

Рассмотрено и принято
На педагогическом совете
Протокол № 1
от « 30 » августа 2019 г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ № 23
Добрынина М.Н. Добрынина
От « 02 » сентября 2019 г.
Приказ № 80/01-12



Рассчитана на обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 3 года
Направленность: техническая
Составитель: Осипова Т.А.,
учитель математики,
первая квалификационная категория

с. Глинское, 2019 г.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №23»

Рассмотрено и принято
На педагогическом совете
Протокол № 1
от « 30 » августа 2019 г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ № 23
_____ М.Н. Добрынина
От « 02 » сентября 2019 г.
Приказ №80/01-12

Дополнительная образовательная программа
«Путешествие по тропинкам информатики»

Рассчитана на обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 3 года
Направленность: техническая
Составитель: Осипова Т.А.,
учитель математики,
первая квалификационная категория

Содержание

1.Пояснительная записка	3
1.1. Цели и задачи программы	4
1.2. Методы и формы работы	5
2. Содержание образовательной деятельности	6
3. Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы	7
4. Условия реализации дополнительной общеобразовательной программы	9
4.1. Материально – техническое обеспечение	9
4.2. Информационно – образовательные ресурсы	9
5. Учебно-тематическое планирование	10
6. Система оценки достижений планируемых результатов	16
Приложение:	17
Аннотация	17

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным законом РФ от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Законом Свердловской области от 15 июля 2013 г. № 78-ОЗ «Об образовании в Свердловской области», Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Уставом учреждения, авторской программы Фарафоновой И.Г.

Данная программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа «Путешествие по тропинкам информатики» разработана в целях конкретизации содержания образовательного стандарта с учетом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей младших школьников.

Данный курс вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента общеучебных умений и навыков.

Направленность программы «Путешествие по тропинкам

информатики» по содержанию является технической; по функциональному предназначению — досуговой, учебно-познавательной; по форме организации — индивидуально ориентированной, групповой, кружковой; по времени реализации — трёхгодичной подготовки.

1.1. Цель и задачи программы

Цель: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (приобретение младшими школьниками навыков работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности), развитие художественно-творческих способностей школьников.

Задачи:

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

Образовательные:

- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;
- формировать знания об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формировать умения и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.
- формировать первоначальные представления о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера)
- формировать навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- расширять кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление.

Воспитательные:

- формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;
- содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;

- формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к школьному имуществу.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

1.2. Методы и формы работы

В программе используются современные технологии и методы обучения: информационно – коммуникационные, игровые, обучение в сотрудничестве, технологии личностно - ориентированного и дифференцированного обучения, здоровьесберегающие технологии. На занятиях используются игры, которые создают непринужденную творческую атмосферу, способствуют развитию воображения. Частично-поисковый метод направлен на развитие познавательной активности и самостоятельности. Он заключается в выполнении небольших заданий, решение которых требует самостоятельной активности (работа со схемами, привлечение воображения и памяти). Метод проблемного изложения направлен на активизацию творческого мышления, переосмысление общепринятых шаблонов и поиск нестандартных решений. Большое внимание уделяется творческим работам. Это позволяет соединить все полученные знания и умения с собственной фантазией и образным мышлением, формирует у ребенка творческую и познавательную активность. Участие в выставках и конкурсах рисунков, украшение интерьера здания к праздникам, родительским собраниям, др.

Программа ориентирована на обучающихся 7-10 лет, рассчитана на 3 года обучения. Объем курса каждого года обучения составляет 35 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в каждой группе, каждого года обучения. Наполняемость групп 8 -10 обучающихся. Занятия носят как коллективные, так и индивидуальные формы работы.

Основные принципы, заложенные в основу творческой работы:

- Принцип творчества (программа включает в себе неиссякаемые возможности для воспитания и развития творческих способностей детей);
- Принцип научности (детям сообщаются знания о форме, цвете, композиции и др.);
- Принцип доступности (учет возрастных и индивидуальных особенностей);
- Принцип поэтапности (последовательность, приступая к очередному этапу,

нельзя миновать предыдущий);

- Принцип динамичности (от самого простого до сложного);
- Принцип сравнений (разнообразие вариантов заданной темы, методов и способов изображения, разнообразие материала).

2.СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Первый год обучения (35 часов)

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (4 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 (3 час)

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

Графический редактор Paint (28 часов)

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

Второй год обучения (35 часов)

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

Повторение правил поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях.

Компьютер и его устройства (3 часа)

Повторение основных устройств компьютера, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Текстовый редактор Word (31 часов)

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

Третий год обучения (35 часов)

Правили 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 (1 часа)

Повторение основных устройств компьютера и их функций, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Редактор Power Point (33 часов)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

3. Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы

На занятиях кружка сформируются умения воспринимать окружающий мир и информацию, как единое целое, выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для предметов окружающих нас, работать с простейшими геометрическими фигурами. Дети учатся решать творческие задачи на уровне комбинаций и импровизаций, проявлять оригинальность при их решении, создавать работы на основе собственного замысла. У младших школьников формируются навыки учебного сотрудничества в коллективных работах (умение договариваться, распределять работу, оценивать свой вклад в деятельность и ее общий результат).

К концу обучения в начальной школе у младших школьников сформируются представления об основных видах информации, способах ее получения. В результате обучения дети научатся пользоваться информационными материалами и применять главные средства информационных технологий. Полученные знания и умения учащиеся могут использовать в практической деятельности и повседневной жизни, для самостоятельной творческой деятельности.

На уровне начального общего образования за 3 года планируется достижения следующих метапредметных результатов, которые включают освоенные обучающимися универсальные учебные действия:

Регулятивные УУД:

- Проговаривать последовательность действий на занятии.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке.

Основой для формирования этих действий служит соблюдение технологии оценивания образовательных достижений.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Коммуникативные УУД:

- Уметь пользоваться языком информатики:
 - а) донести свою позицию до собеседника;
 - б) оформить свою мысль в устной и письменной форме (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Уметь слушать и понимать высказывания собеседников.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и на занятиях и следовать им.
- Учиться согласованно работать в группе:
 - а) учиться планировать работу в группе;
 - б) учиться распределять работу между участниками проекта;
 - в) понимать общую задачу проекта и точно выполнять свою часть работы;
 - г) уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Уровень результатов работы по программе:

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к со-

циальной реальности в целом.

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

4.Условия реализации дополнительной общеобразовательной программы

4.1.Материально – техническое обеспечение

Дидактические материалы

Презентации на темы:

« Правила поведения в необычном классе», «Компьютер и его составляющие»
«Орнамент»

Карты –схемы «Как построить дом», «Как нарисовать снежинку» «Мастерская
рукодельниц»

Кроссворды по темам: «В мире цветов», «В гостях у сказки»
«Необычные превращения» «Пернатые, лохматые, пушистые..»

4.2.Информационно – образовательные ресурсы

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2008 г.
2. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
3. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 20008г.
4. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.
5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-6. классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
8. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

Сайты сети интернет

1. <http://standart.edu.ru/>
2. http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm
3. <http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>

5. Учебно-тематическое планирование

Первый год обучения

№	Тема	Часы	Содержание
1	Правила техники безопасности.	1	Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1	Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью. Использование меню для выбора элементов.
3	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	Графический редактор Назначение и основные возможности графического редактора Paint. Алгоритм запуска графического редактора Paint.
4	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1	Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).
5	Функция раскрашивания в	1	Работа со справочной системой.

	графическом редакторе.		Создание графических примитивов в Paint.
6-7	Раскрашивание готовых рисунков.	2	Палитра. Сочетание цветов. Фоновый цвет. Цвет контура. Цвет заполнения.
8-10	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	3	Диалоговое окно Изменение палитры. Инструмент выбор цветов. Инструмент Ластик.
11-13	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	3	Фрагмент Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов. Основные операции с фрагментом изображения.
14-15	Функция копирования. Составление рисунков.	2	Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения.
16-18	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	3	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.
19-21	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	3	Возможности цветового оформления. Использование рисунка в качестве фона.
22-24	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	3	Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.

25-27	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	3	
28-30	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3	Выполнение проекта «упаковка для конфеты» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
31-33	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3	Выполнение проекта «книжка-малышка» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
34	Представление творческой работы.	1	Защита проектных работ
35	Резерв	1	

Второй год обучения

№	Тема	Часы	Содержание
1	Правили техники безопасности	1	Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.
2	Компьютер, его история, роль в жизни человека. Программы	1	Устройства ввода и устройства вывода информации. Общие сведения о программе. Текстовый редактор Word.
3	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	1	Текст, текстовая информация, слово, смысл, предложение Текст, текстовая

			информация, слово, смысл, предложение Текст, текстовая информация, слово, смысл, предложение Назначение и основные возможности текстового редактора Word. Алгоритм запуска текстового редактора Word.
4	Клавиатура. Основные клавиши	1	Обзор меню текстового редактора Word: функции и команды. Клавиатура. Основные клавиши.
5	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1	Реализация режимов ввода символов: вставка и замена.
6-7	Редактирование текста. Меню «Главная»	2	Текст, документ, электронный документ, файл
8-10	Набор текста.	3	Текст, текстовая информация, слово, смысл, предложение
11-13	Меню «Вставка». Создание грамоты.	3	Изменение положения текста.
14-16	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	3	Создавать электронный текстовый документ разными способами.
17-18	Оформление сочинения.	2	Создание и обработка объектов. Вставка и перемещение текста, изменение размеров текста.
19-20	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	2	Работа с несколькими документами одновременно. Сноски и перекрестные ссылки. Оглавления и

			указатели. Структура документа. Работа с диском: сохранение и считывание.
21-23	Оформление буклетов	3	Форматирование таблиц. Границы и заливки. Вставка внешних объектов. Иллюстрирование документов графическими изображениями.
24-25	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2	Электронная форма, структурно-сложный документ. Связывание и внедрение объектов. Создание макросов.
26-27	Брошюра. Оформление.	2	Составной документ: подготовка основного документа, поля Word.
28-29	Творческий проект. Оформить книжка-малышка (стихи или рассказ личного сочинения)	2	Создание таблиц и их редактирование: добавление и объединение ячеек, строк, столбцов. Сортировка содержимого ячеек.
30-32	Творческий проект. Оформить брошюру	3	Работа с графическим и текстовым редактором одновременно
33-34	Выставка творческих работ	2	Защита проектных работ
35	Резерв		

Третий год обучения

№	Тема	Часы	Содержание
1	Техника безопасности	1	Правила ТБ, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере
2	Компьютер и его составляющие.	1	Операционная система WINDOWS: назначение,

	Программы.		структура данных
3	Знакомство с программой PowerPoint	1	Знакомство с MS Power Point. Основные этапы создания презентации. Создание презентации.
4-5	Основные возможности программы PowerPoint	2	Подготовка изображений для презента-ции: использование фотоаппарата, видеокамеры. Копирование с флеш-карты.
6-8	Составление простейшей презентации	3	Сканирование изображений и сохранение в разных форматах. Составление простейшей презентации
9-11	Творческий Проект. «Это я»	3	Создание и защита своей проектной работы. Портфолио выпускника начальной школы.
12-13	Работа с текстом.	2	Вставка надписи и заголовка, вставка надписей и автофигур, вставка таблицы.
14-15	Совместная работа с текстовым редактором Word и PowerPoint	2	Вставка графиков и диаграмм. Выравнивание, границы абзацев, отступы, интервалы
16-17	Совместная работа с графическим редактором Paint и PowerPoint	2	Использование рисунков в документе Сохранение и загрузка документа. Защищаем документ от потери
18-19	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2	Оформление с помощью рамок устанавливать режимы перехода между слайдами
20-22	Творческий проект. «Мой класс»	3	Создание и защита своей проектной работы
23-25	Добавление эффектов анимации в презентацию	3	Настройка анимации каждого слайда. Команды меню для

			настройки анимации; просмотр анимации каждого слайда.
26-28	Творческий Проект. «Моя семья»	3	Создание и защита своей проектной работы
29 - 30	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	2	Создание гиперссылок. Вставка и форматирование управляющих кнопок.
31 -34	Творческий Проект.	4	Мультфильмы своими руками
35	Отчет	1	Мультзачёт

6. Система оценки достижений планируемых результатов

Уровень усвоения программы у обучающихся на занятиях, оценивается в разных формах: основная форма занятия – практическая творческая изодетельность ребёнка.

Текущий контроль осуществляется педагогом на каждом занятии путем устного/письменного опроса или практических заданий. На занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований техники безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

Тематический контроль осуществляется после изучения отдельных тем и разделов учебной программы.

Промежуточная аттестация проводится в виде итогового контроля по окончании учебного года.

Формы тематического контроля и промежуточной аттестации:

кресворды, викторины, индивидуальные беседы, рисунки и выполнение творческих работ (отмечают выразительность формы, линий, силуэта, цветового сочетания).

Аннотация

Программа «Путешествие по тропинкам информатики» адресована педагогам дополнительного образования.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности младшими школьниками, развитие художественно-творческих способностей.

Задачи данного курса:

Образовательные:

- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;
- формировать знания об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формировать умения и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.
- формировать первоначальные представления о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера)
- формировать навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- расширять кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление.

Воспитательные:

- формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;
- содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;
- формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к школьному имуществу.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Программа ориентирована на обучающихся 7-10 лет, рассчитана на 3 года обучения. Объем курса каждого года обучения составляет 35 часов, из них Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в каждой группе, каждого года обучения. Наполняемость групп 8 -10 обучающихся.

На занятиях используются игры, которые создают непринужденную творческую атмосферу, способствуют развитию воображения. Основная форма занятия – практическая творческая изодетельность ребёнка. Занятия носят как коллективные, так и индивидуальные формы работы.

К концу обучения в начальной школе у младших школьников сформируются представления об основных видах информации, способах ее получения. В результате обучения дети научатся пользоваться информационными материалами и применять главные средства информационных технологий. Полученные знания и умения учащиеся могут использовать в практической деятельности и повседневной жизни, для самостоятельной творческой деятельности.