5. дополнительная мотивация через игру.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из трёх ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, занимаясь 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, он свободно сможет влиться в коллектив.

Программа курса состоит из 3 модулей:

- **2 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раз в неделю)**
- **3 класс «Мастер печатных дел» - 34 часа (1 раз в неделю)**
- **4 класс «Мастер презентации» - 34 часа (1 раз в неделю)**

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить занятие в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо **организовать учебную деятельность учащихся** с учётом специфики предмета (информатика), направленную:

1. на формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (6,5–11 лет): словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. на развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

3. на овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы, проекты.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы	Интерпретация результата
1. Соответствие названия (темы) и содержания рисунка	0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию 1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию 2 – рисунок в полной мере удовлетворяет данному критерию Максимальное количество баллов: 12	10-12 баллов – работа выполнена отлично; 7-9 баллов – работа выполнена хорошо; 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно; менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.
2. Оригинальность замысла		
3. Выбор цветовой гаммы		
4. Максимальное использование возможностей программы Paint		
5. Раскрытие темы (наполнение содержанием)		
6. Соблюдение сроков работы над проектом		

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора

Критериооценивания	Интерпретациярезультата
<p>Установка ориентации листа в соответствии с заданием</p> <p>Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)</p> <p>Наличие текста (согласно тематике)</p> <p>Использование элементов композиции и цветового оформления</p> <p>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</p> <p>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.</p>	<p>«отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p>«хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p>«удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p>«нужно доработать» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>

Критерии оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
<p>1. Наличие титульного слайда</p> <p>2. Использование эффектов</p> <p>3. Использование красочных надписей (объектов WordArt)</p> <p>4. Дизайн</p> <p>5. Орфография, правильность изложения мыслей</p> <p>6. Логическая последовательность</p>	<p>0 - презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;</p> <p>1 - презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;</p> <p>2 - презентация (элемент презентации) в полной мере удовлетворяет данному критерию.</p> <p>Максимальное количество баллов: 12</p>	<p>10-12 баллов – работа выполнена отлично;</p> <p>7-9 баллов – работа выполнена хорошо;</p> <p>6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p>менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.</p>

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	

Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения
Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ

Метапредметные

Познавательные

Выпускник научится	Выпускник получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

Регулятивные

Выпускник научится	Выпускник получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	

планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

Коммуникативные

Выпускник научится	Выпускник получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

Предметные результаты

Ученик научится:

- правилам поведения при работе с компьютером
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);

Ученик получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма
- создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером, с интернетом
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы

Программа разработана с учётом использования современного оборудования центра естественнонаучной и технологической направленности «Точка роста». Использование оборудования центра «Точка роста» при реализации данной рабочей программы позволяет создать условия:

- для развития личности ребенка в процессе обучения, его способностей, формирования и удовлетворения социально значимых интересов и потребностей;
- для работы с одарёнными школьниками, организации их развития в различных областях образовательной, творческой деятельности.

На занятиях, предусмотрено применение конструкторов и ноутбуков.

1 модуль: «Юный компьютерный художник», 2 класс

1 час в неделю- 34 часа за год

ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

Цель

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

Задачи направлены на:

1. воспитание у учащихся эстетического вкуса;
2. развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений;
3. привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Содержание курса

Первый год обучения (34 часа)

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения

в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Лена инструментов.

Тематическое планирование «Юный компьютерный художник», 2 класс

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения			Формы проведения
			Предметные	Метапредметные	Личностные	

	В					занятий
Правила техники безопасности. Организация рабочего места.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Придерживаться эстетических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером	Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	Инструктаж, Эвристическая беседа
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программное обеспечение компьютера.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум
Знакомство с графическим редактором Paint. Запуск программы.	1	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов в рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	Использование готовых форм при создании и редактировании изображений.	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.	демонстрационный показ, практикум
-Работа в программе Paint. - Ленты инструментов в программы Paint. Палитра. Сохранение, открытие файла для продолжения	2	Интерфейс графического редактора.	Создание представления о компьютерной графике, графическом изображении, рисунке. Поиск и выделение необходимой информации	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта	практикум

я работы. - Самостоятельная работа. Основные инструменты Paint.					информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ	
Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	1	Инструменты рисования.	Развитие основных навыков и умений использования инструмента в графическом редакторе Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС	Дискуссия, практикум
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	1					Практикум, выставка рисунков
Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	4	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.	Развитие умений использования клавиши Shift для создания изображений в среде графического редактора Paint.	Развитие художественного вкуса, графического умения, умения использования специальных клавиш для создания изображений.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.	демонстрационный показ, практикум
Проект. (Создание проектов на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	3	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Развитие основных навыков и умений использования инструмента в графическом редакторе Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды	Разработка проекта
Копирование. Работа с фрагментами и рисунка.	3	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструмента	Развитие умений использования инструмента в	Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки	демонстрационный показ, практикум

		в Выделение.	графического редактора Paint.		индивидуальной информационной среды.	демонстрационный показ, практикум
Шрифт. Виды шрифтов. Создание надписи, корректировка надписи	2	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами · Создание надписей в графическом редакторе.				
Проект. Книжная графика (поздравительная открытка)	4	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами · Создание надписей в графическом редакторе.	Развитие основных навыков и умений использования инструмента в графическом редакторе Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды	Эвристическая беседа, разработка проекта
Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер) Проект «Времена года», «Время суток»	4	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами : удаление, перемещение , копирование. Преобразование фрагментов.				Эвристическая беседа, разработка проекта
Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.	Развитие умений использования инструмента в графическом редакторе Paint.	Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.	Эвристическая беседа, разработка проекта
Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного	3					Выставка рисунков

материала.						
------------	--	--	--	--	--	--

2 модуль: «Мастер печатных дел» в 3 классе

1 час в неделю- 34 часа за год

ВВЕДЕНИЕ

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Цель

Содействовать развитию умения ввода текста, редактирования на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, схем, создание таблиц, брошюр.

Задачи направлены на:

- развитие навыков работы в текстовом редакторе;
- овладение навыками набора компьютерного текста;
- поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- формирование навыка использования полученных знаний, умений, навыков в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается творческий проект: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.), создать брошюру на заданную тему.

Содержание курса «Мастер печатных дел»

Второй год обучения (34 часа)

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятии.

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в программе «Мир информатики»

Текстовый редактор

Знакомство с текстовым редактором Writer. Меню программы, основные возможности. Создания таблиц, схем, поздравительных открыток, брошюр.

Тематическое планирование «Мастер печатных дел», 3 класс

Тема	Кол	Основное	Результаты обучения			Формы проведения
			Предметные	Метапредмет	Личностные	

	-во часо в	содержание		ые		занятий
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.	Инструктаж, Эвристическая беседа
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером . Программное обеспечение компьютера.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительно е отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационн ой деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ	демонстрацион ный показ, познавательная игра, практикум
Знакомство с текстовым	2	Правила ввода и удаления	Определять инструменты	Формирование алгоритмическ	Выбор наиболее	демонстрацион ный показ,

редактором Writer.		символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста.	текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	ого мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	практикум
Клавиатура. Группы клавиш. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажером. Самостоятельная работа. Управление компьютером	3	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.	Осуществлять планирование деятельности по решению информационных задач. Создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум
Основные объекты текстового документа. Ввод текста	4	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок.				практикум
Редактирование текста.	3	Изменение начертания и цвета текста.				практикум
Работа с фрагментами текста	2	Вставка геометрически	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре:	Способствовать расширению кругозора учащихся,	Поиск и выделение необходимой информации;	практикум
Форматирование	3					практикум

ние текста		х фигур.	строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами.	повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	
Создаём простые таблицы	3					Разработка проекта
Повторяем основные возможности графического редактора Paint. Создание рисунка	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.	Практикум, выставка рисунков
Создание комбинированного документа. Творческий проект «Поздравительная открытка».	3					Разработка проекта
Графические возможности	1	Грамотное управление	Определять инструменты текстового	Создают алгоритм деятельности	Формирование понятия связи различных	Практикум

текстового редактора. Схемы. Строим схему		текстовым процессором.	редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	при решении проблем поискового характера.	явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека.	
Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.	Практикум, выставка рисунков
Творческий проект. Оформление брошюры.	3	Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста. Грамотное управление текстовым процессором.	Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в	Разработка проекта

					коллективной деятельности. Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.	
--	--	--	--	--	---	--

3 модуль: «Мастер презентации» в 4 классе

1 час в неделю- 34 часа за год

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентация. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотримой информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

Цель

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

Задачи направлены на

- формирование навыка использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
- развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
- овладение навыков работы с основными прикладными программами;

Содержание курса

Третий год обучения (34 часа)

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Графический редактор Paint (3 часа)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы.

Текстовый редактор (3 часа)

Знакомство с текстовым редактором Writer. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Редактор Impress(25 часов)

Знакомство с редактором презентаций **Impress**, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

Тематическое планирование «Мастер презентации», 4 класс

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения			Формы проведения занятий
			Предметные	Метапредметные	Личностные	
Правила техники безопасности. Компьютер и его составляющие.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.	Инструктаж, эвристическая беседа
Устройство компьютера. Программное обеспечение.	1	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум
Знакомство с программой презентаций.	2	Интерфейс Impress . Изучение меню программы.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения	демонстрационный показ, беседа
Основные возможности программы Impress . Работа в программе Impress .	5	Сопоставление с ранее изученными программным и средствами пакета LibreOffice. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной	компьютерных			практикум

		программе.	х устройств		защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности и за качество личной информационной среды	
Правила составления презентации. Творческий проект «Это Я».	3	Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов. Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств. Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления. Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели. Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности и за качество личной информационной среды. Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы. Формирование навыков делового партнерского общения. Развитие умений - находить и исправлять	Разработка проекта

			е представлени я о компьютере как универсально м устройстве обработки информации.		ошибки в работе других участников проекта, - вести дискуссию, - отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держат себя во время выступления, - использовать средства наглядности при выступлении, - отвечать на вопросы.	
Работа с текстом. Знакомство с текстовым редактором Writer	3	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставкагеоме трическихфиг ур.	Формировани е умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоениеазов слепогметод апечатидесять юпальцами.	Способствоват ь расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оце нивать и корре ктировать свою деятельно сть.контролиро вать уровень сформированно сти навыков набор а текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности и за качество личной информационн ой среды, формирование готовности к продолжению обучения с использование м ИКТ.	демонстрационн ый показ, познавательная игра, практикум
Работа с графикой. Знакомство с графическим редактором Paint	3	Простейший графический редактор Pain t, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и	Развитие основных навыков и умений использовани я инструментов графического редактора Pai nt.	Формирование алгоритмическ ого мышления, уме ния создавать информационн ые модели объектов, применять начальные навыки по	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных	Эвристическая беседа, практикум

		<p>внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.</p>		<p>использованию компьютера для решения задач, самостоятельно создание способов решения проблем творческого и поискового характера.</p>	<p>условий, формирование чувства ответственности и за качество личной информационной среды</p>	
<p>Возможности программы Impress (добавление графики, арт текстов).</p>	3	<p>Проведение аналогии форматирования текста с Writer. Знакомство с объектами WordArt. Аналогия форматирования текста с Writer. Работа с графическим и изображениями.</p>	<p>Развитие умений форматирования текста в Impress, работы с декоративным текстом. Формирование умений вставки готовых фигур и рисунков.</p>	<p>Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления</p>	<p>Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности и за качество личной информационной среды</p>	<p>демонстрационный показ, практикум</p>
<p>Творческий проект «Моя семья», «Мой класс»</p>	3	<p>Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных</p>	<p>Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков</p>	<p>Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной</p>	<p>Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы. Формирование навыков делового партнерского общения. Развитие умений - находить и</p>	<p>Разработка проекта</p>

		работ.	использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	действительности, - создавать информационные модели. Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.	исправлять ошибки в работе других участников проекта, - вести дискуссию, - отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держать себя во время выступления, - использовать средства наглядности при выступлении, - отвечать на вопросы.	
Возможности программы Power Point(добавление эффектов анимации).	2	Знакомство с понятием «анимация». Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах	Формирование умений по настройке анимации.	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды	демонстрационный показ, практикум
Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	3	Работа с информацией, полученной через интернет.	Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить	Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения	Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в	Дискуссия, практикум

Презентации с вложениями. Гиперссылки.			несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры.	цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объемы реальной действительности, - создавать информационные модели.	диалог, задавать вопросы.	
Творческий проект на свободную тему.	5	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.	Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки	Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объемы реальной действительности, - создавать информационные модели. Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.	Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы. Формирование навыков делового партнерского общения. Развитие умений - находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта, - вести дискуссию, - отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держать себя во время выступления, - использовать средства наглядности	Разработка проекта

			информации.		при выступлении, - отвечать на вопросы.	
--	--	--	-------------	--	--	--

Материально-техническое обеспечение программы:

Список использованной литературы

1. А.А. Дуванов. Азы информатики. Работаем с информацией. Книга для ученика – СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СанктПетербург, 2012г.
3. Обучение информатике в начальной школе: Методическое пособие / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова, Л.П. Панкратова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Занимательные задачи по информатике./ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 119
5. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5-6 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013г.
6. 4. Обработка текстовой информации: Практикум / О.Б. Богомолова, А.В. Васильев – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 150

Электронное сопровождение

1. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории». Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов, <http://school-collection.edu.ru>
2. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)
3. <http://fcior.edu.ru><http://eor.edu.ru> Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
4. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch
5. ЭОР «Мир информатики», 1, 2 ч. - 1-4 классы

Технические средства обучения

Компьютеры – 11

Сканер – 1

МФУ – 1

Мультимедийный проектор – 1

Экран – 1