

Зеленодольский филиал муниципального бюджетного
образовательного учреждения «Средней общеобразовательной школы №7»
село Чкаловское Спасского района Приморского края

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор Зеленодольского
филиала МБОУ «СОШ №7»
с. Чкаловское
Андрienko Н.Н.
«18» июня 2021 г.



Компьютерная грамотность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст учащихся: 7-11 лет
Срок реализации программы: 1 год

Андрienko Надежда
Николаевна,
педагог дополнительного
образования

Зеленодольское
2021

Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы

В современном обществе образованный человек – это не только и не столько человек, вооруженный знаниями, но умеющий добывать, приобретать знания, делать это целенаправленно по мере возникновения у него такой потребности при решении стоящих перед ним проблем, умеющий применить имеющиеся знания в любой ситуации. Теперь уже недостаточно просто передать ученику сумму знаний и умений по определенным предметам. Возникла новая для образования проблема: подготовить человека, умеющего находить и извлекать необходимую ему информацию в условиях ее обилия, усваивать ее в виде новых знаний. То есть речь идет о формировании у учащихся информационной компетенции.

Детей необходимо научить правильно усваивать информацию, а именно научить их выделять главное, находить связи и структурировать. Научить надо и целенаправленному поиску информации, поисковой деятельности.

Век, где владение новой информацией и умение принимать решения определяют все, определяет выбор **образовательных технологий**. Очевидно, что актуальным в педагогическом процессе сегодня становится использование методов и методических приемов, которые сформируют у школьников навыки самостоятельного добывания новых знаний, сбора необходимой информации, умения выдвигать гипотезы, делать выводы и строить умозаключения.

В настоящее время приоритетом начального общего образования становится формирование УУД, способов деятельности, уровень освоения которых в значительной степени предопределяет успешность всего последующего обучения. Именно проектная деятельность позволяет воспитывать самостоятельную и ответственную личность, развивает творческие начала и умственные способности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по «Компьютерной грамотности» технической направленности разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования Российской Федерации от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. №1726-р); №1726 от 4.09.14 г.;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 г. N 16 “Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (документ не вступил в силу)
- Приоритетном проекте «Доступное дополнительное образование для детей» (утвержденном президиумом Совета при Президенте Российской Федерации, протокол от 30.11.2016 №11);
- Распоряжении Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Устава Зеленодольского филиала МБОУ «СОШ №7» с. Чкаловское;

Направленность программы техническая

Уровень освоения базовый.

Отличительные особенности Данная программа реализуется в рамках общешкольного инновационного проекта по теме: "Формирование компьютерной грамотности младших школьников в проектной деятельности». Рассчитана на 4 года. Каждый год учащиеся работают в определенном направлении:

1 год -1 класс «Юный компьютерный художник»

Предполагает обучению учащихся навыкам работы в графическом редакторе. Знакомство с видами графики. А так же обучения навыкам поиска необходимого изображения в сети Интернет, сохранение и редактирование графических объектов. Создание мини-проектов и итоговых проектов.

2 год-2 класс «Мастер печатных дел»

Предполагает обучению учащихся навыкам работы в текстовом редакторе. Набор текста, редактирование, форматирование и печать текстового документа. Обучение навыкам поиска текстовой информации в сети Интернет. Создание мини-проектов и итоговых проектов.

3 год-3 класс «Мастер презентации»

Предполагает обучению учащихся навыкам работы в мастере презентаций. Создание простейших презентаций. Подготовка рефератов и докладов по различным учебным предметам. Создание мини-проектов и итоговых проектов с мастером презентаций.

4 год -4 класс «Я исследователь».

Предполагается создание коллективного проекта, используя все полученные навыки за предыдущие годы.

По окончании сроков реализации проекта ребята смогут создавать и реализовывать свои проекты по любым учебным предметам.

Адресат программы

Особенности организации образовательного процесса:

- учащиеся с 7 до 11 лет (без ОВЗ),

- один раз в неделю;

- программа реализуется в течении 4 лет (в год 34 часа), всего 136 часов, Определяются на основании уровня освоения и содержания программы, а также с учётом возрастных особенностей учащихся и требований СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: формировать и развивать исследовательские умения учащихся начальной школы через формирование компьютерной грамотности.

Задачи программы:

Воспитательные:

1. выделять и раскрывать роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;

2. прививать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

Развивающие:

1.развивать умение работать в коллективе.

2. развивать критическое мышление (аналитическое; ассоциативное; логическое; системное)

3. развивать творческое мышление (пространственное воображение; самостоятельный перенос знаний; комбинаторные умения; прогностические умения);

Обучающие:

1. формировать умение использовать компьютер с соответствующим программным обеспечением при решении задач, поиске и обработке информации.

1.3 Содержание программы

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена	6	5	1	
1.1	Правила техники безопасности.	1	1		Устный опрос
1.2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1	1		Собеседование
1.3	Компьютерные программы.	1	1		Устный опрос
1.4	Знакомство с мышью. Её назначение.	1	1		Устный опрос
1.5	Кнопки мыши. Главная кнопка мыши.	1	1		Тест
1.6	Мышь. Практическое занятие.	1		1	Выполнение практического задания
2	Графический редактор Paint	8	3	5	
2.1	Графический редактор Paint. Вызов программы. Меню и палитра инструментов.	1	1		Тест
2.2	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	2		2	Выполнение практического задания
2.3	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1		1	Выполнение практического задания
2.4	Раскрашивание готовых рисунков.	1		1	Выполнение практического задания
2.5	Работа с графикой.	2	2		Тест
2.6	Функция копирования. Составление рисунков.	1		1	Выполнение практического задания
3	Виды графики	11	4	7	
3.1	Театральная графика.	1	1		Устный опрос
3.2	Мини-проект. Декорация к любимой сказке	2		2	Выполнение практического задания
3.3	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия.	1	1		Собеседование
3.4	Мини-проект. Пейзаж за окном.	2		2	Выполнение практического задания
3.5	Промышленная графика.	1	1		Устный опрос
3.6	Мини-проект. Создание образца	2		2	Выполнение

	упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого				практического задания
3.7	Декоративное рисование.	1	1		Устный опрос
3.8	Мини-проект. Создание узора.	2		2	Выполнение практического задания
4	Работа с графическими изображениями в Интернете	5	2	3	
4.1	Всемирная сеть. Браузер.	2	1	1	Выполнение практического задания
4.2	Способы поиска графической информации.	1	1		Тест
4.3	Поиск графической информации в Интернете.	1		1	Выполнение практического задания
4.4	Сохранение графических изображений и редактирование.	1		1	Выполнение практического задания
5	Проба пера. Проекты.	4		4	
5.1	Проект. Создание композиции на тему: «Мой дом»	2		2	Выполнение практического задания
5.2	Проект. Создание композиции на тему: «Моя школа»	2		2	Выполнение практического задания
	Итого:	34	14	20	

Содержание учебного плана 1 года обучения

1. Раздел: Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена

1.1 Тема: Правила техники безопасности.

Теория. Оборудование класса как материальная ценность. Оборудование как источник опасности. Правила поведения в компьютерном классе. Организация рабочего пространства, осанка. Взаимодействие с учителем. Завершение работы в классе

Практика. Просмотр анимации «Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка.»

1.2 Тема: Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.

Теория. Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение

Практика. Просмотр анимации «Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение.»

1.3 Тема: Компьютерные программы.

Теория. Компьютеры представляются как исполнители программ, составленных человеком. Понятие компьютерной программы. Управление программами с помощью клавиатуры.

Практика. Просмотр анимации «Компьютерные Программы»

1.4 Тема: Знакомство с мышью. Её назначение.

Теория. Назначение компьютерной мыши, перемещение курсора. Причина видоизменения курсора. Смысл слова «клик», функции кнопок мыши при работе в различных программах.

Практика. Просмотр анимации «Мышь и ее назначение».

1.5 Тема: Кнопки мыши. Главная кнопка мыши.

Теория. Левая кнопка мыши и основные технологии ее использования: простой клик, двойной клик, перетаскивание, рисование. Отличие работы второстепенной (правой) кнопкой мыши.

Практика. Просмотр анимации «Назначение кнопок мыши»

1.6 Тема: Мышь. Практическое занятие.

Практика. Упражнение «Движение мышью». Игра «Спасение мяча»

2. Раздел: Графический редактор Paint

2.1 Тема: Графический редактор Paint. Вызов программы. Меню и палитра инструментов.

Теория. Графический редактор Paint, его основные возможности, инструментальный программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Практика. Просмотр анимации «Рисование».

2.2 Тема: Инструментальный программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.

Практика. Игра «Освобождение колобка»

2.3 Тема: Функция раскрашивания в графическом редакторе.

Практика. Игра «Нарисуй так же»

2.4 Тема: Раскрашивание готовых рисунков.

Практика. Игра «Раскраска с помощью контекстного меню»

2.5 Тема: Работа с графикой

Теория. Что такое графика. Виды графики. Возможности редактирования растровых изображений.

Практика. Просмотр анимации «Редактирование растровых изображений» и анимации «Изображения на компьютере»

2.6 Тема: Функция копирования. Составление рисунков.

Практика: Составление простых изображений.

3. Раздел: Виды графики

3.1 Тема: Театральная графика.

Теория. Театральная графика.

3.2 Тема: Мини-проект. Декорация к любимой сказке

Практика: Создание мини-проекта. Декорация к любимой сказке

3.3 Тема: Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия.

Теория. Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия.

3.4 Тема: Мини-проект. Пейзаж за окном.

Практика: Создание мини-проекта. Пейзаж за окном.

3.5 Тема: Промышленная графика.

Теория. Промышленная графика.

3.6 Тема: Мини-проект. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого

Практика: Создание мини-проекта. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого

3.7 Тема: Декоративное рисование.

Теория. Декоративное рисование.

3.8 Тема: Мини-проект. Создание узора.

Практика: Создание мини-проекта. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого

4. Раздел: Работа с графическими изображениями в Интернете

4.1 Тема: Всемирная сеть. Браузер.

Теория. Всемирная сеть. Браузер. Виды браузеров.

Практика: Запуск Браузера.

4.2 Тема: Способы поиска графической информации.

Теория. Способы поиска графической информации.

4.3 Тема: Поиск графической информации в Интернете.

Практика: Поиск графической информации в браузере.

4.4 Тема: Сохранение графических изображений и редактирование.

Практика: Сохранение и редактирование графических изображений на компьютере.

5. Раздел:Проба пера. Проекты.**5.1 Тема: Проект. Создание композиции на тему: «Мой дом»***Практика:*Проект. Создание композиции на тему: «Мой дом»**5.2 Тема:Проект. Создание композиции на тему: «Моя школа»***Практика:*Проект. Создание композиции на тему: «Моя школа»**Учебный план 2 года обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена	5	3	2	
1.1	Правила техники безопасности.	1	1		Тест
1.2	Компьютер и его составляющие. Клавиатура.	1	1		Устный опрос
1.3	Клавиатура. Основные клавиши. Практическое занятие	3	1	2	Выполнение практического задания
2	Текстовый редактор Word	17	5	12	
2.1	Текстовый редактор Word. Вызов программы.	2	1	1	Выполнение практического задания
2.2	Инструментарий программы Word. Меню «Файл», "Дизайн", "Разметка страницы"	3	1	2	Выполнение практического задания
2.3	Редактирование текста в Word. Меню «Главная», "Вставить"	2	1	1	Выполнение практического задания
2.4	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2	1	1	Выполнение практического задания
2.5	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2		2	Выполнение практического задания
2.6	Оформление буклетов.	3	1	2	Выполнение практического задания
2.7	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	3	1	2	Выполнение практического задания
3	Поиск информации в Интернете	7	3	4	
3.1	Всемирная сеть. Браузер.	2	1	1	Выполнение практического задания
3.2	Способы поиска текстовой информации.	1	1		Тест
3.3	Поиск текстовой информации в Интернете.	1		1	Выполнение практического задания

3.4	Способы сохранения текстовой информации из Интернета	3	1	2	Выполнение практического задания
4	Проба пера. Проекты.	5		5	
4.1	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы	2		2	Выполнение практического задания
4.2	Творческий проект. Оформление брошюры.	3		3	Выполнение практического задания
	Итого:	34	11	23	

Содержание учебного плана 2 года обучения

1. Раздел: Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена

1.1 Тема: Правила техники безопасности.

Теория. Оборудование класса как материальная ценность. Оборудование как источник опасности. Правила поведения в компьютерном классе. Организация рабочего пространства, осанка. Взаимодействие с учителем. Завершение работы в классе

Практика. Прохождение теста на тему: "Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена"

1.2 Тема: Компьютер и его составляющие. Клавиатура.

Теория. Клавиатура. Виды клавиш.

Практика. Просмотр анимации "Клавиатура".

1.3 Тема: Клавиатура. Основные клавиши. Практическое занятие

Теория. Клавиатура. Виды клавиш.

Практика. Обучение на клавиатурном тренажере.

2. Раздел: Текстовый редактор Word

2.1 Тема: Текстовый редактор Word. Вызов программы.

Теория. Запуск программы Word. Окно текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.

Практика. Запуск программы. Получение справочной информации.

2.2 Тема: Инструментарий программы Word. Меню «Файл», "Дизайн", "Разметка страницы"

Теория. Меню «Файл», "Дизайн", "Разметка страницы"

Практика. Работа с окном текстового редактора: название документа, строка меню, панель инструментов, панель форматирования. Кнопка свернуть. Кнопка закрыть.

2.3 Тема: Редактирование текста в Word. Меню «Главная», "Вставить"

Теория. Меню «Главная», "Вставить"

Практика. Набор текста. Исправление ошибок. Выделение фрагментов текста. Шрифт. Размер шрифта.

2.4 Тема: Меню «Вставка». Создание грамоты.

Теория. Меню «Вставка». Вставка геометрических фигур, рисунков.

Практика. Создание грамоты.

2.5 Тема: Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.

Практика. Составление поздравительной открытки.

2.6 Тема: Оформление буклетов.

Теория. Что такое буклет и для чего он нужен. Виды буклетов.

Практика. Создание в текстовом редакторе формы для буклета.

2.7 Тема: Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.

Теория. Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.

Практика. Выравнивание текста: по левому, правому краю; по центру; по ширине страницы. Выделение текста более жирным, наклонным шрифтом. Подчёркивание выделенного фрагмента текста. Изменение цвета текста.

3. Раздел: Поиск информации в Интернете

3.1 Тема: Всемирная сеть. Браузер.

Теория. Что такое интернет: значение в жизни человека.

Практика. Возможности сети интернет - тренировка.

3.2 Тема: Способы поиска текстовой информации.

Теория. Способы поиска текстовой информации.

Практика. Прохождение теста на тему: "Способы поиска текстовой информации."

3.3 Тема: Поиск текстовой информации в Интернете.

Практика. Поиск текстовой информации в Интернете- тренировка.

3.4 Тема: Способы сохранения текстовой информации из Интернета

Теория. Способы сохранения текстовой информации из Интернета

Практика. Работа в сети интернет

4. Раздел: Проба пера. Проекты.

4.1 Тема: Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы

Практика. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы

4.2 Тема: Творческий проект. Оформление брошюры.

Практика. Создание проекта. Брошюра.

Учебный план 3 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена	6	3	3	
1.1	Правила техники безопасности.	1	1		Тест
1.2	Повторение. Компьютер и его составляющие. Мышь. Клавиатура.	1	1		Тест
1.3	Приемы работы с текстом: набор текста, редактирование текста, форматирование. Практическое занятие	4	1	3	Выполнение практического задания
2	Редактор презентаций PowerPoint	15	5	10	
2.1	Знакомство с программой PowerPoint. Вызов программы.	3	1	2	Выполнение практического задания
2.2	Основные возможности программы PowerPoint.	3	1	2	Выполнение практического задания
2.3	Составление простейших презентаций.	3	1	2	Выполнение практического задания
2.4	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	3	1	2	Выполнение практического задания
2.5	Добавление эффектов анимации в презентацию	3	1	2	Выполнение практического задания

3	Поиск информации в Интернете	4	2	2	
3.1	Повторение. Способы поиска текстовой информации.	2	1	1	Выполнение практического задания
3.2	Поиск информации для презентации в Интернет.	2	1	1	Выполнение практического задания
4	Проба пера. Проекты.	9		9	
4.1	Творческий проект «Это я».	3		3	Выполнение практического задания
4.2	Творческий проект «Мой класс».	3		3	Выполнение практического задания
4.3	Творческий проект «Моя семья».	3		3	
	Итого:	34	10	24	

Содержание учебного плана 3 года обучения

1. Раздел: Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена

1.1 Тема: Правила техники безопасности.

Теория. Оборудование класса как материальная ценность. Оборудование как источник опасности. Правила поведения в компьютерном классе. Организация рабочего пространства, осанка. Взаимодействие с учителем. Завершение работы в классе

Практика. Прохождение теста на тему: "Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена"

1.2 Тема: Повторение. Компьютер и его составляющие. Мышь. Клавиатура.

Теория. Компьютер и его составляющие. Мышь. Клавиатура.

Практика. Прохождение теста на тему: "Компьютер и его составляющие. Мышь. Клавиатура."

1.3 Тема: Приемы работы с текстом: набор текста, редактирование текста, форматирование. Практическое занятие

Теория. Приемы работы с текстом: набор текста, редактирование текста, форматирование.

Практика. Практическое занятие: набор текста, редактирование текста, форматирование.

2. Раздел: Редактор презентаций PowerPoint

2.1 Тема: Знакомство с программой PowerPoint. Вызов программы.

Теория. Окно программы: название презентации, строка меню, панель инструментов, панель форматирования.

Практика. Запуск программы Power Point.

2.2 Тема: Основные возможности программы PowerPoint.

Теория. Основные возможности программы PowerPoint. Дизайн, шаблоны слайдов.

Практика. Дизайн, анимация в презентации, вставка текста, рисунка, музыки в слайд, демонстрация.

2.3 Тема: Составление простейших презентаций.

Теория. Создание презентаций.

Практика. Создание и показ презентаций

2.4 Тема: Добавление в презентацию картинок, арт текстов.

Теория. Создание презентаций. Вставка в презентацию картинок, арт текстов.

Практика. Создание и показ презентаций

2.5 Тема: Добавление эффектов анимации в презентацию

Теория. Создание презентаций. Вставка в презентацию эффектов анимации

Практика. Создание и показ презентаций

3. Раздел: Поиск информации в Интернете

3.1 Тема:Повторение. Способы поиска текстовой информации.

*Теория:*Повторение. Способы поиска текстовой информации. Правила безопасной работы в сети интернет, социальные сети.

*Практика:*Работа в сети интернет.

3.2 Тема:Поиск информации для презентации в Интернет.

*Теория:*Поиск информации для презентации в Интернет.

*Практика:*Работа в сети интернет. Поиск информации. Работа с презентацией.

4. Раздел:Проба пера. Проекты.

4.1 Тема:Творческий проект «Это я».

*Практика:*Создание проекта «Это я»

4.2 Тема:Творческий проект «Мой класс».

*Практика:*Создание проекта «Мой класс».

4.3 Тема:Творческий проект «Моя семья».

*Практика:*Создание проекта «Моя семья».

Учебный план 4 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение.Техника безопасности, гигиена	3	3		
1.1	Правила техники безопасности.	1	1		Тест
1.2	Повторение. Компьютерные программы	1	1		Тест
1.3	Повторение. Интернет. Поиск информации.	1	1		Тест
2	Групповой проект "Создание мультфильма" (1 этап)	4	4		
2.1	Определение темы проекта (проблемы), цели, задач.	2	2		Собеседование
2.2	Составление плана работы над проектом, распределение обязанностей.	2	2		Собеседование
3	Групповой проект "Создание мультфильма" (2 этап)	23	3	20	
3.1	Сбор информации (интернет, библиотека). Теоретическая часть проекта.	3		3	Выполнение практического задания
3.2	Работа над практической частью проекта. Персонажи мультфильма, сюжет, декорации.	6		6	Выполнение практического задания
3.3	Работа над практической частью проекта. Пробные стопкадровые съемки	4	1	3	Выполнение практического задания
3.4	Работа над практической частью проекта. Мастер презентаций. Формирование изображения мультфильма	5	1	4	Выполнение практического задания
3.5	Работа над практической частью	5	1	4	Выполнение

	проекта. Озвучка				практического задания
4	Групповой проект "Создание мультфильма" (3 этап)	4	1	3	
4.1	Подведение итогов	1	1		Собеседование
4.2	Подготовка к выступлению на ежегодной ученической конференции по защите проектов	2		2	Составление текста речи
4.3	Выступлении на ежегодной ученической конференции по защите проектов	1		1	Выступление
	Итого:	34	11	23	

Содержание учебного плана 4 года обучения

1. Раздел: Повторение. Техника безопасности, гигиена

1.1 Тема: Правила техники безопасности.

Теория. Оборудование класса как материальная ценность. Оборудование как источник опасности. Правила поведения в компьютерном классе. Организация рабочего пространства, осанка. Взаимодействие с учителем. Завершение работы в классе

Практика. Прохождение теста на тему: "Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена"

1.2 Тема: Повторение. Компьютерные программы

Теория. Компьютерные программы для рисования, для работы с текстом, презентации.

Практика. Прохождение теста на тему: "Компьютерные программы".

1.3 Тема: Повторение. Интернет. Поиск информации.

Теория. Повторение. Способы поиска текстовой информации. Правила безопасной работы в сети интернет, социальные сети.

Практика. Прохождение теста на тему: "Способы поиска текстовой информации. Правила безопасной работы в сети интернет"

2. Раздел: Групповой проект "Создание мультфильма" (1 этап)

2.1 Тема: Определение темы проекта (проблемы), цели, задач.

Теория. Что такое проект. Виды проектов

Практика. Определение темы проекта (проблемы), цели, задач.

2.2 Тема: Составление плана работы над проектом, распределение обязанностей.

Теория. Этапы работы над проектом.

Практика. Составление плана работы над проектом, распределение обязанностей.

3. Раздел: Групповой проект "Создание мультфильма" (2 этап)

3.1 Тема: Сбор информации (интернет, библиотека). Теоретическая часть проекта.

Практика. Сбор информации (интернет, библиотека)

3.2 Тема: Работа над практической частью проекта. Персонажи мультфильма, сюжет, декорации.

Практика. Создание сюжета, персонажей и декораций к проекту.

3.3 Тема: Работа над практической частью проекта. Пробные стоп кадровые съемки.

Практика. Работа над пробными стоп кадровыми съемками.

3.4 Тема: Работа над практической частью проекта. Мастер презентаций. Формирование изображения мультфильма.

Практика. Работа над формированием изображения мультфильма в Мастере презентаций.

3.5 Тема: Работа над практической частью проекта. Озвучка.

Практика. Работа над озвучиванием персонажей проекта.

4. Раздел: Групповой проект "Создание мультфильма" (3 этап)

4.1 Тема:Подведение итогов

Теория: Круглый стол. Ожидание и реальность.

4.2 Тема:Подготовка к выступлению на ежегодной ученической конференции по защите проектов

*Практика:*Формирование защитной речи для участия в ежегодной ученической конференции по защите проектов.

4.3 Тема: Выступлении на ежегодной ученической конференции по защите проектов.

*Практика:*Защита проекта на ежегодной ученической конференции

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

Обучающийся будет: получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления; приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности; понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

У обучающегося будет возможность интеллектуального развития и личностный рост: умение работать с информацией, опыт целеполагания, опыт планирования, расширение кругозора, развитие мышления, развитие эмоциональной сферы, развитие творческих способностей, опыт публичного выступления, компьютерная грамотность.

Метапредметные результаты:

Обучающийся будет знать: как решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов; как составлять действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

Обучающийся приобретёт: умения передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. А также навык использования различных способов представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию); опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать: правила поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать; составные части компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.); как работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word, Мастере презентаций; основные функции редакторов; основы работы в сети Internet

Обучающийся будет уметь: создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы); создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков; использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи; готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме

Обучающийся будет владеть основами компьютерной грамотности

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение: **Программы** – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint). **Технические средства** - интерактивная доска; мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; фотоаппарат.
2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:
 - презентации по различным темам,
 - CD-ROMы,
 - ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы»: <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/>,
 - онлайн-конструктором школьных презентаций: <https://wilda.ru/onlayn-konstruktor-shkolnyh-prezentaciy-s-1-11-klass>,
 - Глобальная школьная лаборатория "ГлобалЛаб": <https://globallab.org/ru/#.YOpjB6smzSE>

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

В течении учебного года используются диагностические материалы, позволяющие определить достижения учащихся, планируемых результатов, форм фиксации и предъявления результатов

Формы контроля:

Текущий контроль:

- наблюдение;
- мониторинг результатов обучения (каждую четверть);
- открытые уроки для родителей;
- участие в конкурсах;

Карта определения сформированности компьютерной грамотности

умений и навыков работы с текстовым и графическим редакторами)

Ф.И. ученика _____ класс

_____ год обучения 20__-20__

Вид деятельности	Степень владения			
	I четверть	II четверть	III четверть	IV четверть
Умение работать в графическом редакторе Paint				
самостоятельность при выполнении задания				
ориентация в интерфейсе графического редактора				
ориентация в инструментах графического редактора				
использование разных инструментов редактора				

использование множества цветов в рисунке				
самостоятельное сохранение готового рисунка				
Умение работать с мышью				
знает и соблюдает правила безопасной работы за компьютером				
правильное положение мыши в руке при работе				
непрерывное проведение мышью при обводке рисунка или при рисовании				
аккуратность и точность выведения всех линий				
выполнение рисунка до конца				
Умение работать с текстом				
включает и выключает компьютер				
ориентация в интерфейсе текстового редактора				
ориентация в инструментах текстового редактора				
исправление ошибок в тексте				
самостоятельность при наборе слов на клавиатуре				
умение заменить пиктограмму словом				
изменение размера заголовка текста				
изменение цвета заголовка текста				
самостоятельное сохранение готового текста				

Промежуточный контроль: /по окончании учебного года/

- опрос;
- выполнение практических заданий педагога;
- тест и вопросы по терминологии;
- участие в ежегодной ученической конференции;
- презентация проектов;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в мероприятиях.

При тестировании все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

Процент выполнения задания	Уровень знаний
95% и более	продвинутый
80-94%%	базовый
66-79%%	необходимый
менее 66%	не достиг

Формы фиксации результатов

- Карта учета творческих достижений учащихся (участие в концертах, праздниках, фестивалях);

- Анкета для учащихся «Изучение интереса к занятиям у учащихся к занятиям»;

- Бланки тестовых заданий по темам программы;

- Видеозаписи и фотографии выступлений коллектива, выставках.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, журнал посещаемости, перечень готовых работ, фото, отзыв детей и родителей,

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: отчётная выставка, защита творческих работ, научно-практическая конференция.

2.3 Методические материалы

ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы».

Теоретические материалы, представленные тридцатью интерактивными анимациями, позволяют детям 6-9 лет получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения, научиться ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления звуковой, графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам.

Упражнения представляют собой интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед учащимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках. Поставленная в упражнении задача может принадлежать одной из областей знаний, изучаемых в начальной школе.

Игры, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, учащийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером.

Тренажеры предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка за компьютером. Для тренажеров характерна случайная генерация условий. Образовательная составляющая в них минимизирована, что делает возможным «измерять» степень развитости навыков ребенка на основе измерения среднего времени реакции ученика, четкости его действий, быстроты достижения цели. Тренажер не всегда предполагает какое-либо объективное условие достижения цели: при работе с тренажером важен процесс, а не результат.

Упражнения, игры и тренажеры генерируют файл результатами работы, который может быть просмотрен учителем по окончании работы учащегося. Эти результаты помогут учителю сравнивать учеников при исходных равных условиях.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год	2 год	3 год	4 год
Продолжительность учебного года, неделя	34	34	34	34
Количество учебных дней	34	34	34	34
Продолжительность 1 полугодие	01.09.2021-	01.09.2022-	01.09.2023-	01.09.2024-

учебных периодов		31.12.2021	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2024
	2 полугодие	12.01.2022-25.05.2022	12.01.2023-25.05.2023	12.01.2024-25.05.2024	12.01.2025-25.05.2025
Возраст детей, лет		07.08.21	8-9	9-10	10-11
Продолжительность занятия, час		1	1	1	1
Режим занятия		1 раз/нед	1 раз/нед	1 раз/нед	1 раз/нед
Годовая учебная нагрузка, час		34	34	34	34

2.5 Календарный план воспитательной работы

Мероприятие	Форма	Временные границы
День учителя	Выставка электронных рисунков	Октябрь
День матери	Выставка электронных открыток	Ноябрь
Новый год	Выставка электронных открыток	Декабрь
8 марта	Выставка электронных открыток	Март
23 февраля	Выставка электронных открыток	Февраль
Защита итоговых индивидуальных проектов	Защита проектов	Март-апрель
Участие в ежегодной ученической конференции	Защита проектов	Май

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Ссылки на печатные источники:

1. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - N 11. – с. 120-126.
2. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.

Ссылки на электронные ресурсы:

3. ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» [Электронный ресурс] URL: <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/> (дата обращения: 11.07.2021).
4. Онлайн-конструктором школьных презентаций [Электронный ресурс] URL: <https://wilda.ru/onlayn-konstruktor-shkolnyh-prezentaciy-s-1-11-klass> (дата обращения: 11.07.2021).
5. Глобальная школьная лаборатория "ГлобалЛаб" [Электронный ресурс] URL: <https://globallab.org/ru/#.YOpjB6smzSE> (дата обращения: 11.07.2021).

