

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение Удмурт-Гондыревская основная общеобразовательная школа имени А.Ф. Виноградова

Рассмотрено на заседании ШМО _____/Спасских Л.Ф./ Протокол № 1 от 29.08.2024 г.	Принято на заседании педагогического совета Протокол № 1 от 29.08. 2024 г.	Утверждаю Директор школы: _____ /Охотникова С.А./ Приказ № 97 от 31.08. 2024 г.
------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа «Инфознайка»**

Срок реализации: 2 года  
Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Составитель:  
Спасских Олеся Валентиновна  
педагог дополнительного образования

д. Удмуртское Гондырево, 2024 год

# РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Инфознайка" направлена на ознакомление детей с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач, формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя, и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

**Направленность программы:** техническая

**Уровень освоения:** базовый

**Актуальность 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.

**Отличительные особенности программы** в том, что в программу включены задачи и задания, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**Новизна программы** заключается в содержании дополнительно изучаемого материала, значительно расширяющего возможности формирования навыков работы на компьютере. Использование возможностей ИКТ на занятиях с обучающимися начальной школы способствует более полному развитию интеллекта, воображения, мелкой моторики, творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Специфика занятий кружка состоит в том, что они строятся на предметно-практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

**Педагогическая целесообразность** 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.

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.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на 2 года обучения для детей 7-10 лет. По утверждению психологов основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет, поэтому запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

**Практическая значимость** данной программы обусловлена тем, что она ориентирована на формирование у учащихся начальных классов практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с

компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных методов и средств обучения.

**Преимственность программы.** Содержание программы интегрировано с такими школьными предметами, как:

- математика: единицы измерения информации, информационные процессы, логика, алгоритмы;
- ИЗО: графические редакторы, мультимедийные технологии;
- биология: свойства информации, поиск информации;
- история: устройство ПК;
- русский и английский языки: текстовые редакторы;
- литература: поиск информации;
- музыка: мультимедийные технологии.

**Объем программы на весь период обучения** – 144 часа, каждый год по 72 часа.

**Срок реализации программы** - 2 года.

**Особенности реализации образовательного процесса.** Образовательный процесс строится в соответствии с индивидуальным учебным планом объединения. Группа формируется из обучающихся одного возраста. Состав группы постоянный.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу, продолжительность занятия - 40 минут.

**Количество учащихся** в группе - 8 - 15 человек.

**Программа предусматривает использование следующих форм работы:**

- фронтальной - подача учебного материала всему коллективу учеников
- индивидуальной - самостоятельная работа учащихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

- групповой - 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 минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Форма обучения** – очная. В ситуациях эпидемии, режима самоизоляции и карантина, морозных дней учащимся предоставляется возможность обучаться по программе дистанционно. Для осуществления обратной связи с учащимися и родителями используются российские мессенджеры и социальные сети, электронная почта.

**Формы контроля:** освоение знаний, умений и навыков оценивается через тесты, практические задания, защиты творческих проектов, участие в конкурсах.

## **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель:** развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий, формирование навыков работы с информацией и компьютерными программами.

**Задачи:**

Сформировать начальные навыки работы с программами PAINT, POWERPOINT, MICROSOFT WORD.

Формировать знания о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.

Развивать у учащихся информационную культуру, творческое воображение, образное мышление.

Развивать познавательный интерес и умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитывать культуру общения между учащимися.

Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план 1 года обучения

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Информационная картина мира</b>	15	8	7	
	Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места. Введение в предмет	2	1	1	
2	Информация, источники информации.	2	1	1	
3	Работа с информацией. «В лес за информацией»	2	1	1	
4	Отбор полезной информации.	2	1	1	
5	Знакомство с разными системами кодирования информации. Волшебные превращения информации	3	2	1	
6	Обработка информации человеком. «Кто где живет?»	2	1	1	
7	Действия с информацией	2	1	1	Творческое задание
	<b>Знакомство с компьютером</b>	11	6	5	
8	Компьютеры вокруг нас.	2	2	-	
9	Включение, выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	1	1	
10	Устройства ввода информации. «Сборка компьютера Малыш»	2	1	1	
11	Устройства вывода информации. «Сборка компьютера Малыш»	2	1	1	
12	Знакомство с клавиатурой. Получение навыков работы с мышью.	2	1	1	
13	Выполнение практической работы. «Сборка компьютера Малыш»	1	-	1	Выполнение практической работы
	<b>Первые шаги в мир алгоритмов</b>	16	5	11	

14	Знакомство с алгоритмами	2	1	1	
15	Составление и выполнение алгоритмов. «Перемещайка»	2	-	2	
16	Последовательность действий и результат выполнения алгоритма. «Перемещайка»	2	1	1	
17	Составление и исполнение алгоритмов. «Перемещайка»	1	-	1	
18	Адрес клетки. Мышка-художник	2	1	1	
19	Энтик и Мышка на одном поле. «Прогулка Энтика»	2	1	1	
20	Выполнение и составление алгоритмов. «Прогулка Энтика»	2	1	1	
21	Составление алгоритмов, их запись в словесной форме. «Прогулка Энтика»	1	-	1	
22	Составление алгоритмов. «Перемещайка»	1	-	1	
23	Выполнение практической работы. «Прогулка Энтика»	1	-	1	Выполнение практической работы
	<b>Создание компьютерных рисунков</b>	14	3	11	
24	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	1	1	
25	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	1	1	
26	Создание мини-проектов	1	-	1	
27	Функция раскрашивания в графическом редакторе	2	1	1	
28	Раскрашивание готовых рисунков	2	-	2	
29	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	2	-	2	
30	Самостоятельная работа. Работа в парах	1	-	1	

31	Итоговая работа. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)  <b>Создание презентаций</b>	2  16	-  6	2  10	Выполнение проекта
32	Основные возможности программы PowerPoint. Первые шаги по созданию презентации.	2	1	1	
33	Правила составления презентации. Общие правила дизайна	1	1	-	
34	Разработка презентаций	2	1	1	
35	Составление простейшей презентации	2	1	1	
36	Добавление эффектов анимации	2	1	1	
37	Творческий Проект. «Это я»	2	-	2	
38	Компьютерная анимация. Ситуации, в которых она применяется.	1	1	-	
39	Творческий проект «Моя деревня»	4	-	4	Творческая работа
	Итого	72	28	44	

### **Содержание учебного плана 1 года обучения**

#### **Информационная картина мира (15ч)**

Техника безопасности. Организация рабочего места. Беседа. Информация, источники информации.

Работа с информацией. «В лес за информацией. Отбор полезной информации. Знакомство с разными системами кодирования информации. Волшебные превращения информации. Действия с информацией. Обработка информации человеком. «Кто где живет?»

#### **Знакомство с компьютером (11 ч)**

Компьютеры вокруг нас. Включение, выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Устройства ввода информации. «Сборка компьютера Малыш». Устройства вывода информации. «Сборка компьютера Малыш». Внешняя память. «Сборка компьютера Малыш». Практическая работа. «Сборка компьютера Малыш»

#### **Первые шаги в мир алгоритмов (16 ч)**

Знакомство с алгоритмами. Составление и выполнение алгоритмов. «Перемещайка». Последовательность действий и результат выполнения алгоритма. «Перемещайка». Составление и исполнение алгоритмов. «Перемещайка». Адрес клетки. Мышка-художник. Энтик и Мышка на одном поле. «Прогулка Энтика». Выполнение и составление алгоритмов. «Прогулка Энтика». Составление алгоритмов, их запись в словесной форме. «Прогулка Энтика». Составление алгоритмов. «Перемещайка». Выполнение практической работы «Прогулка Энтика».

#### **Создание компьютерных рисунков (14 ч)**

Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс. Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Функция раскрашивания в графическом редакторе. Декоративное рисование.

### **Создание презентаций (16)**

Основные возможности программы PowerPoint. Первые шаги по созданию презентации. Правила составления презентации. Общие правила дизайна. Составление простейшей презентации. Творческий Проект. «Это я». Добавление эффектов анимации. Творческий Проект. (По выбору). Компьютерная анимация. Ситуации, в которых она применяется. Творческий проект «Моя деревня». Выполнение творческих и практических работ.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

### ***Предметные результаты:***

- знать и соблюдать правила техники безопасности;
- знать и соблюдать правила работы за компьютером;
- иметь представление об основных устройствах ПК;
- знать, что такое информация, виды информации, средства получения, хранения, передачи информации;
- знать назначение и работу графического редактора PAINT;
- знать, что такое алгоритм, формы записи алгоритмов, основные символы блок-схем алгоритмов, структуры алгоритмов;
- уметь работать с программами PAINT и POWER POINT
- уметь создавать презентацию, используя все возможности POWER POINT;
- уметь составлять и защищать творческие мини-проекты.

### ***Личностные результаты***

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### ***Метапредметные результаты***

#### **Регулятивные:**

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

#### **Познавательные:**

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные:**

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

**Учебный план 2 года обучения**

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Компьютер - друг человека</b>	<b>23</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	2	1	1	
2	Понятие об информации.	2	1	1	
3	Назначение основных устройств компьютера.	2	1	1	
4	Человек и компьютер.	2	1	1	
5	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	3	1	2	
6	Компьютерная помощница - мышь.	2	1	1	
7	Запускаем программы. Основные элементы окна программы.	2	1	1	
8	Организация хранения информации в компьютере. Файлы.	2	1	1	
9	Компьютерные программы.	2	1	1	
10	Игра на логику на компьютерах.	2	-	2	
11	Выполнение практических работ «Компьютер – друг человека».	2	-	2	Выполнение практической работы
	<b>Простейшая технология работы с текстом</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	
12	Назначение текстового редактора.	2	1	1	
13	Структура текстового редактора.	2	1	1	
14	Технология ввода текста.	2	1	1	
15	Редактирование текста.	2	-	2	
16	Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.	3	1	2	

17	Оформление текста.	2	-	2	
18	Создание простейшей открытки.	3	1	2	
19	Набор текста по образцу.	2	-	2	
20	Вставка графических изображений в текст.	2	-	2	
21	Рисование с помощью геометрических фигур.	3	1	2	
22	Выполнение практической работы. «Основные работы с текстовым редактором».	2	-	2	Выполнение практической работы
	<b>Компьютерная графика</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
23	Назначение графического редактора.	2	1	1	
24	Настройка инструментов.	2	1	1	
25	Компьютерная графика.	1	-	1	
26	Создание компьютерного рисунка.	2	1	1	
27	Создание рисунка на заданную тему.	2	1	1	Выполнение практической работы
	<b>Создание простейших мультфильмов</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	
28	Что такое мультипликация и анимация. История мультипликации.	2	1	1	
29	Компьютерная анимация. Одновременные действия двух и более актеров.	2	1	1	
30	Создание движущихся объектов.	2	-	2	
31	Работа над анимацией слайдов.	1	-	1	
32	Редактирование мультфильма.	2	-	2	
33	Анимация актеров, предметов, фона.	2	-	2	
34	Работа над собственным мультфильмом.	2	-	2	Творческая работа
35	Фестиваль мультфильмов. Просмотр м/ф.Итоговая аттестация	2	-	2	Выполнение проекта
	Итого	72	21	51	

## Содержание учебного плана 2 года обучения

### Компьютер – друг человека (23 ч)

Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Понятие об информации. Назначение основных устройств компьютера. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Человек и компьютер. Компьютерная помощница - мышь. Запускаем программы. Основные элементы окна программы. Организация хранения информации в компьютере. Файлы. Компьютерные программы. Игра на логику на компьютерах. Выполнение практических работ «Компьютер – друг человека».

### Простейшая технология работы с текстом (25 ч)

Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора. Технология ввода текста. Редактирование текста. Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение. Оформление текста. Создание простейшей открытки. Набор текста по образцу. Вставка графических изображений в текст. Рисование с помощью геометрических фигур. Выполнение практической работы. «Основные работы с текстовым редактором»

### Компьютерная графика (9 ч)

Назначение графического редактора. Настройка инструментов. Создание рисунка на заданную тему. Создание компьютерного рисунка. Компьютерная графика.

### Создание простейших мультфильмов (15 ч)

Что такое мультипликация и анимация. История мультипликации. Компьютерная анимация. Одновременные действия двух и более актеров. Создание движущихся объектов. Работа над собственным мультфильмом. Редактирование мультфильма. Анимация актеров, предметов, фона. Работа над анимацией слайдов. Фестиваль мультфильмов. Просмотр м/ф. Итоговая аттестация.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

### *Предметные результаты:*

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать назначение основных устройств компьютера;
- знать назначение и структуру текстового и графического редактора;
- знать, что такое мультипликация и анимация; компьютерная анимация;
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- уметь запускать программы;
- уметь выполнять действия с фрагментами текста, выполнять основные работы с текстовым редактором;
- уметь работать над собственным мультфильмом;
- уметь работать с программами PAINT, POWER POINT, MICROSOFT WORD;
- создавать мультфильм, используя программу POWER POINT;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

### *Личностные результаты*

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### *Метапредметные результаты*

#### **Регулятивные:**

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

**Познавательные:**

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные:**

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Полугодие	Месяц	Недели обучения	Год обучения первый	Год обучения второй
Первое полугодие	Сентябрь	1	У	У
		2	У	У
		3	У	У
		4	У	У
	Октябрь	5	У	У
		6	У	У
		7	У	У
		8	У	У
	Ноябрь	9	У	У
		10	У	У
		11	У	У
		12	У	У
	Декабрь	13	У	У
		14	У	У
		15	У	У
		16	У	У
Второе полугодие	Январь	17	П	П
		18	У	У
		19	У	У
		20	У	У
	Февраль	21	У	У
		22	У	У
		23	У	У
		24	У	У
	Март	25	У	У
		26	У	У

		27	У	У
		28	У	У
	Апрель	29	У	У
		30	У	У
		31	У	У
		32	У	У
	Май	33	У	У
		34	У	У
		35	У	У
		36	У, ПА	У, ИА
Всего учебных недель			36	36
Всего часов по программе			72	72

Условные обозначения: **К** - комплектование, **У** – учебная неделя, **П**– праздничная неделя, **ПА**– промежуточная аттестация, **ИА** – итоговая аттестация.

### УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

**Кадровое обеспечение:** педагог, имеет высшее педагогическое образование, прошел курсы повышения квалификации по профилю.

**Материально-техническое обеспечение:** занятия по данной программе проходят в кабинете информатики. Кабинет хорошо освещен, оборудован мебелью согласно возрасту учащихся. Имеются компьютеры и ноутбуки с ОС MS Windows 2007 и 2010 и выходом в интернет, электронные носители с комплектом компьютерных программ, принтер, сканер, телевизор Smart-TV.

**Информационные ресурсы:** аудио-, видео-, фото-, интернет- источники.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

#### Методы обучения:

- при проведении теоретических занятий – объяснение, изложение, демонстрационные, частично-поисковые и эвристические методы, создание проблемных ситуаций;
- при проведении практических занятий - частично-поисковый, исследовательский, проектный методы.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

В ходе реализации программы используются следующие **педагогические технологии:**

- Развивающее обучение, которое направлено на развитие потенциальных возможностей, обучающихся включая формирование механизмов мышления и памяти;
- Здоровьесберегающие технологии, которые направлены на сохранение здоровья обучающихся на всех этапах его обучения и развития;
- Информационно-коммуникационная технологии, которые направлены на формирование первичных навыков работы с информацией – ее поиска и сортировки, упорядочивания и хранения;
- Личностно-ориентированные технологии, которые направлены на максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей обучающегося на основе использования, имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

#### Дидактические материалы:

- Тетради для самостоятельной работы;
- Клавиатурный тренажер;
- Комплект компьютерных программ.

#### Методические разработки:

- Разработки лекций и бесед;
- Шаблоны презентаций в POWERPOINT;

- Шаблоны открыток;
- Кроссворд по теме «Компьютерные презентации»;
- Отрывки мультфильмов.

### **Методические особенности организации образовательного процесса:**

Форма организации образовательного процесса – групповая.

Формы организации учебного занятия – беседа, игра, конкурс, «мозговой штурм», олимпиада, открытое занятие, праздник, практическое занятие, презентация, тренинг.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ**

### **Характеристика объединения «Инфознайка»**

Количество обучающихся объединения составляет 8-15 человек.

Возрастная категория детей – 7 – 10 лет.

### **Основные направления воспитательной работы:**

1. Интеллектуальное воспитание
2. Здоровьесберегающее воспитание
3. Правовое воспитание и культура безопасности
4. Экологическое воспитание
5. Самоопределение и профессиональная ориентация

**Цель воспитания** – создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитания:**

- создание социально-психологических условий для развития личности;
- формирование потребности в здоровом и безопасном образе жизни, как устойчивой формы поведения;
- создание условий для проявления и раскрытия творческих способностей всех участников воспитательного процесса;
- способствовать сплочению творческого коллектива через КТД;
- профессиональное самоопределение.

**Результат воспитания** – будут сформированы представления о морально-этических качествах личности, потребности в здоровом и безопасном образе жизни, бережном отношении к окружающему миру, к активной деятельности по саморазвитию.

### **Работа с коллективом обучающихся:**

- организация мероприятий, направленных на развитие творческого коммуникативного потенциала обучающихся и содействие формированию активной гражданской позиции.
- участие в общих мероприятиях Дома детского творчества

### **Работа с родителями**

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность детского объединения (организация турниров с приглашением родителей, открытых занятий, мастер-классов, показательных выступлений, совместных мероприятий и т.д.)

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Ответственный
1	Урок цифры	ежемесячно	Спасских О.В.
2	Родительское собрание	сентябрь	Администрация школы
3	Поздравительный концерт ко Дню матери	ноябрь	Спасских Л.Ф., Шишкова Е.В.
4	День здоровья	январь	Кл. руководители, Спасских Л.Ф.
5	Участие в конференции отцов	февраль	Спасских Л.Ф.
6	Участие в конференции матерей	март	Шишкова Е.В., Спасских Л.Ф.
7	Общешкольное родительское собрание с приглашением специалистов разных служб района	апрель	Администрация школы
8	Участие в месячнике пожарной безопасности	апрель	Бобров Ю.И., кл. руководители

### ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ КОНТРОЛЯ

Проектная работа за 1 год обучения

1. Создание презентации в программе PowerPoint

#### Технические требования к компьютерной презентации

- Компьютерная презентация должна быть выполнена в программе Power Point.
  - Действия и смена слайдов презентации должны происходить автоматически.
  - Презентация должна воспроизводиться на любом компьютере.
  - Количество слайдов 9 - 15.
  - Презентация должна сохранять единый стиль (цвет, шрифт - размер, начертание, выравнивание).
  - Презентация должна иметь Титульный лист: название, автор работы (ФИО), фото автора и обязательно полное название образовательного учреждения.
2. Вставка картинок в слайды, созданных в программе Paint.

#### Критерии оценивания компьютерной презентации

Создание слайдов	Количество баллов
Титульный слайд с заголовком	5
Минимальное количество слайдов (9-15)	10
Использование дополнительных эффектов анимации	5
Сохранение единого стиля презентации	5
Вставка картинок в слайды, созданных в программе Paint	10

**Высокий уровень:** 30-40 баллов

**Средний уровень:** 15-30 баллов

**Низкий уровень:** до 15 баллов

### Итоговое тестирование

1. Выбери **ОСНОВНЫЕ** устройства, необходимые для работы компьютера (выберите несколько из 8 вариантов ответа):

- 1) клавиатура
- 2) мышь
- 3) монитор
- 4) системный блок
- 5) принтер
- 6) сканер
- 7) колонки
- 8) микрофон

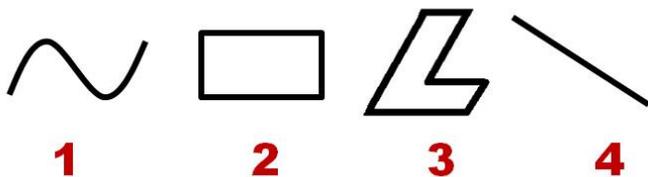
2. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке в программе Paint?

- 1)  ;      2)  ;      3)  ;      4) .

3. Выберите иконку программы Paint.



4. Укажите инструмент для рисования кривой линии в программе Paint.



5. Каким инструментом нарисован данный рисунок в программе Paint?



**Варианты ответов**

- 1) линия
- 2) распылитель
- 3) карандаш
- 4) треугольник

**6. Microsoft PowerPoint нужен для:**

- 1) Создания и редактирования текстов и рисунков.
- 2) Для создания таблиц.
- 3) Для создания презентаций и фильмов из слайдов.

**7. Презентация – это...**

- 1) Документ с картинками;
- 2) Набор картинок-слайдов на определенную тему;
- 3) Инструмент, который позволяет создавать текст.

**8. Анимация – это ...**

- 1) Создание движущихся объектов;
- 2) Создание неподвижных объектов;
- 3) Оба варианта верны.

**9. Что можно сделать с помощью анимации?**

- 1) Создавать мультфильмы;
- 2) Написать рассказ;
- 3) Слушать музыку.

**10. При появлении запаха гари или странного звука необходимо:**

- 1) Продолжать работу за компьютером;
- 2) Сообщить об этом учителю;
- 3) Немедленно покинуть класс.

**11. Разрешается ли приносить в класс напитки и продукты питания?**

- 1) Да;
- 2) Да, если сильно хочется пить или есть;
- 3) Нет.

**12. Какой из устройств компьютера является "мозгом" компьютера?**

- 1) память;
- 2) процессор;
- 3) монитор;
- 4) клавиатура;
- 5) мышь.

**Критерии оценивания**

Вопросы	Количество баллов
1	5 баллов
2, 3, 4, 5, 9, 10, 11	1 балл
6, 7, 8, 12	2 балла
Итого	20 баллов

Высокий уровень – 17 – 20 баллов

Средний уровень – 14 - 17 баллов

Низкий уровень – до 14 баллов

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Для учеников:*

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 2 класс: Учебник-тетрадь. В 2 ч. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Учебник-тетрадь. В 2 ч. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
3. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 4 класс: Учебник в 2-х ч.. — М: Академкнига/Учебник, 2013.

### *Для педагога:*

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику-тетради. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
2. Паутова А.Г. Информатика. 2 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
3. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику-тетради. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
4. Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. — М.: Академкнига/Учебник, 2004.
5. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 4 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику-тетради. — М.: Академкнига/Учебник, 2012.
6. Паутова А.Г. Информатика. 4 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. — М.: Академкнига/Учебник, 2013.
7. Использование возможностей графического редактора в курсе «Информатика и ИКТ» в начальной школе. Г.А. Кобелева, Н.Ю. Блохина.
8. Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2018г, 256 с
9. Информатика в школе №4 2015 г. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint. Л.Л. Босова.

### **Интернет-ресурсы:**

- Интернет портал ПРОШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
- <http://school-collection.edu.ru> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.