

Комитет администрации Волчихинского района по образованию и делам молодёжи

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Усть- Волчихинская школа»

РАССМОТРЕНО

Ответственный за ВР

Протокол № 1 от «30» 08. 2024 г.

Сафронова Т.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Приказ № 95 от «30» 08. 2024 г.

Карташов А.Б.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Технической направленности

«Компьютерная азбука»

На 2024-2025 учебный год

Возраст учащихся: 8-10 лет

Срок реализации: 1 год

Программу адаптировала: Зыкова О.Н., учитель информатики и математики

## Оглавление

1.1 Пояснительная записка: .....	3
1.2 Цель, задачи, ожидаемые результаты:.....	5
1.3 Содержание учебного предмета.....	6
1.4 Тематическое планирование.....	6
2. Комплекс организационно – педагогических условий .....	7
2.1 Календарный учебный график .....	7
2.2 Условия реализации программы: .....	7
2.3. Формы аттестации .....	8
2.4. Оценочные материалы .....	8
2.5. Методические материалы .....	8
Тип учебного занятия:.....	9
Дидактические материалы:.....	9
2.6. Список литературы.....	9

## **1.1 Пояснительная записка: Нормативные правовые основы разработки ДООП:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству».
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Приказ Главного управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрирован 29.11.2018 № 52831)
- Распоряжение Правительства Алтайского края об утверждении Концепции персонафицированного дополнительного образования детей в Алтайском крае от 1 августа 2019 года N 287-р;
- Приказ Министерства образования и науки Алтайского края от 30.08.2019 № 1283 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонафицированного дополнительного образования детей» в Алтайском крае
- Устав муниципального казенного общеобразовательного учреждения "Усть - Волчихинская средняя школа

### **Основные характеристики программы:**

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» рассчитана на учащихся 3 классов, изучающих предмет «Информатика» в начальных классах, реализуется в рамках модели «1 ученик: компьютер» и направлена на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, которая обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности. Разработка и внедрение образовательных решений в рамках модели «1 ученик: 1 компьютер» являются одной из наиболее актуальных задач современного образования. Учащимся, с которыми начата работа по модели «1 ученик: 1 компьютер», предстоит освоить учебный ноутбук и установленное на нем программное обеспечение. Личный ноутбук в качестве универсального инструмента обучения может успешно применяться на всех без исключения уроках и внеурочных занятиях.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы

начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

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

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

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

#### **Характеристика программы**

Программа «Компьютерная азбука» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с ноутбуками в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся с подгруппами класса, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

**Объем курса – 34 часов.**

**Вид программы: модифицированная** программа – это программа, в основу которой положена примерная (типовая) программа либо программа, разработанная другим автором, но измененная с учетом особенностей образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов.

**Программа** предусматривает в основном групповые и парные занятия, цель которых помочь ребёнку уверенно чувствовать себя в различных видах деятельности.

**Форма обучения:** очная

Особенности организации образовательной деятельности: разновозрастная группа.

**Уровень сложности программы:**

Базовый уровень: Формирование базовых умений и знаний в области технических и естественно-научных компетенций, которыми вполне может овладеть современный школьник, ориентированный на научно-техническое и/или технологическое направление дальнейшего образования и сферу профессиональной деятельности.

**Режим занятий:** 1 час в неделю, 34 часа в год.

### **1.2 Цель, задачи, ожидаемые результаты:**

**Цель реализации программы:** формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

**Задачи программы:**

**Личностные:**

- Воспитывать личностные качества обучающегося как гражданина и патриота своего Отечества;
- Развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- Развивать психофизиологические качества обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- Развивать творческое мышление, умение выразить свой замысел с помощью программы;
- Развивать умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений.

**Метапредметные:**

- Формирование творческого отношения к выполняемой работе;
- Воспитание трудолюбия, ответственности, стремление продуктивно работать в коллективе.

**Предметные:**

- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
- Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWERPOINT.
- Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
- Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

**Ожидаемые результаты:**

**Личностные:**

1. Обучающиеся заинтересуются современными компьютерными технологиями, разовьют свои творческие способности.

**Метапредметные:**

- Узнают о правилах работы за компьютером, о его безопасном использовании.
- Научатся запускать компьютерные программы по просьбе учителя; решать логические задачи математического содержания; выявлять закономерности в расположении чисел; выделять лишний предмет в группе предметов; вводить числовую информацию с клавиатуры; создавать «разрезные» картинки; находить занимательные задачи на развитие внимания и выполнять к ним иллюстрации; составлять задания с занимательным содержанием самостоятельно и выполнять рисунки к ним.

#### Предметные:

- Научатся работать с клавиатурой, программами Word, Paint,, «Power Point», «Раскраска». Смогут представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора; узнают правила работы текстового редактора и освоить его возможности; узнают правила работы графического редактора и освоят его возможности (освоят технологию обработки графических объектов).
- По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
- Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT,POWERPOINT,
- Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
- Совершенствование материально-технической базы.

#### 1.3 Содержание учебного предмета

##### **Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)**

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

##### **Компьютер и его устройства (1 час )**

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

##### **Знакомство с программой Power Point, основные возможности (5 часов)**

знакомство с программой создания презентаций Power Point; с правилами оформления презентаций, с интерфейсом программы, научиться создавать презентации, назвать основные элементы окна программы;

##### **Редактор Power Point и проектная деятельность (27 часов)**

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

#### 1.4 Тематическое планирование

№	Тема	Часы
1	Техника безопасности	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1

3-4	Знакомство с программой PowerPoint	2
5-6	Основные возможности программы PowerPoint	2
7-9	Составление простейшей презентации	3
10-12	Творческий Проект. «Как люди получают информацию»	3
13-15	Знакомство с текстовым редактором Word. Проект «Эксклюзивный календарь»	3
16-17	Знакомство с графическим редактором Paint	2
18-20	Добавление в презентацию картинок, арт текстов. Проект «Робот»	3
21-22	Творческий проект. «Моя семья»	2
23-25	Добавление эффектов анимации в презентацию. Творческий проект «Компьютерный вернисаж»	3
26-27	Творческий Проект. «Я - читатель»	2
28-29	Составление презентации с вложениями. Гипперсылки.	2
30-32	Творческий Проект «Портфолио».	3
33-34	Отчет	2
Итого	34 часа	

## 2. Комплекс организационно – педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

#### Календарный учебный график

Позиции	Заполнить с учетом срока реализации ДООП
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	34
Продолжительность каникул	28.10.23-7.11.23 27.03.24-3.04.24
Даты начала и окончания учебного года	01.09.23-31.05.24
Сроки промежуточной аттестации	апрель-май
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	май

### 2.2 Условия реализации программы:

#### Условия реализации программы

Аспекты	Характеристика (заполнить)
Материально-техническое обеспечение	Для реализации программы занятия объединения необходимо проводить в классе с возможностью подключения к сети Интернет, оборудованном компьютерами или ноутбуками с полным пакетом офисных приложений Microsoft Office.
Информационное	На занятиях объединения целесообразно

обеспечение	использовать стандартные программы Microsoft Office
Кадровое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>Учитель математики и информатики</li> </ul>

### 2.3. Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- зачет;
- творческая работа;
- выставка;
- устный контроль;
- наблюдение;
- тестирование;
- практические задания;
- презентации;

### 2.4. Оценочные материалы

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения Программы учащимися. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий. Промежуточная аттестация проходит в середине учебного года в форме тестирования. Итоговая аттестация проходит в конце учебного года – выполнение теста и практической работы.

### 2.5. Методические материалы

- Словесный;
- Наглядно – объяснительный;
- Объяснительно – иллюстративный;
- Репродуктивный;
- Частично –поисковый;
- Исследовательский;
- Игровой;
- Дискуссионный;
- Проектный.

#### Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная;
- Групповая;
- Практическое занятие;
- Открытое занятие;
- Беседа;
- Выставка;
- Игра;
- Презентация;
- Мастер – класс.

#### Педагогические технологии:

- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения

- Технология дифференцированного обучения
- Технология проблемного обучения
- Технология дистанционного обучения
- Здоровье сберегающая технология

**Тип учебного занятия:**

Изучения и первичного закрепления новых знаний.

**Дидактические материалы:**

- Раздаточные материалы

**2.6. Список литературы**

1. Завьялова О.А., Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005, № 11.
2. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004.
3. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007.
4. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах / авт. сост. В. В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2021. – 62 с
5. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2016 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев

**Оценочные материалы**

Форма аттестации учащихся - тестирование.

**Критерии оценивания**

За каждый правильный ответ – 1 балл (всего – 10 баллов):

1. 8-10 баллов соответствует высокому уровню;
1. 6-8 баллов соответствует среднему уровню;
2. меньше 5 баллов соответствует низкому уровню.

**Тест по промежуточной аттестации**

1.Компьютер - это ...

А) устройство для автоматической обработки числовой информации

Б) устройство для хранения информации

В) устройство для поиска, сбора, хранения, преобразования и использования информации в цифровом формате

Г) совокупность программных средств, осуществляющих управление информационными ресурсами

2. На каком расстоянии следует располагаться от экрана компьютера?

А) 30 см

Б) 50 см

В) 1 м

3. Как правильно сидеть за компьютером?

А) Спина прямая, плечи расслаблены, локти согнуты под прямым углом, голова должна располагаться прямо с небольшим наклоном вперед

Б) Спина прямая, голова должна располагаться с небольшим наклоном вправо

В) Плечи расслаблены, голова должна располагаться с небольшим наклоном влево

Г) Спина прямая, плечи расслаблены, локти выпрямлены

4. В какой группе есть лишнее слово?

А) клавиатура, мышь, системный блок, принтер

Б) ноутбук, фильтр, колонки, монитор

В) сканер, моноблок, радио, проектор

5. Для чего предназначена программа WORD?

А) выполнение рисунков

Б) создание текстов

В) создание презентаций

6. Микрофон - это:

А) устройство вывода звуковой информации

Б) устройство ввода звуковой информации

В) устройство обработки звуковой информации

Г) устройство хранения звуковой информации

**Тест по итоговой аттестации**

1. Как правильно сидеть за компьютером?

А) Спина прямая, плечи расслаблены, локти согнуты под прямым углом, голова должна располагаться прямо с небольшим наклоном вперед

Б) Спина прямая, голова должна располагаться с небольшим наклоном вправо

В) Плечи расслаблены, голова должна располагаться с небольшим наклоном влево

Г) Спина прямая, плечи расслаблены, локти выпрямлены

2. К устройствам вывода графической информации относится ...

А) сканер

Б) принтер

В) клавиатура

Г) модем

3. Программа Word позволяет редактировать ...

А) фотографии

Б) текст

В) музыку

4. Программа для создания презентаций

А) Microsoft PowerPoint

Б) Microsoft Office

В) Microsoft Word

5. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...

А) слайд

Б) лист

В) кадр

6. Чтобы создать новый слайд необходимо:

А) в меню Главная в группе Слайды щелкните пункт Создать слайд

Б) в меню Вставка в группе Слайды щелкните пункт Создать слайд

В) в меню Рецензирование в группе Слайды щелкните пункт Создать слайд

Г) в меню Дизайн в группе Слайды щелкните пункт Создать слайд

7. Можно ли вставить видео в слайд?

А) да

Б) нет

В) иногда