

Муниципальное автономное образовательное учреждение Лицей
городской округ Нижняя Салда

Утверждена
приказом директора № _____
от « _____ » _____ 2022г.
Директор _____
/Сторожкова Т.А./



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мастер программ»

Целевая аудитория: обучающиеся 4 класса
Срок реализации: 16 часов

Автор-составитель:
Педагог дополнительного образования
Фарафоновна Алена Дмитриевна

Нижняя Салда
2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	6
3. Список литературы.....	9

1. ПОСНИТЕЛНА ЗАПСКА

Дополнителна общобразователна програма «Мастер програм» разработана согласно треванянем следуюших нормативных документов.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развитие, 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. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернет), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и получают психологическую готовность 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.

Цель курса :

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;

- развитие простейшего воображения, логического и визуального мышления;

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов;

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;

- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учебе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Планируемые результаты

Личностными результатами изучения курса «Мастер программ» является формирование следующих умений:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предположенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно *оценить* как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Предметные результаты

- формирование первоначальных представлений о роли информации в жизни человека;

- ознакомление учащихся органами чувств с помощью которых мы получаем информацию;

- ознакомление учащихся с терминологией и классификацией информационных процессов;

- демонстрация сформированных умений и навыков работы на компьютере и применение их в практической деятельности и повседневной жизни;

- умение самостоятельно осуществлять творческие проекты с использованием офисного пакета MSOffice, в интегрированной мультимедийной среде Logo;

- создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования во внеурочной деятельности.

В рамках данного курса внеурочной деятельности учащиеся Получат следующие знания:

-правила техники безопасности;

-основные устройства ПК;

-правила работы за компьютером;

-виды информации и действия с ней;

-назначение и возможности редактора PAINT;

-возможности текстового редактора WORD;

-назначение и работу программы Power Point;

-понятия локальных и глобальных сетей;

-основы Интернет;

-работу электронной почты;

-назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде Logo.

- включать, выключать компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском релитре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрывать программу;
- работать с программами Word, Paint, Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, использовать все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Матриальное обеспечение

Программа курса «Мастер программ» разработана для учащихся 4

классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста, и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 12-15 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, использования учебных и ролевых игр, разнородного и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

Формы обучения

Основной формой обучения является учебно-практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами ее организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения курса выбирается такая тема работы для учащихся, которая позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается возможность выполнения работ для учащихся соответствующего возраста, его ответственная и личностная ценность, возможность выполнения работ при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления учащимся в процессе освоения программы возможности выбора личностно или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоемкости.

согласуя их с возрастными особенностями учащихся и уровнем их общего образования, возможностям выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Формы контроля:

Тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, PAINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации, участие в предметных олимпиадах «Инфоэника», «КИТ» и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Беседа по информатике», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Заеркалье», «Юные информатики».

2. Учебно-тематический план

№ урока	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
РАЗДЕЛ 1. Вводное занятие, 2ч.					
1.1	Основы техники безопасности. Знакомство с информационными технологиями.	1	1	1	Анкетирование
РАЗДЕЛ 2. Юный компьютерный художник					
2.1	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вывод программы. Инструментарий Paint. Меню и пагина инструмента. сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1	0,5	0,5	Практическое задание
2.2	Функция раскрашивания в графическом редакторе. (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	1	0,5	0,5	Раскрашивание готовых рисунков. Декоративное рисование
2.3	Проект. Книжная графика (книжная обложка.	1		1	Проект

Вводное занятие (1 час - 1 раз в неделю)
«Юный компьютерный художник» (3 часов – 1 раз в неделю)
 Основы техники безопасности. Знакомство с информационными технологиями.

Содержание программы

календарь, поздравительная открытка)		РАЗДЕЛ 3. «Мастер печатных дел»		РАЗДЕЛ 4. Мастер презентации		Итого	
3.1	Устный опрос	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Первое знакомство. Вызов программ.						
3.2	Тренажер	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Клавиатура. Основные клавиши. Тренажер инструментарий						
3.3	Набор текста	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Редактирование текста. Меню «Главная» Меню «Вставка». Создание						
	граммат. Меню «Вставка». Создание						
3.4	Рисунок в текстовом редакторе	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.						
3.5	Буклет(брошюра)	1,5	0,5	2	2	0,5	1
	Формлиение буклетов брошюра. Оформление. Творческий проект. Формлить брошюру						
	Защита проектов.						
4.1	Устный опрос	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Знакомство с программой PowerPoint						
4.2	Презентация	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Основные возможности программы PowerPoint						
	Составление простейшей презентации						
4.3	Проект «Это я»	1		1	1		
	Творческий Проект. «Это я»						
4.4	Практическое задание	0,5	0,5	1	1	0,5	1
	Добавление в презентацию картинок, арт текстов. Добавление эффектов анимации в презентацию						
	Составление презентации с вложениями. Интервью.						
4.5	Создание проекта	1		1	1		
	Творческий проект.						
4.6	Защита проекта	1		1	1		
	Защита проектов						
		10	6	16	16	6	10

Процесс создания рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные приемы редактирования форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изображений композиций детьми.

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.

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

Графический редактор Paint Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментами программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

«Мастер печатных дел» (6 часов – 1 раз в неделю) Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальные преимущества: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его содержание под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используются в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается

столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Текстовый редактор Word Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Проектная деятельность

«Мастер презентации» (6 часов – 1 раз в неделю)

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учат презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление наглядной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Мыслишь школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства. **Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете** Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать. **Компьютер и его устройства** Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программ. Составление рисунков на заданные темы. Меню программ.

Текстовый редактор Word Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программ, основные возможности. Составление рефератов, правительственных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

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

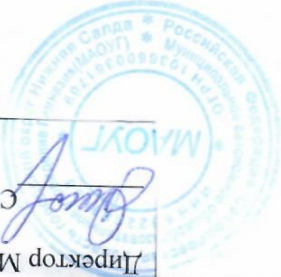
3. Список литературы

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.

2. Кершан Б. и др. Основы компьютерной грамотности. - М.: Мир, 1989.

3. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.

4. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
5. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
6. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991



Сторожкова Т.А.

Директор МАОУ

Пролито, пронумеровано и
скреплено печатью
№ _____
листов _____
(всего _____)