

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 14 пос. Подьяпольское"  
Шкотовского муниципального района Приморского края

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического  
совета  
Протокол № 45 от 30.08.2022



УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «СОШ № 14 пос.  
Подьяпольское»  
И.Р. Шевченко  
«30» августа 2022 г.

## ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

Возраст учащихся: 8-11 лет  
Срок реализации программы: 3 года

Ворсина Александра  
Михайловна,  
педагог дополнительного  
образования

пос. Подьяпольское  
2022

## **РАЗДЕЛ 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

### **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

#### **Актуальность программы**

В настоящее время сфера человеческой деятельности в технологическом плане очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые. Развиваясь с каждым днем современные информационные и компьютерные технологии (ИКТ) позволяют обучающимся успешнее и быстрее адаптироваться к окружающей среде, к происходящим социальным изменениям, повысить эффективность познавательной и учебной деятельности, создают условия для творчества.

Данная программа даёт возможность ребёнку преуспеть в дальнейшем изучении ИКТ, определиться с выбором направленности дальнейшего развития и применении в жизненных ситуациях информационно-коммуникационных технологий, расширить знания в области алгоритмизации и программирования.

**Направленность программы** – техническая

**Язык реализации программы** – государственный язык РФ – русский.

**Уровень освоения** - базовый.

**Отличительная особенность.** Данная программа составлена таким образом, что создаются условия, необходимые для овладения обучающимися теми видами деятельности, которые дают им возможность проявить свой исследовательский и творческий потенциал, т. е. найти себя; даётся направление и стимул для изучения этих программ. Нужно показать ребятам, что интересных и даже неожиданных результатов можно добиться, овладев лишь небольшой частью программной среды, подключив при работе свое воображение; особое внимание уделяется не особенностям конкретного программного и аппаратного обеспечения, а общим принципам, лежащим в их основании; а также разнообразие практических работ и проектная деятельность.

**Адресат программы.** Реализация программы направлена на школьников пос. Подъяпольское, мальчиков и девочек, в возрасте 8 – 11 лет, не имеющих базовых знаний и специальных способностей в данной предметной области, без ОВЗ.

## **Организации образовательного процесса:**

В коллектив принимаются дети, пришедшие по желанию, интересу, без конкурсного отбора, не имеющие специальных навыков. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

Занятия с обучающимися проводятся в форме групповых аудиторных занятий, практические занятия, творческие работы, проектные работы, защита проектной работы, конкурсы, игры.

Наполняемость групп от 15 до 18 человек.

Занятия проходят во вторую половину дня, 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Продолжительность образовательного процесса, 102 часа в течении 3 лет (в год 34 часа), определяются на основании уровня освоения и содержания программы, а также с учётом возрастных особенностей учащихся.

Форма обучения – очная.

### **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование начальных знаний в области информатики у учащихся МБОУ «СОШ № 14 пос. Подъяпольское» в возрасте от 8 до 11 лет, через процесс освоения компьютерных программ.

#### **Задачи программы:**

##### Первый год обучения

Воспитательные:

1. Развить мотивацию личности к познанию; умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам.
2. Находить методы продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, общие способы работы в парах, группе.

Развивающие:

1. Развить коммуникативные способности детей; навыки сознательного и рационального использования ПК; творческое воображение; художественный вкус, графическое умение.
2. Создавать информационные продукты используя различные среды.
3. Развивать любознательность, чувство удовлетворенности при освоении учебного материала.

Обучающие:

1. Отработать технологические навыки и основные правила работы на ПК.
2. Сформировать знания по основным приёмам и методам работы с ПК, WORD, PAINT.
3. Научить применять подходящий «инструмент» для решения конкретной задачи.

### **Задачи второго года обучения**

Воспитательные

1. Воспитывать ответственное и избирательное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов ее распространения, стремление к продолжению образования и созидательной деятельности с применением средств информационно-коммуникативных технологий.
2. Формировать общеучебные и общекультурные навыки самостоятельного использования компьютера в качестве инструмента для решения практических задач.

Развивающие

1. Развивать творческий потенциал путем активизации воображения и фантазии;
2. Развивать любознательность, чувство удовлетворенности при освоении учебного материала;
3. Прививать самостоятельность в принятии решений.

Обучающие

1. Отработать технологические навыки работы на ПК.
2. Создавать текстовые документы на основе программы Microsoft Word;
3. Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
4. Технологию обработки информации с помощью ПК.

### **Задачи третьего года обучения**

## 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 критическое мышление (аналитическое; ассоциативное; логическое; системное)
2. Развивать творческое мышление (пространственное воображение; самостоятельный перенос знаний; комбинаторные умения; прогностические умения);

## Обучающие

1. Сформировать знания по основным приёмам и методам работы с ПК, WORD, PAINT, POWER POINT.
2. Публично выступать с презентацией своей; работы
3. Находить нужную информацию из большого ее потока;
4. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
5. сканировать изображения;
6. работать в сети Internet.

## - . 1.3 Содержание программы

### Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Обращение компьютером. Техника безопасности, гигиена</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	

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	<b>Графический редактор Paint</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	
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
<b>3</b>	<b>Виды графики</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	
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 упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого	2		2	Выполнение практического задания
3.7	Декоративное рисование.	1	1		Устный опрос
3.8	Мини-проект. Создание узора.	2		2	Выполнение практического задания
<b>4</b>	<b>Работа с графическими изображениями в Интернете</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
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	<b>Проба пера. Проекты.</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	
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
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	

### 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, инструментарий программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

*Практика.* Просмотр анимации «Рисование».

#### **2.2 Тема: Инструментарий 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	<b>Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
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	<b>Текстовый редактор Word</b>	<b>17</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	
2.1	Текстовый редактор Word. Вызов программы.	2	1	1	Выполнение практического задания
2.2	Инструментарий программы Word. Меню	3	1	2	Выполнение практического

	«Файл», "Дизайн", "Разметка страницы"				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	<b>Поиск информации в Интернете</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
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	<b>Проба пера. Проекты.</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	

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
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

## Содержание учебного плана 2 года обучения

### 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.

### 1. 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.

## **2. 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	<b>Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
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	<b>Редактор презентаций PowerPoint</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	
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	<b>Поиск информации в Интернете</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
3.1	Повторение. Способы поиска текстовой информации.	2	1	1	Выполнение практического задания
3.2	Поиск информации для презентации в Интернет.	2	1	1	<b>Выполнение практического задания</b>
4	<b>Проба пера. Проекты.</b>	<b>9</b>		<b>9</b>	
4.1	Творческий проект «Этот 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	
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	

### 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.

#### **1. 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».

### **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 роста: 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:**

- мобильный класс
- ноутбук учителя с программным обеспечением Classroom
- программное обеспечение на ноутбуках – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint).
- интернет.
- принтер, сканер;
- мультимедийный проектор;
- интерактивная доска;
- устройства для ввода визуальной информации (сканер, цифров, web-камера и пр.);
- акустические колонки в составе рабочего места преподавателя.
- помещение для занятий соответствует требованиям санитарно-гигиенических норм и правил по технике безопасности.

## **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-shkolnyhprezentaciy-s-1-11-klass>,
- Глобальная школьная лаборатория "ГлобалЛаб": <https://globallab.org/ru/#.YOpjB6smzSE>

### **2.2. Оценочные материалы и формы аттестации.**

По окончании каждого года обучения выполняется итоговая творческая работа, творческий проект.

Первый год – это рисунки, второй год – это алгоритм, третий год – презентация. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

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\_\_

Степень владения Вид деятельности	I четверть	II четверть	III четверть	IV четверть
<b>Умение работать в графическом редакторе Paint</b>				
самостоятельность при выполнении задания				
ориентация в интерфейсе графического редактора				
ориентация в инструментах графического редактора				

использование различных инструментов редактора				
использование множества цветов в рисунке				
самостоятельное сохранение готового рисунка				
<b>Умение работать с мышью</b>				
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				
<b>Умение работать с текстом</b>				
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 окончанию 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 задания	выполнения	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
Продолжительность учебного года, неделя.	34	34	34
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие- 02.09-2022г- 24.12 2022г 2 полугодие 14.01.2023г- 25.05 2023г	1 полугодие 06.09.2023г- 25.12.2023г 2 полугодие 14.012024г- 25.05.2024г	1 полугодие 05.09.2024г- 25.12.2024г 2 полугодие 14.012025г- 25.05.2025г
Возраст детей, лет	8 -9 лет	9- 10 лет	10-11 лет
Продолжительность	1 час	1 час	1 час



занятий			
Режим занятий	1 час в неделю	1 час в неделю	1 час в неделю
Годовая учебная нагрузка	34	34	34

### 2.5 Календарный план воспитательной работы

Мероприятие	Форма	Месяц
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

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Методическое пособие. М.: Бином, 2017.
2. Горячев А.В. Методические рекомендации Мой инструмент компьютер. М.: Баласс, 2017.
3. Кавриго С.М. Методическое пособие. Вологда: ВОУНБ, 2019.
4. Кузнецова А.В. Методическое пособие. М: ГБОУ «ТемоЦентр», 2017.
5. Семакин И. Г., Цветкова М.С. Информатика: методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

#### Электронные ресурсы:

1. Библиотека методических материалов для учителя [Электронный ресурс]//URL:[https:// www.metod-kopilka.ru](https://www.metod-kopilka.ru)
2. Глобальная школьная лаборатория "ГлобалЛаб" [Электронный ресурс] URL: <https://globallab.org/ru/#.YOpjB6smzSE>
3. ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» [Электронный ресурс] URL: <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c4ca86e6bfe78/>
4. Онлайн-конструктором школьных презентаций [Электронный ресурс] URL: <https://wilda.ru/onlayn-konstruktor-shkolnyh-prezentaciy-s-1-11-klass>
5. Учебно-методический портал [Электронный ресурс] //URL:[https://www.uchmet.ru/library/add\\_school/](https://www.uchmet.ru/library/add_school/)