

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области
МО Щёкинский район

Грецовская основная школа №31



РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического
совета _____ Скотникова Е.В.
Протокол №1
от "31" августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
_____ Астафьева
Н.В. _____
Протокол №1
от "31" августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Скотникова
Е.В..
Приказ №71
от "31" августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса дополнительного образования

«ИНФОРМАТИКА ИГРАЮЧИ» в 4-5 классах

Учитель: Скотникова Ю.В.

Составитель: Скотникова Юлия
Владимировна
Учитель Информатики и ИКТ

Пояснительная записка

Рабочая программа курса «Информатика играючи» для 4-5 классов составлена Скотниковой Ю.В., учителем информатики и ИКТ МБОУ «Грецовская основная школа №31». Изучение программы проходит в 4-5 общеобразовательных классах в рамках дополнительного образования (техническое направление), в основе реализации Федерального государственного образовательного стандарта начального общего, основного общего образования.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления.

-Овладение информационной грамотностью, предполагающей умение распознавать потребность в дополнительной информации, определять возможные источники информации и стратегию ее поиска, получать, оценивать и использовать недостающую информацию.

-Формирование представлений о потенциальных возможностях и принципиальных ограничениях компьютерных технологий.

-Овладение умениями адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации, проектирования объектов и процессов, а также в процессе овладения информационной грамотностью.

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.

Программа предусматривает включение задач и заданий, 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.

Цель данной программы - формирование элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Основные задачи программы:

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей обучающихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности обучающегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности обучающихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности обучающихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа обучающимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 9-11 лет, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для обучающихся начальных классов. Программа данного кружка реализована в рамках внеучебной деятельности в соответствии с образовательным планом МБОУ «Грецовская основная школа №31».

Данная программа рассчитана на 68 часов.

Программа кружка построена на специально отобранном материале и опирается на следующие принципы:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру;
- доступность, познавательность и наглядность;
- практико-ориентированная направленность;
- психологическая комфортность

Формы и методы работы:

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Круглые столы, диспуты, поисковые и научные исследования, проекты.
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

Планируемые результаты реализации программы кружка «Информатика играючи»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

- Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы

Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

- **Регулятивные универсальные действия**

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	

оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия
---	--

- **Коммуникативные универсальные действия**

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;

- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Информатика играючи» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений обучающихся.

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Информатика играючи» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проектов.

Результаты проектных работ помещаются в ученическое портфолио.

Материально-техническое обеспечение программы

I. Технические средства обучения:

- 1) персональные компьютеры, в том числе ноутбуки с выходом в сеть Интернет;
- 2) проектор;
- 3) принтер, сканер;
- 4) устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса;
- 5) интерактивная доска.

II. Программные средства:

- 1) Операционная система Windows7 (стартовая), Windows10;

Учебно-тематический план (68 ч)

Учебная тема	Количество часов
Основы компьютерной грамотности	6
Работа в текстовом редакторе MSWord	20
Работа с графическим редактором MSPaint.	12
Работа с табличным редактором Excel	16
Работа в программе MSPowerPoint	14
Всего	68

Календарно-тематическое планирование кружка

Дата	№ п/п	Наименование тем занятий
Основы компьютерной грамотности		
	1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с программой «Информатика играючи», целями и задачами. Определение уровня подготовки учащихся.
	2	Знакомство с устройством компьютера.
	3	Правила жизни людей в мире информации.
	4	Организационная техника. Виды орг.техники. Для чего она нужна?
	5	Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок).
	6	Практическое занятие. Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
Работа в текстовом редакторе MSWord		
	7	Знакомство с текстовым редактором. Панель навигации.
	8	Знакомство с клавиатурой. Создание текстового документа.
	9	Ввод текста.
	10	Способы редактирования текста.
	11	Работа на тренажере «Руки солиста»

	12	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.
	13	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
	14	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом.
	15	Проверка орфографии и грамматики.
	16	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).
	17	Использование элементов рисования (надписи WordArt).
	18	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».
	19	Защита мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».
	20	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
	21	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.
	22	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.
	23	Создание мини-проекта «Расписание уроков».
	24	Защита мини-проекта «Расписание уроков». Обсуждение и исправление ошибок.
	25	Работа на тренажере «Руки солиста»
	26	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
Работа с графическим редактором MS Paint.		
	27	Знакомство с графическим редактором Paint. Предназначение и возможности.
	28	Панель управления. Работа с графическим редактором Paint.
	29	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом».
	30	Редактирование объектов. Обращение цвета.
	31	Конструирование.
	32	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
	33	Создание мини-проекта «Волшебница-зима».
	34	Защита мини-проекта «Волшебница-зима».
	35	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».
	36	Защита мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».
	37	Работа на тренажере «Руки солиста»

	38	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
Работа с табличным редактором Excel		
	39	Знакомство с табличным редактором MS Excel.
	40	Особенности представления информации в табличном редакторе MS Excel.
	41	Возможности табличного редактора.
	42	Создание документа в табличном редакторе MS Excel.
	43	Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование.
	44	Создание круговых диаграмм. Форматирование.
	45	Решение математических задач.
	46	Сортировка, фильтрация данных по определенному критерию.
	47	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «8 Марта».
	48	Защита мини-проекта «Поздравительная открытка «8 Марта».
	49	Работа на тренажере «Руки солиста»
	50	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
	51	Использование автовода данных. Форматирование ячеек.
	52	Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».
	53	Защита мини-проекта «Наблюдения за погодой».
	54	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
Работа в программе MS PowerPoint		
	55	Знакомство с программой MS PowerPoint.
	56	Особенности представления информации в программе MS PowerPoint.
	57	Создание слайдов.
	58	Макет. Форматирование объектов.
	59	Добавление текста в слайды.
	60	Работа на тренажере «Руки солиста»
	61	Настройка анимации.
	62	Дизайн.
	63	Добавление звука.
	64	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.
	65	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.
	66	Защита мини-проектов.
	67	Работа на тренажере «Руки солиста»
	68	Работа на образовательной платформе «Учи.ру»
Итого		68 ч