

**Частное общеобразовательное учреждение гимназия «Томь»
634041 г. Томск ул. Карташова 68/1 тел.43-03-34**

СОГЛАСОВАНО
на заседании
Методического совета
протокол № 2
29 августа 2022

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ С.Е. Семитко.

Приказ № 37-ОД «01.09.2022 г.»

Подписано цифровой подписью:
ЧОУ ГИМНАЗИЯ «ТОМЬ», Семитко Светлана
Евгеньевна, Директор
Номер сертификата:
74FB8400F2AD0DA445DD600B3CDC294
Действие: с 02.12.21 07:54:10 по 02.03.23 08:04:10

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
интеллектуальной направленности**

«Мир информатики»

2, 3 классы

Возраст: 8-10 лет

Срок реализации 2 года

Составитель:
Баранова Ксения Игоревна,
учитель информатики

Количество часов в год: 68 часов
В неделю: 2 часа

Томск 2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы «Мир информатики» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа ««Мир информатики»» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже

странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word, графический редактор Paint, а также освоение основ проектно-творческой деятельности через приложение Microsoft Office PowerPoint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Встроенная векторная графика в текстовый редактор Word позволяет создавать рисунки из отдельных графических примитивов (линия, прямоугольник, овал и т.д.).

Офисное приложение Microsoft Office PowerPoint прививает младшим школьникам навыки работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основой деятельности программы «Мир информатики» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий, привитие навыков пользования информационными средствами, умением работать с информацией при создании презентаций.

Дополнительная образовательная программа «Мир информатики» имеет научно-техническую направленность.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint, Word, освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

Задачи данной образовательной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office PowerPoint;

Развивающая:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Дополнительные задачи программы:

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Программа рассчитана на обучение детей 2 класса

Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная программа рассчитана на 2 года обучения: 2– 2 часа в неделю, 68 часов в год, 3 – 2 часа в неделю, 68 часов в год

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

По окончании обучения учащиеся должны знать и уметь:

Знать:

- ✓ понятие фрагмента рисунка;
- ✓ понятие файла;
- ✓ точные способы построения геометрических фигур;
- ✓ понятие пикселя и пиктограммы;
- ✓ понятие конструирования;
- ✓ понятие слайд,
- ✓ понятие анимация,
- ✓ что такое информация;
- ✓ что такое объект;
- ✓ основные способы работы с информацией в программе Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ о значении использовании презентаций у учебной и во внеклассной деятельности учащихся, созданных в программе Microsoft Office PowerPoint.
- ✓

Уметь:

- ✓ учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- ✓ самостоятельно составлять композиции;
- ✓ видеть ошибки и уметь их исправлять;
- ✓ знать терминологию;
- ✓ быстрота исполнения работы
- ✓ самостоятельно составлять слайды презентации
- ✓ применять анимацию, дизайн, музыку

- ✓ создавать собственные презентации «с нуля» или с помощью шаблона Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ вставлять в презентации картинки из файлов и автофигуры;
- ✓ делать анимацию объектов, составляющих презентацию;
- ✓ использовать презентацию для сопровождения устного рассказа;
- ✓ создавать простейшие игры в программе Microsoft Office PowerPoint.

Способы определения результативности занятий.

- ✓ Наблюдение
- ✓ Устный контроль
- ✓ Практическая работа
- ✓ Тестирование
- ✓ Контрольная работа

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

- ✓ Организационный момент (1 мин.).
- ✓ Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (8 – 9 мин. – 2 класс.).
- ✓ Объяснение нового материала (15 мин – 2 класс).
- ✓ Физкультминутка (2 мин)
- ✓ Работа за компьютером (15 мин – 2 класс).
- ✓ Релаксация (1 мин)
- ✓ Подведение итогов (2 мин.).

Отличительные особенности программы

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, окружающего мира. Особое внимание обращено на развитие логического мышления младших школьников

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 класс – 2 часа

| № урока | Наименование разделов и тем. | Общее кол-во учебных часов | Теоретических | Практических |
|---------|---|----------------------------|---------------|--------------|
| 1 | Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе | 1 | 1 | |
| 2-3 | Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни. | 2 | 1 | 1 |
| 4-5 | Знакомство с клавиатурой | 2 | 1 | 1 |
| 6-9 | Клавиатурный тренажёр (режим ввода букв) | 4 | | 4 |
| 10-14 | Клавиатурный тренажёр (режим ввода слов) | 4 | | 4 |
| 15-16 | Роль рисунка в жизни современного общества. Векторная графика в текстовом процессоре MS Word: назначение, возможности, интерфейс. | 2 | 1 | 1 |
| 17-18 | Окно документа; запуск программы. Панель инструментов. | 2 | 1 | 1 |
| 19-22 | Знакомство с примитивами | 4 | 2 | 2 |
| 23-28 | Создание простейших изображений с помощью графических примитивов | 6 | 1 | 5 |
| 29-34 | Создание симметричных изображений с помощью графических примитивов | 6 | 1 | 5 |
| 35-44 | Работа с меню Формат рисунка | 10 | 3 | 7 |
| 45-49 | Инструмент «Надпись» | 5 | 1 | 4 |
| 50-54 | Использование векторного редактора для моделирования. | 5 | 1 | 4 |
| 55-58 | Вставка рисунков в объекты | 4 | 1 | 3 |
| 59-62 | Тематические рисунки: поздравительные открытки, плакаты, стенгазеты | 4 | | 4 |
| 63-68 | Рисунок на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок | 6 | | 6 |
| | ИТОГО: | 68 | 15 | 53 |

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3класс – 2 часа

| № урока | Наименование разделов и тем. | Общее кол-во учебных часов | Теоретических | Практических |
|---------|---|----------------------------|---------------|--------------|
| 1 | Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе | 1 | 1 | |
| 2 | Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс. | 1 | 1 | |
| 3-6 | Работа с инструментами. | 4 | 1 | 3 |
| 7-8 | Меню «Палитра» | 2 | | 2 |
| 9-11 | Инструмент «Надпись» | 3 | 1 | 2 |
| 12-13 | Буфер обмена. | 2 | 1 | 1 |
| 14-16 | Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню. | 3 | 1 | 2 |
| 17-19 | Использование редактора Paint для моделирования. | 3 | 1 | 2 |
| 20-21 | Рисование поздравительного плаката к Дню рождения школы. | 2 | | 2 |
| 22-23 | Поздравления родным и близким к 23 февраля. | 2 | | 2 |
| 24-25 | Поздравления родным и близким к 8 Марта. | 2 | | 2 |
| 26-27 | Приколы к Дню смеха. | 2 | | 2 |
| 28-29 | Стенгазета, посвященная дню Космонавтики. | 2 | | 2 |
| 30-31 | Поздравления ветеранам ВОВ. | 2 | | 2 |
| 32-34 | Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок. | 3 | | 3 |
| 35 | Знакомство с приложением Microsoft Office PowerPoint. Запуск работы и завершение работы PowerPoint. | 1 | 1 | |
| 36-37 | Основные элементы интерфейса программы PowerPoint. Создание простой презентации на основе шаблона. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. | 2 | 1 | 1 |
| 38-40 | Основные элементы интерфейса программы PowerPoint. Создание простой презентации на основе шаблона. Дизайн презентации | 3 | 1 | 2 |

| | | | | |
|-------|---|-----------|-----------|-----------|
| 41-45 | Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций | 5 | 1 | 4 |
| 46-50 | Вставка автофигур в презентацию. Работа с меню Формат | 5 | | 5 |
| 51-53 | Наложение анимации на объекты слайда | 3 | | 3 |
| 54-55 | Вставка музыки в презентацию | 2 | | 2 |
| 56-58 | Смена слайдов и гиперссылки в презентации | 3 | | 3 |
| 59-65 | Проект на свободную тему | 7 | 1 | 7 |
| 66-67 | Защита проекта | 2 | 2 | |
| 68 | Итоговая рефлексия | 1 | 1 | |
| | ИТОГО: | 68 | 15 | 53 |

Содержание программы.

1. Графические возможности компьютера -

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики. Разработка и создание проекта в приложении Microsoft Office PowerPoint.

На теоретических занятиях:

- ✓ Возможности графического редактора Paint;
- ✓ особенности растровой и векторной графики;
- ✓ основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов.
- ✓ технологию разработки и создания мультимедийной презентации

На практических занятиях:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создавать мультимедийные презентации

Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении двух лет обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;

- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
 - компьютерные мозаики;
 - графический редактор Paint
 - векторный редактор, встроенный в MS Word;
- офисное приложение PowerPoint.

Методы обучения.

- Использование литературы по данным направлениям
- Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- Использование наглядных методов – демонстрация материала
- Методы практической работы на компьютерах индивидуально.

Материально-техническое обеспечение

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- магнитная доска,
- интерактивный комплекс (проектор+доска)
- простой карандаш,
- цветные карандаши,
- ластик,
- цветные маркеры.

Список литературы

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2019.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.
3. Учебные проекты с использованием MS Office/ Учебное пособие. – М.:БИНОМ, Лаборатория знаний, 2019