

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Стодолиценская средняя школа

ПРИНЯТО

Протокол заседания
педагогического совета
№1 от 30.08.2024г

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы
_____ В.А. Скобляков
Приказ № 267а от 30.08.2024г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технологической направленности *«Занимательная информатика»*

**Программа реализуется в Центре образования естественно-научного
и технологического профилей «Точка роста»**

Возраст обучающихся: 9-10 лет
Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Романенко Л. В.
Стальмакова О. Д.

**п. Стодолище
2024 год**

Пояснительная записка

Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Экология вокруг нас» естественно-научной направленности разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;
- Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпрос РФ от 9 ноября 2018 г. № 196);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242)

Уровень освоения: стартовый

Объём программы: 34 часа

Форма организации образовательного процесса: очная

Срок освоения: 1 год обучения (34 недели)

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 40 минут

Отличительные особенности:

Важной задачей образования является формирование информационной культуры учащихся на основе гуманитарных, гуманистических и культурологических принципов и традиций. Решению этой задачи способствуют межпредметные связи, интеграция информатики с другими учебными предметами. Одна из важнейших задач состоит не только в обучении школьников предмету, но и в воспитании гармонично развитой личности, умеющей применять свои знания на практике в любой жизненной ситуации.

На занятиях кружка дети получают возможность не только расширить свои знания, овладеть новыми способами и приемами, познакомиться с новыми художественными средствами, но и получить навыки, необходимые для работы в графическом редакторе Paint. Полученные знания, умения, навыки помогут ребенку расширить кругозор, интеллект, стать более творчески развитой личностью, воспитать вкус и интерес к искусству, определиться с профессиональным выбором.

Несмотря на многообразие графических программ для постижения азов компьютерной графики, целесообразно использовать графический редактор M S Paint. Он позволит успешно решить следующие задачи: обучение школьников простейшим приемам создания и обработки графических изображений; отработку навыков использования мыши; формирование базовых навыков работы с объектами операционной системы; освоение работы с меню как важным средством пользовательского интерфейса. Работа с этим приложением способствует развитию глазомера, точности движений, умения видеть образ, учит составлять целое из частей, раскрывать образ с помощью формы и цвета, самостоятельно создавать образ. Это позволяет ребенку поверить в собственные силы, развить творческое воображение, художественный вкус, умение видеть красивое вокруг.

Программа построена с учетом любознательности и способности овладеть определенными теоретическими знаниями и практическими навыками. Большое внимание уделяется развитию нестандартной мысли ученика, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору им форм и средств выполнения задания. При этом каждый ученик чувствует себя комфортно, т. к. имеет возможность выполнить задания, разнообразные по содержанию, типу, виду и форме. Программа ориентирована на максимальную связь с такой темой, как «Декоративно-прикладное искусство».

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Адресат программы: обучающиеся 9-10 лет.

Настоящая программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Законом Российской Федерации «Об образовании» (статья 7).
2. Учебного плана МБОУ «МБОУ Стодолищенской СШ» на 2024/2025 учебный год.
3. Примерной программы (полного) общего образования по информатике и информационным технологиям (базовый уровень), опубликованной в сборнике программ для общеобразовательных учреждений (Информатика, 2-11 класс, Программы для образовательных организаций, Бородин М.Н., 2015)

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» является модифицированной программой. Программа разработана на основе программы дополнительного образования детей младшего школьного возраста Горячева А.В., Гориной К.И., Волковой Т.О. «Информатика в играх и задачах, 1-4 класс», – М.: Баласс, 2016 и на основе авторской программы Матвеева Н.В.. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

Цель программы:

Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Знакомство с традиционной культурой и искусством России.

Задачи

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата,
- анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;

- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

Отличительные особенности программы:

Программа позволяет одновременно решать несколько актуальных задач. Навыки работы с персональным компьютером, практические знания по созданию учебного проекта, формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint. Программу легко адаптировать к любому возрасту.

Форма организации деятельности учащихся на занятии - групповая, индивидуальная.

Формы занятий:

- Беседа;
- Практикум (компьютер, интерактивная доска);
- Игры с использованием компьютерной техники; Викторина;
- Индивидуальная самостоятельная работа;
- Консультация.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель-ученик»:

- интерес к предметно-исследовательской деятельности;
- ориентация на понимание предложений и оценок учителей и товарищей, на самоанализ и самоконтроль результата;
- выражение положительного отношения к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося,
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к урокам информатики;
- понимание роли математических действий в жизни человека;
- освоение личностного смысла учения, желания учиться;
- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.

Метапредметные результаты

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на

компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время – освоение УУД:

Регулятивные УУД

- самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи;
- самостоятельно организовывать свое рабочее место,
- принимать и сохранять учебную задачу,
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем,

- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале.

Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- кодировать информацию в знаково-символической или графической форме;
- на основе кодирования информации самостоятельно строить модели понятий;
- сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства;
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- моделировать – преобразовывать объекты из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта

(пространственно-графическая или знаково-символическая);

- отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике,
- проводить сравнение (по одному или нескольким основаниям, наглядное и по представлению, сопоставление и противопоставление), понимать выводы, сделанные на основе сравнения,
- наблюдать и делать самостоятельные простые выводы,
- использовать рисуночные и символические варианты математической записи

Коммуникативные УУД:

- принимать участие в работе парами и группами, используя речевые и другие коммуникативные средства, строить монологические высказывания;
- контролировать свои действия в коллективной работе;
- допускать существование различных точек зрения, учитывать позицию партнера в общении.
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи)
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций,
- участвовать в диалоге;
- слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки,
- понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы.

Предметные результаты

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время:

приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;

- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры.
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста,

рисунка, таблицы, диаграммы, числами;

- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.).
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.

Планируемые результаты

- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;
- приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- определять качественные и количественные характеристики компонентов компьютера;
- узнает об истории и тенденциях развития компьютеров; о том как можно улучшить характеристики компьютеров;
- узнает о том, какие задачи решаются с помощью суперкомпьютеров.

Выпускник получит возможность:

- осознано подходить к выбору ИКТ–средств для своих учебных и иных целей;
- узнать о физических ограничениях на значения характеристик компьютера

Условия реализации программы. Использование оборудования центра естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»

Форма подведения итогов: игры, соревнования, конкурсы.

Формы контроля: устный опрос, контрольная работа, проверочная работа, тест, проверка самостоятельной работы, игры.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	1	0
Основы компьютерной графики (12 ч.)				
2	Интерфейс графического редактора Paint	1	0,5	0,5
3	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Палитра	1	0,5	0,5
4	Создание рисунка «Пейзаж»	1	0,5	0,5
5	Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом	1	0,5	0,5
6	Создание рисунка и типовых объектов	1	0,5	0,5
7	Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства	1	0,5	0,5
8	Работа с текстом. Атрибуты текста	1	0,5	0,5
9	Создание открытки на выбранную тему	1	0,5	0,5
10	Создание рисунка из пикселей	1	0,5	0,5
11	Создание коллажа	1	0,5	0,5
12	Индивидуальный проект	1		1
13	Индивидуальный проект	1		1
Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)				
14	Знакомство с интерфейсом Power Point	1	0,5	0,5
15	Создание и дизайн слайдов	1	0,5	0,5
16	Работа с объектами в презентации	1	0,5	0,5
17	Создание презентации «СКАКАЛОЧКА»	1	0,5	0,5
18	Анимация в презентации	1	0,5	0,5
19	Создание презентации «ВРЕМЕНА ГОДА»	1	0,5	0,5
20	Сбор материала для презентации	1		1
21	Создание презентации на выбранную тему	1		1
22	Работа над проектом	1		1
23	Представление и защита презентации	1	1	
Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)				
24	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	0,5	0,5
25	Ввод и редактирование текста	1	0,5	0,5
26	Форматирование текста	1	0,5	0,5

27	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1	0,5	0,5
28	Совместное размещение текста и графики	1	0,5	0,5
29	Создание открытки	1		1
30	Создание визитки	1	0,5	0,5
31	Буклет	1	0,5	0,5
32	Выбор темы буклета. Сбор материала	1		1
33	Создание буклета	1		1
34	Представление и защита буклета	1		1
	ИТОГО	34	13,5	20,5

Содержание

Введение (1 ч.)

Основы компьютерной графики (12 ч.)

Введение в компьютерную графику. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Создание сложных рисунков. Работа с текстом. Атрибуты текста. Технология создания открыток, коллажей.

Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

Календарный учебный график
«Занимательная информатика» 4а класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	К- во час.	Дата	
			План	Факт
1.	Введение	1	06.09. 2024	
Основы компьютерной графики (12 ч.)				
2.	Интерфейс графического редактора Paint	1	13.09.	
3.	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Палитра	1	20.09.	
4.	Создание рисунка «Пейзаж»	1	27.09.	
5.	Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом	1	04.10.	
6.	Создание рисунка и типовых объектов	1	11.10.	
7.	Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства	1	18.10	
8.	Работа с текстом. Атрибуты текста	1	25.10.	
9.	Создание открытки на выбранную тему	1	08.11.	
10.	Создание рисунка из пикселей	1	15.11.	
11.	Создание коллажа	1	22.11.	
12.	Индивидуальный проект	1	29.11	
13.	Индивидуальный проект	1	06.12.	
Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)				
14.	Знакомство с интерфейсом Power Point	1	13.12.	
15.	Создание и дизайн слайдов	1	20.12.	
16.	Работа с объектами в презентации	1	27.12.	
17.	Создание презентации «Скакалочка»	1	10.01	
18.	Анимация в презентации	1	17.01.	
19.	Создание презентации «Времена года»	1	24.01	
20.	Сбор материала для презентации	1	31.01	
21.	Создание презентации на выбранную тему	1	07.02.	
22.	Работа над проектом	1	14.02.	
23.	Представление и защита презентации	1	21.02.	
Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)				
24.	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	28.02.	
25.	Ввод и редактирование текста	1	07.03.	
26.	Форматирование текста	1	14.03.	
27.	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1	21.03.	
28.	Совместное размещение текста и графики	1	04.04.	
29.	Создание открытки	1	11.04.	
30.	Создание визитки	1	18.04	
31.	Буклет	1	25.04	
32.	Выбор темы буклета. Сбор материала	1	16.05.	
33.	Создание буклета	1	23.05.	
34.	Представление и защита буклета	1	27.05.	

Календарный учебный график
«Занимательная информатика» 4б класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	К- во час.	Дата	
			План	Факт
1.	Введение	1	06.09. 2024	
Основы компьютерной графики (12 ч.)				
2.	Интерфейс графического редактора Paint	1	13.09.	
3.	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Палитра	1	20.09.	
4.	Создание рисунка «Пейзаж»	1	27.09.	
5.	Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом	1	04.10.	
6.	Создание рисунка и типовых объектов	1	11.10.	
7.	Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства	1	18.10	
8.	Работа с текстом. Атрибуты текста	1	25.10.	
9.	Создание открытки на выбранную тему	1	08.11.	
10.	Создание рисунка из пикселей	1	15.11.	
11.	Создание коллажа	1	22.11.	
12.	Индивидуальный проект	1	29.11	
13.	Индивидуальный проект	1	06.12.	
Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)				
14.	Знакомство с интерфейсом Power Point	1	13.12.	
15.	Создание и дизайн слайдов	1	20.12.	
16.	Работа с объектами в презентации	1	27.12.	
17.	Создание презентации «Скакалочка»	1	10.01	
18.	Анимация в презентации	1	17.01.	
19.	Создание презентации «Времена года»	1	24.01	
20.	Сбор материала для презентации	1	31.01	
21.	Создание презентации на выбранную тему	1	07.02.	
22.	Работа над проектом	1	14.02.	
23.	Представление и защита презентации	1	21.02.	
Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)				
24.	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	28.02.	
25.	Ввод и редактирование текста	1	07.03.	
26.	Форматирование текста	1	14.03.	
27.	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1	21.03.	
28.	Совместное размещение текста и графики	1	04.04.	
29.	Создание открытки	1	11.04.	
30.	Создание визитки	1	18.04	
31.	Буклет	1	25.04	
32.	Выбор темы буклета. Сбор материала	1	16.05.	
33.	Создание буклета	1	23.05.	
34.	Представление и защита буклета	1	27.05.	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы Кумир [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://университет.1сентября.рф/courses/07/010/>
4. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.
5. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.
6. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/catalog/?ysclid=m13l1u49vp145290821>
- Портал Федерального центра информационно-образовательных Ресурсов <https://web.archive.org/web/20191121151247/http://fcior.edu.ru/>
- «Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/>
- «Мобильное электронное образование» <https://mob-edu.ru/>
- «ЯКласс» <https://www.yaklass.ru/>
- «Учи.ру» <https://uchi.ru/>
- Видеоуроки информатики <https://videouroki.net/blog/informatika/>
- Образовательный центр «Сириус» <https://sochisirius.ru/>