

Центр образования естественнонаучной и технологической направленности
«Точка роста» МКОУ СОШ №9

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 8
от 25.05.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
 Тимошина Е.А.
Приказ № 174-1
от 30.05.2024 г.
М.П.



**Программа внеурочной деятельности
технологической направленности
«В мире информатики»**

Автор-составитель:
Олюхова Ирина Николаевна
педагог дополнительного образования

с. Родыки 2024

Нормативно правовая база

ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» № 273 от 29.12.2013 г.

Концепция развития дополнительного образования (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)

Инструктивно – методическое письмо «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год»

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785)

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008;

СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «В мире информатики» составлена для детей 9-11 лет, учащихся 4 класса общеобразовательной школы.

Программа внеурочной деятельности «В мире информатики» модифицированная, общеразвивающая, технической направленности, способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его

основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word

Актуальность

1. Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека, ведь в современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если человек умеет им пользоваться. Сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, для реализации своего творческого потенциала. Реализации данной потребности способствует обучение по внеурочной деятельности «В мире информатики».

2. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов. Формированию навыков создания презентаций дети обучаются на занятиях по программе «В мире информатики».

Отличительные особенности программы

Программа помогает овладеть младшим школьникам навыками работы на компьютере, работать с разного вида информацией в программах Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, а также во всемирной сети Интернет.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования, широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, положительной ролью изучения информатики

в психологическом развитии детей, формировании личности, научного мировоззрения школьников, повышении их самооценки. В-третьих, знакомством с учебным предметом информатика в процессе изучения основ компьютерной грамоты, который в дальнейшем раскроет перед учащимися ещё более удивительные возможности компьютера.

Принципы построения программы внеурочной деятельности «В мире информатики»:

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучение учащиеся младших классов, испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним. В объединение принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоционально и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того, чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на один год обучения - 68 часов в год

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия по программе проводятся в группах постоянного состава.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

4-й год обучения – 2 ч. в неделю (2 часа 1 раз в неделю)

Длительность 1 занятия – 40 минут

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики,

элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи обучения:

- знакомство школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- представление школьников о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- работа школьников с программами Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, Калькулятор, ЛогоМиры;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей детей путем использования знания компьютерных технологий;
- формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерам.

1.3. Содержание программы

Образовательные:

- обучение представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц, схем, различных кодов).
- обучение назначению и работе графического редактора PAINT;
- знакомство с необходимой терминологией, понятием информации, свойств информации;
- обучение назначению и работе программы PowerPoint;
- знакомство с общей характеристикой программ Paint и PowerPoint;
- знакомство с понятиями: редактирование, меню, фрагмент рисунка, редактирование, форматирование в программе PowerPoint, папка, файл, инструменты для работы с рисунком;
- знакомство с требованиями безопасности труда и пожарной безопасности; включением и выключением компьютера;
- обучение работы с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- обучение запуска нужной программы, выбора пунктов меню, правильного закрытия программы;
- обучение созданию презентации;
- знакомство с осуществлением поиска информации на компьютере;
- обучение работы с программой PowerPoint, с разными видами информации;
- обучение работы с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществление отбора нужной информации;
- обучение настраиванию параметров рабочего стола;
- обучение вставлению в рисунок графические объекты;
- обучение работы с папками и файлами;

- обучение создавать, редактировать рисунок;
- обучение создавать проект.

Воспитательные:

- воспитание потребности добросовестного отношения к общественно-полезному труду, аккуратности в работе;
- привитие культуры делового и дружеского общения со сверстниками и взрослыми;
- воспитание усидчивости, аккуратности и умения доводить начатое дело до конца;
- воспитание самостоятельности в работе с программным обеспечением;
- соблюдение техники безопасности при работе с электронными средствами информации.

Развивающие:

- развитие познавательной и творческой активности, фантазии, образного и логического мышления;
- развитие концентрации внимания;
- развитие комбинаторного мышления;
- привитие навыков самообучения;
- развитие пространственного восприятия.

Тематическое планирование

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего:	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Повторение.	2	1	1	Беседа
2.	Настройка параметров рабочего стола.	4	2	2	Тестирование
3.	Графический редактор Paint.	42	16	26	Творческая работа
3.1.	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.2.	Строение окна графического редактора Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.3.	Обучение работе в редакторе инструментом «кисть».	2	1	1	Рефлексия
3.4.	Обучение работе в редакторе Paint инструментом «заливка».	2	1	1	Рефлексия
3.5.	Обучение работе в редакторе инструментом «ластик».	1	-	1	Рефлексия
3.6.	Освоение навыков создания геометрических фигур, фиксация их на странице.	2	1	1	Рефлексия
3.7.	Построение ломаных линий.	1	-	1	Рефлексия
3.8.	Работа с графическими примитивами: линия, овал, прямоугольник.	2	1	1	Рефлексия
3.9.	Построение простейших композиций с инструментами овал и прямоугольник.	1	-	1	Рефлексия
3.10.	Знакомство с инструментом «распылитель».	2	1	1	Рефлексия
3.11.	Знакомство с инструментом карандаш.	2	1	1	Рефлексия
3.12.	Знакомство с инструментом заливка.	2	1	1	Рефлексия
3.13.	Закрепление навыков работы с инструментами: распылитель, карандаш, заливка.	1	-	1	Рефлексия
3.14.	Знакомство с командой поворот.	1	-	1	Рефлексия
3.15.	Вставка текста в редактор Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.16.	Закрепление навыков работы с инструментами.	1	-	1	Рефлексия
3.17.	Создание рисунка «Лягушка».	2	1	1	Рефлексия
3.18.	Создание рисунка «Зимний лес».	2	1	1	Рефлексия
3.19.	Создание рисунка с использованием инструментов: заливка, круг, прямоугольник.	2	-	2	Рефлексия
3.20.	Создание рисунка с использованием инструментов: распылитель и кисть.	1	-	1	Рефлексия

3.21.	Вставка надписи в рисунок.	2	1	1	Рефлексия
3.22.	Освоение навыков работы с библиотекой изображений.	2	1	1	Рефлексия
3.33.	Выбор изображения, извлечение его, изменение размеров, перемещение.	2	1	1	Рефлексия
3.34.	Итоговая работа на тему «Пейзаж».	3	1	2	Рефлексия
4.	Графический редактор PowerPoint.	17	8	9	Творческий проект
4.1.	Назначение программы.	1	1		Рефлексия
4.2.	Интерфейс программы.	4	2	2	Рефлексия
4.3.	Создание слайда и его оформление.	4	2	2	Рефлексия
4.4.	Создание движущихся изображений PowerPoint.	3	1	2	Рефлексия
4.5.	Создание проекта «Загадка мыльных пузырей».	5	2	3	Рефлексия
5.	Итоговая аттестация. Подведение итогов.	3	1	2	Итоговая проверочная работа Защита авторской творческой работы Зачёт
	Всего:	68	28	40	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.

Цель: повторить ранее изученный материал.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, *применять* правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

Раздел 2. Настройка параметров рабочего стола.

Цель: научить воспитанников настраивать рабочий стол.

Теория: должны знать, как настраивать монитор, как изменить масштаб и вид значков рабочего стола, где проверять задачи процессора на рабочем столе, как установить заставку с автоматической сменой картинок.

Практика: должны уметь менять масштаб и вид значков рабочего стола, открывать окно с задачами процессора, выбрать заставку и разный формат показа её на рабочем столе.

Раздел 3. Графический редактор Paint.

Цель: данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Они вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

Теория: должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие карандаш, заливка, распылитель, графические примитивы, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню.

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, добавлять на них надпись, собирать рисунок из деталей, заливая каждую при помощи заливки и распылителя, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать.

Раздел 4. Графический редактор PowerPoint.

Цель: развитие творческих способностей воспитанников, дать представление о простейших способах создания движущихся изображений, закрепить навыки обработки графической информации, дать представление о программном средстве обработки графических изображений, познакомить с созданием проекта при помощи программы PowerPoint.

Теория: должны написать коллективный проект на тему «Загадка мыльных пузырей».

Практика: должны изготовить комбинированный проект с использованием всей изученной технологий.

Раздел 5. Раздел 4. Итоговая аттестация. Подведение итогов.

Цель: проверить знания, умения и навыки.

Теория: проведение тестирования на знание основных понятий, изученных за учебный год.

Практика: должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

Предметные результаты:

К концу обучения обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ;
- необходимую терминологию;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- общую характеристику программ Paint и PowerPoint;
- понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка, редактирование, форматирование в программе PowerPoint, папка, файл, инструменты для работы с рисунком.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;

- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программой PowerPoint;
- работать с разными видами информации;
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации;
- настраивать параметры рабочего стола;
- вставлять в рисунок графические объекты;
- работать с папками и файлами;
- создавать, редактировать рисунок;
- создавать проект.

Метапредметные результаты:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения;

Коммуникативные УУД:

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе «В мире информатики» - 34, 4-й год – 34 учебных недель, 34 учебных дня.

Начало учебного года для учащихся с 02 сентября, окончание учебного года 26 мая.

2.2. Условия реализации программы

Санитарно-гигиенические требования

Занятия должны проводиться в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться. Необходимо наличие аптечки с медикаментами для оказания первой медицинской помощи.

Для реализации программы необходимо материально-техническое оснащение:

- учебный кабинет на 10 посадочных мест
- минимальная модель электронно-программного обеспечения:**
- один компьютер на рабочем месте учителя;
 - презентационное оборудование;
 - выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети Интернет ;

Методическое обеспечение программы

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
- олимпиадные и конкурсные задания, ребусы;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- таблицы (наглядные пособия);
- интернет - пособия по Информатике и ИКТ;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовой редактор Блокнот, Microsoft Word;

2.3. Формы аттестации

Формы контроля и подведения итогов реализации программы.

Оценка качества реализации программы включает в себя вводный, текущий, тематический, годовой и итоговый контроль учащихся.

Вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

Текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

Тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

Годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

Итоговый контроль - по окончании изучения всей программы. Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

В завершении четвёртого года обучения проводится итоговая аттестация, которая является основной формой контроля за качеством образования, воспитания и личностного развития детей и освоения программы внеурочной деятельности «В мире информатики». Итоговая аттестация позволяет всем участникам образовательного процесса оценить реальную результативность образовательной, воспитательной и творческой деятельности детей.

Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеразвивающей программы.

Возможны следующие **формы аттестации:** анкетирование, тестирование, зачёт, самостоятельная работа, проверочная работа, защита авторской работы.

При подведении итогов аттестации учитывается наблюдение за учащимися на занятиях в течение года.

Сроки проведения аттестации:

- итоговая аттестация проводится в мае.

2.4. Оценочные материалы

После прохождения крупных разделов программы, обучающиеся выполняют творческие работы. Оценка работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

Основной формой подведения итогов обучения по дополнительной общеобразовательной программе является аттестация.

По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, включающий проверочную работу и защиту творческих авторских работ в области информационных технологий.

Критерии усвоения программного материала учащимися

Уровень усвоения программы оценивается как высокий (более 70%), если обучаемые полностью овладели теоретическими знаниями, правильно их используют и систематически применяют. Качество выполнения практических работ соответствует техническим и технологическим требованиям. В работе - максимально самостоятельное изготовление изделий. Учащиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности.

Уровень усвоения программы оценивается как средний (от 50% до 70%), если учащиеся овладели не всей полнотой теоретических знаний, но усвоенный материал могут правильно использовать и применять. Качество выполнения практических работ не всегда соответствует техническим и технологическим требованиям. Присутствует самостоятельная работа, но возникают затруднения при выполнении изделий. Учащиеся могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности. Время, затраченное на выполнение определённой работы, не превышает нормативных требований, отведённых на выполнение данного вида работ.

Уровень усвоения программы оценивается как низкий (менее 50%), если учащиеся овладели частью теоретических знаний, но систематически их не применяют, не могут правильно использовать. Качество выполнения практических работ не соответствует техническим и технологическим требованиям. Требуется индивидуально – дифференцированный подход со стороны педагога. Учащиеся могут правильно организовывать рабочее место, соблюдать правила техники безопасности, но не всегда могут объяснить значение, смысл выполняемых работ, применять знания и умения, полученные на занятиях, периодически не укладываются вовремя, отведенное для выполнения определённой работы.

2.5. Методические материалы
Методические условия реализации программы
Методы организации и осуществления учебно-познавательной
деятельности

По источнику передачи и восприятия учебной деятельности	По логике передачи и восприятия информации	По степени самостоятельности мышления	По степени управления учебной работой
Словесные	Индуктивные (от частного к общему)	Репродуктивные	Под руководством преподавателя
Наглядные	Дедуктивные (от общего к частному)	Проблемно-поисковые	Самостоятельная работа обучающихся
Практические			

Методы стимулирования и мотивации учебной деятельности

Методы стимулирования интереса к учению	Методы стимулирования ответственности и долга
Познавательных игр	Убеждения в значимости учения
Учебных дискуссий	Предъявления требований
Создание эмоционально-нравственных ситуаций	Поощрения и наказания
Организационно-деятельностные игры	

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности

- наблюдение
- устный опрос
- письменный опрос
- письменная проверка знаний (проверочная работа)
- комбинированная проверка
- беседа
- анкетирование
- тестирование

Программа предполагает использование различных форм: комбинированные занятия, занятия-игры, занятия-викторины, занятия-экскурсии, практикумы, дискуссии, беседы и др.

Программа имеет вариативное содержание и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для каждого учащегося.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретическая часть занимает примерно 1/3 времени занятия (в зависимости от сложности и новизны учебного материала), практическая работа занимает большую часть занятия.

В процессе практической работы последовательно учащиеся осваивают отдельные приемы и методы обработки различных материалов. Целью каждой практической работы ставится законченный значимый результат.

При организации занятий максимально применяются наглядные, интерактивные и технические средства.

Работа по данной программе позволяет использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

При обучении используется интегрированный подход. Параллельно с овладением компьютерной грамотой учащиеся повторяют знания родного языка: учатся осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

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

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

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

Комбинированные занятия предусматривают смену методов обучения и деятельности воспитанников. В комбинированном занятии можно выделить *основные этапы*.

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Данный тип занятий наиболее актуален для младших воспитанников, осваивающих программу «В мире информатики».

Программа предусматривает широкое применение информационно-коммуникационных технологий, что позволяет повысить практическую, навыкообразующую направленность содержания, а также разнообразить формы организации деятельности.

Психолого-педагогические принципы построения занятий по программе

- Принцип индивидуального подхода к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности.
- Принцип гуманности, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога.
- Принцип превентивности: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций.
- Принцип научности отражает важнейший выбор в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников.
- Принцип «на стороне ребенка»: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;
- Принцип активной позиции ребенка, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, но научить его решать проблемы самостоятельно, создать способности для становления способности ребенка к саморазвитию;
- Принцип системности предполагает, что психолого-педагогическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области педагогики и методики преподавания, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов.
- Принцип рациональности лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Педагогические технологии

- Технологии развивающего обучения (образовательная программа «В мире информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности объединения являются знания и навыки при работе на компьютере, а также

детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);

- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников объединения проводится в тестовой форме);
- здоровые берегающие технологии. (уделяется внимание сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр; важен психологический настрой в начале занятия и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия);
- информационно - коммуникационные технологии (ежедневное применение в практике компьютеров и данной технологии; при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы», через телевизор или экран воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни);
- технологии проблемного обучения.

Методическое обеспечение

№	Название раздела	Формы занятий	Приёмы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Повторение.	Беседа, Занятие – презентация	Словесный	Наглядно-иллюстративный материал	Беседа
2	Настройка параметров рабочего стола.	Беседа, комбинированное	Наглядный, практический	Наглядно-иллюстративный материал, компьютер, проектор	Тестирование
3	Графический редактор Paint.	Занятие – презентация, комбинированное	Учебно-познавательный, наглядный, практический, продуктивный	Наглядно-иллюстративный материал карточки-задания, компьютер, проектор	Творческая работа
4	Графический редактор PowerPoint.	Занятие – презентация, демонстрация, комбинированное	Словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Наглядно-иллюстративный материал карточки-задания, компьютер,	Творческий проект

				проектор	
5	Итоговая аттестация. Подведение итогов.	Комбинированное	Учебно-познавательный	Карточки-задания, компьютер, проектор	Итоговая проверочная работа Творческая работа Зачёт

2.6. Список используемых источников

для педагога:

1. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;
2. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
8. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г

для учащихся и родителей:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Электронное сопровождение УМК:

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)

Глоссарий

Активное окно – это окно, в котором в данный момент ведётся работа.

Алгоритм - последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

Буфер обмена – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.

Информация – это сведения об окружающем нас мире. *Клавиатура* – это устройство, позволяющее вводить в компьютер тексты, знаки и управлять работой компьютера.

Компьютерная мышь – это устройство, позволяющее вводить в компьютер команды.

Калькулятор – это небольшое устройство, позволяющее выполнять определённые действия над числами.

Компьютер – это электронная машина для обработки информации.

Информатика – это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.

Компьютерное меню - это список команд, которые можно выполнять.

Компьютерное окно – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.

Рабочий стол – область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.

Редактирование текста – это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.

Фрагмент текста/рисунка – это выделенная часть текста/рисунка.

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Форма занятия	Общее кол-во часов	Темы	Место проведения	Форма контроля
1	03.09 03.09	Беседа, занятие - презентация	2	Вводное занятие. Повторение.	Кабинет №3	Беседа
2	10.09 10.09 17.09 17.09	Беседа, комбинированное	4	Настройка параметров рабочего стола.		Тестирование
3	24.09 24.09	Занятие – презентация, комбинированное	2	Знакомство с графическим редактором Paint.		Рефлексия
4	01.10 01.10	Комбинированное	2	Строение окна графического редактора Paint.		Рефлексия
5	08.10	Комбинированное	2	Обучение работе в редакторе инструментом «кисть».		Рефлексия
6	15.10 15.10	Комбинированное	2	Обучение работе в редакторе Paint инструментом «заливка».		Рефлексия
7	22.10	Комбинированное	1	Обучение работе в редакторе инструментом «ластик».		Рефлексия
8	22.10 05.11	Комбинированное	2	Освоение навыков создания геометрических фигур, фиксация их на странице.		Рефлексия
9	05.11	Комбинированное	1	Построение ломаных линий.		Рефлексия
10	12.11 12.11	Комбинированное	2	Работа с графическими примитивами: линия, овал, прямоугольник.		Рефлексия
11	19.11	Комбинированное	1	Построение простейших композиций с инструментами овал и прямоугольник.		Рефлексия
12	19.11 26.11	Комбинированное	2	Знакомство с инструментом		Рефлексия

				«распылитель».		
13	26.11 03.12	Занятие – презентация, комбинированное	2	Знакомство с инструментом карандаш.		Рефлексия
14	03.12 10.12	Занятие – презентация, комбинированное	2	Знакомство с инструментом заливка.		Рефлексия
15	10.12	Комбинированное	1	Закрепление навыков работы с инструментами: распылитель, карандаш, заливка.		Рефлексия
16	17.12	Комбинированное	1	Знакомство с командой поворот.		Рефлексия
17	17.12 24.12	Комбинированное	2	Вставка текста в редактор Paint.		Рефлексия
18	24.12	Комбинированное	1	Закрепление навыков работы с инструментами.		Рефлексия
19	14.01 14.01	Комбинированное	2	Создание рисунка «Лягушка».		Рефлексия
20	21.01 21.01	Комбинированное	2	Создание рисунка «Зимний лес».		Рефлексия
21	28.01 28.01	Комбинированное	2	Создание рисунка с использованием инструментов: заливка, круг, прямоугольник.		Рефлексия
22	04.02	Комбинированное	1	Создание рисунка с использованием инструментов: распылитель и кисть.		Рефлексия
23	04.02 11.02	Комбинированное	2	Вставка надписи в рисунок.		Рефлексия
24	11.02 18.02	Занятие – презентация, комбинированное	2	Освоение навыков работы с библиотекой изображений.		Рефлексия
25	18.02 25.02	Занятие – презентация, комбинированное	2	Выбор изображения, извлечение его, изменение размеров, перемещение.		Рефлексия
26	25.02 04.03 04.03	Комбинированное	3	Итоговая работа на тему «Пейзаж».		Творческая работа
27	11.03	Занятие - презентация	1	Назначение программы.		Рефлексия
28	11.03 18.03 18.03	Занятие – презентация, демонстрация,	4	Интерфейс программы.		Рефлексия

	01.04	комбинированное				
29	01.04 08.04 08.04 15.04	Занятие – презентация, комбинированное	4	Создание слайда и его оформление.		Рефлексия
30	15.04 22.04 22.04	Занятие – презентация, комбинированное	3	Создание движущихся изображений PowerPoint.		Рефлексия
31	29.04 29.04 06.05 06.05 13.05	Занятие – презентация, комбинированное	5	Создание проекта «Загадка мыльных пузырей».		Творческий проект
32	13.05 20.05 20.05	Комбинированное	3	Итоговая аттестация. Подведение итогов.		Итоговая проверочная работа Защита авторской творческой работы Зачёт
ИТОГО:			68 ч.			

Итоговый контроль
для учащихся четвёртого года обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «В мире информатики».
ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ.

Критерии оценивания:

Высокий уровень (80-100%) - полностью освоившие программу дополнительного образования.

Средний уровень (50-70%) -освоившие программу не в полном объеме.

Низкий уровень ниже среднего (0-40%) - освоившие программу в минимальном объеме.

I. Охарактеризуйте программы:

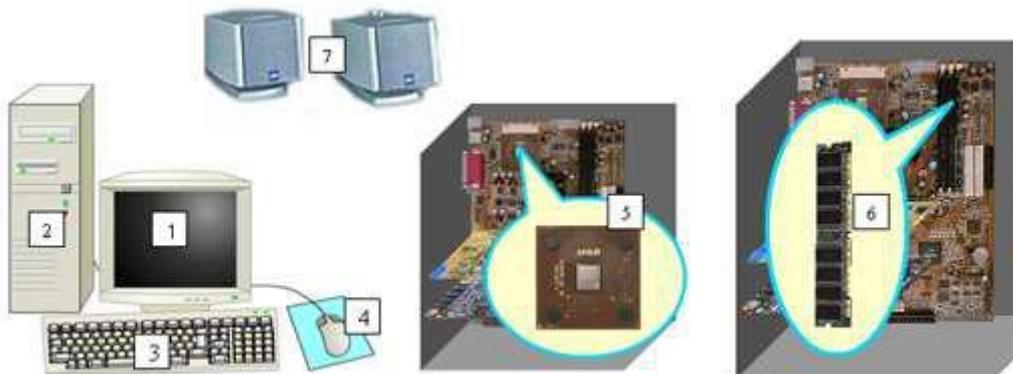
MS Word это -

MS Excel это -

MS Paint это -

MS PowerPoint это -

II. Цифрами от 1 до 7 обозначены основные устройства компьютера. Напротив каждой цифры напиши их названия.



- 1. _____
- 3. _____
- 5. _____
- 7. _____

- 2. _____
- 4. _____
- 6. _____

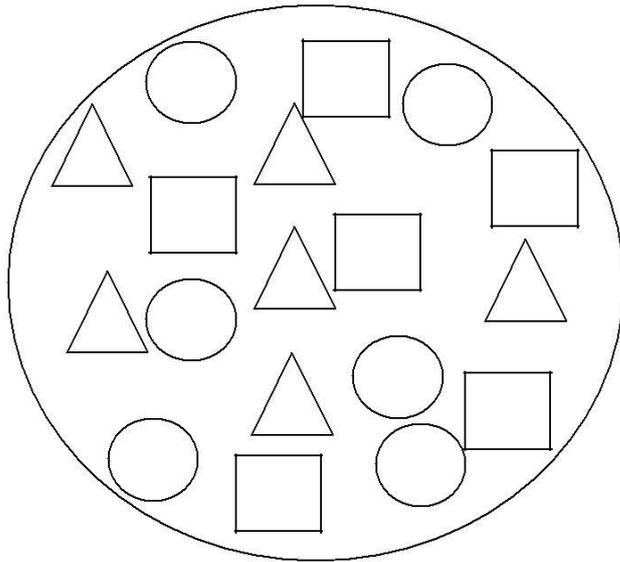
III. Напишите этапы создания проекта.

IV. Изобразите в окне цепочку бусин, для которых истинны следующие утверждения

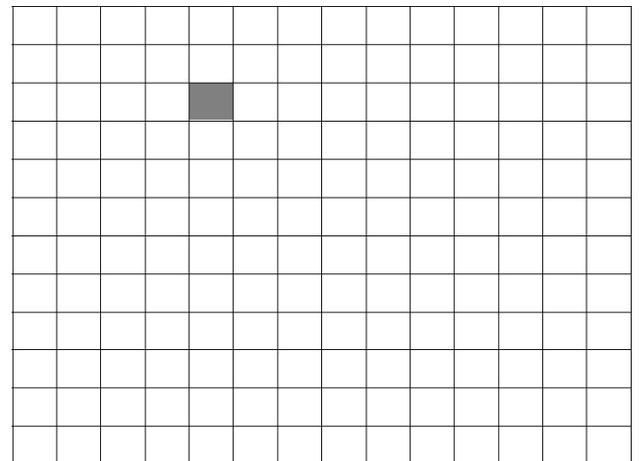
- В цепочке вторая бусина с конца красный квадрат
- В цепочке по середине зеленый квадрат
- Первая и предпоследняя бусина одинаковые
- Перед зеленым квадратом стоит красный треугольник
- Последняя отличается от всех по форме, но того же цвета, что и средняя

V. Раскрасьте бусины мешка в красный, синий и зеленый цвета .

Заполните таблицу для мешка

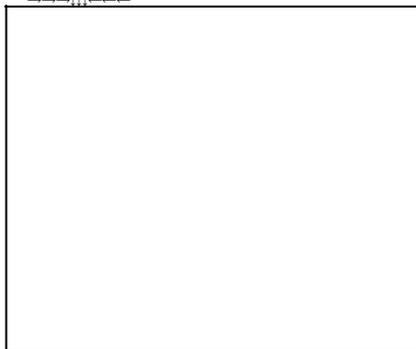


			
Красный			
Синий			
Зеленый			



VI. Выполни программу для Робика

→→→↓↓↓←←←
→→→↓↓↓←←←



ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

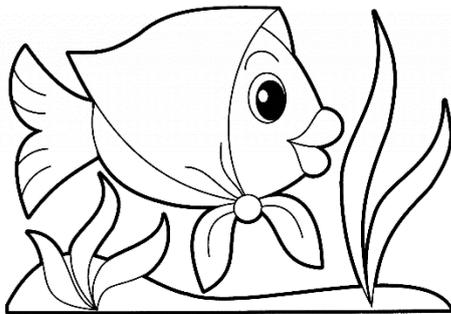
I. Наберите следующий текст в документе Медвежонок.doc:

На поляне с брусничным настоем стоял медвежонок. Он был один и делал то, что хотел. А делал медвежонок что-то странное. То вдруг взмахивал головой, а лапками и носом тыкался в землю. То переваливался через тощий задок и носом тыкался в землю. Медвежонок явно что-то ловил и никак не мог поймать. Я вдруг понял: медвежонок ловил свою тень!

II. Создайте в Microsoft Excel нижеприведённую таблицу.

Подъем	7.15
Утренняя гимнастика, туалет	7.15–7.45
Завтрак	7.45–8.00
Дорога в школу	8.00–8.20
Занятия в школе	8.30–12.15
Дорога из школы	12.15–12.30
Обед	12.30–13.00
Отдых	13.00–14.00
Прогулка	14.00–16.00
Подготовка домашних заданий	16.00–17.00
Прогулка	17.00–18.00
Помощь по дому	18.00–18.45
Ужин	18.45–19.15
Свободное время	19.15–20.15
Туалет, подготовка ко сну	20.15–20.30
Сон	с 20.30

III. В графическом редакторе MS Paint раскрасить следующую картинку:



IV. Создание проекта «Загадка мыльных пузырей».