

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Низовская средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» 04 2023г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Низовская СОШ»
И.Н. Семёновых
«29» 04 2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Компьютерный мир»

Возраст учащихся: 7-10 лет
Срок реализации – 9 месяцев

Составитель:
учитель математики
Исаева А.С.

п. Низовье
2023 г

Пояснительная записка
Описание предмета дисциплины, которому посвящена программа «Компьютерный мир»

Место предмета «Информатика» в системе других учебных дисциплин определяется его целью и содержанием. Цель обучения информатике – целенаправленное обучение детей приемам работы с информацией (поиск, анализ, классификация и т.д.) в том числе с помощью компьютера.

Для этого уже в начальной школе необходимо создать условия для формирования первичных представлений об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами, к которым относятся тексты, рисунки, схемы, таблицы, базы данных, дать школьникам необходимые знания об их свойствах и научить осуществлять с информационными объектами определенные действия с помощью компьютера. Это необходимо для того, чтобы научить детей применять современные информационные технологии для решения учебных и практических задач.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

В формировании целостного мировоззрения, учебных и коммуникативных навыков, всестороннем развитии личности информатика, вместе с другими учебными предметами играет значительную роль. Одним из приоритетных направлений начального образования является формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, в которое курс информатики вносит значительный вклад.

Под влиянием изменений, которые происходят в современном российском обществе, происходит пересмотр не только форм, но и содержания школьного образования. Это связано с увеличением потока информации, являющейся неотъемлемой частью деятельности любого человека.

Психологическая готовность ребёнка к жизни в информационном обществе должна формироваться с первых лет обучения в школе, что предполагает овладение компьютерной грамотностью, развитие навыков алгоритмического мышления, умения логически мыслить.

В младшем школьном возрасте у детей наблюдается повышенный интерес к компьютеру, как к средству игры, появляется мотивация к изучению информатики. Активное использование информационных технологий в образовательном процессе и объединение их с традиционными методами преподавания формирует познавательный интерес к изучению информатики.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы

Алгоритм - это описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.

Анимация - это воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения. Самые распространённые файлы анимации имеют формат GIF.

Антивирусная программа - это программа для обнаружения и лечения программ, заражённых компьютерным вирусом, а также для предотвращения заражения файлов вирусом.

Архитектура ЭВМ - это совокупность общих принципов организации аппаратных (hardware) и программных (software) средств и их характеристик, определяющая функциональные возможности ЭВМ при решении соответствующих классов задач.

Архитектура сети - это принципы построения и функционирования аппаратного и программного обеспечения элементов сети.

Браузер - (англ. browse - листать, просматривать) это программа, служащая для просмотра web-документов, и обеспечивающая переход с одной web-страницы на другую в соответствии с гиперссылкой.

Блок-схема - это графическая форма представления алгоритма. Блок схема состоит из стандартных геометрических элементов, каждый из которых предназначен для различных операций. На рисунке приведена блок - схема для нахождения площади прямоугольника.

Векторная графика - (англ. vector picture) это вид компьютерной графики, в которой описание графического изображения задается с помощью конечного числа геометрических объектов (примитивов).

Вирус - это размножающаяся программа, написанная человеком для нанесения ущерба ПК. Она может находиться в выполняемых файлах, загрузочных записях и макросах. При своем выполнении вирусы модифицируют программу так, что она делает нечто отличное оттого, что должна была делать. После репликации себя в другие программы вирус может сделать что-либо - от вывода какого-нибудь сообщения до удаления всех данных на диске.

Внешняя память - это совокупность запоминающих устройств для длительного хранения данных. В состав внешней памяти входят накопители на гибких и жестких магнитных дисках, оптические и магнито-оптические накопители, накопители на магнитной ленте. Во внешней памяти обычно хранятся архивы программ и данных. Информация, размещенная на внешних носителях, не зависит от того, включен или выключен компьютер.

Гиперссылка - это выделенный объект, связанный с другим файлом и реагирующий на щелчок мыши.

Гипермедиа - это технология организации компьютерных документов и программ, в которых используются гиперссылки на различные объекты - текстовые, графические, звуковые, мультипликационные.

Графический редактор - это программа или комплекс программ, позволяющих создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения, полученные с помощью сканеров. Некоторые редакторы обеспечивают возможность получения изображений трёхмерных объектов, их сечений и разворотов.

Зависание - компьютерное явление, при котором одна или несколько программ или вся операционная система перестают реагировать на действия пользователя, или начинают без остановки выполнять одну и ту же (не обязательно полезную или содержательную) операцию, не реагируя на сообщения от других программ. В этот момент изображение, выводимое программой на монитор (если оно есть) застывает, в отличие от ошибки исполнения, при которой на экран выдаётся сообщение. Продолжить работу программы можно только выгрузив её из памяти и запустив на исполнение снова. В случае полного зависания операционной системы, когда она не реагирует на ввод клавиатуры или мыши, работу можно продолжить только после полной перезагрузки операционной системы (компьютера).

Заливка - это инструмент в виде ведерка с краской, предназначенный для заливки геометрических объектов выбранным цветом в графических редакторах, например Paint.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный мир» имеет техническую направленность.

Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «УМнаяПРОдленка» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа учащихся 1-4 классов МБОУ «Низовская СОШ».

Основным направлением совершенствования образования школы становится информатизация, включающая в числе прочего формирование информационной культуры и компьютерной грамотности учащихся. Информационные технологии выступают в качестве современных средств развития таких важнейших познавательных процессов человеческой деятельности, как восприятие, внимание, воображение, память, речь.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность образовательной программы

Актуальность программы обуславливается тем, что в настоящее время информационно-компьютерная техника стала естественной средой, как на рабочем месте, так и в быту. Информационная культура, навыки работы с компьютерной техникой упрощают работу во многих сферах человеческой деятельности, расширяют кругозор, развивают логическое мышление, спо-

способность к анализу и синтезу.

Педагогическая целесообразность. Программа ориентирована на 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 созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией, развитие мелкой моторики рук; развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений, в которых информационные технологии играют ведущую роль; воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; воспитание уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности. Обучающиеся, имеющие соответствующий необходимым требованиям уровень ЗУН, могут быть зачислены в программу углубленного уровня.

Практическая значимость – программа направлена на то, чтобы помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Принципы отбора содержания образовательной программы.

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

Отличительные особенности.

Программа «Компьютерный мир» вооружает детей более углубленными знаниями, умениями и навыками, которые пригодятся в жизни и могут помочь в профессиональной ориентации.

Данная программа удовлетворяет современным требованиям, запросам детей и их родителей. Здесь много уделяется внимание моделированию технических объектов, а также основам мультипликации, что дает возможность быстрее увидеть результат работы. А значит, интерес к техническому творчеству не угаснет, он будет только развиваться.

В программе прослеживаются межпредметные связи с базовыми предметами начальной и средней школы, например, окружающий мир, ИЗО, математика, физика, информатика.

Цель образовательной программы

Формирование первоначальных знаний и умений, предполагающих активное использование ПК в урочной и внеурочной деятельности как средство развития одаренности личности младших школьников.

Задачи:**Обучающие:**

Обучить первоначальным умениям и навыкам работы с компьютером и современными информационными и коммуникационными технологиями.

Обучить работе с прикладными и компьютерными программами (ПМК «ФАНТАЗЕРЫ» Microsoft office).

Обучить рисованию и моделированию в редакторах Paint 3D,

Обучить основам анимации в Power Point.

Развивающие:

Развить способность к взаимопониманию, интерес и внимание к техническому творчеству.

Развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Приобщить к проектно-творческой деятельности.

Формировать правильное отношение к компьютерам и компьютерным технологиям.

Воспитательные:

Воспитать творческую личность, умеющую ориентироваться в современном обществе;

Воспитать и развить информационную культуру учащихся, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, коммуникативные навыки, трудолюбие.

Реализация программы предполагает использование таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно – тематического направления программы.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 7-10 лет.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «УМнаяПРОдленка» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа учащихся 1-4 классов МБОУ «Низовская СОШ».

Набор детей в объединение – свободный.

Наполняемость учебных групп составляет от 12 до 20 человек

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Общее количество часов - 72. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Объем и срок освоения программы.

Срок реализации программы - 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

Основные методы работы.

Групповая и индивидуальные занятия. Во время занятия обязательно являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Планируемые результаты

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные, Познавательные

Обучающийся должен знать:

- правила техники безопасности;
- правила организации труда при работе за компьютером;
- основные функциональные устройства компьютера и их назначение (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, наушники, микрофон);
- дополнительные компьютерные устройства и их назначение (принтер, сканер, модем, цифровой фотоаппарат, цифровая видеокамера, видеопроектор, звуковые колонки);
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- основы работы в Paint 3D
- Источники информации и способы ее поиска

Обучающийся научится

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности при работе на компьютере;

- включить и выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы)
- работать с прикладной программой, используя мышь; осуществлять навигацию по программе, используя элементы управления (кнопки);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- пользоваться текстовым редактором (не только набирать текст в нем, но и использовать все функции, например изменение шрифтов, вставка символов, рисунков, рамок, изменение форматов листа и т.д.);
- выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование и др.);
- работать с программами Word, Paint, PowerPoint
- работать с различными источниками информации, что обеспечит формирование компьютерной компетентности, связанной с поиском, анализом, оценкой информации:
- оценивать потребность в дополнительной информации;
- определять возможные источники информации и способы ее поиска;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках, Интернете; получать информацию из наблюдений, при общении;
- наращивать свои знания, сравнивая, обобщая и систематизируя полученную информацию и имеющиеся знания, обновляя представления о причинно-следственных связях;
- создавать свои информационные объекты и проекты (открытки, рисунки, презентации, графические работы, 3D- модели)

Регулятивные УУД

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные УУД:

Обучающийся научится:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Механизмы оценивания образовательных результатов:

Формы аттестации

Исходя из поставленных цели и задач, прогнозируемых результатов обучения, разработаны следующие формы отслеживания результативности данной образовательной программы:

- использование методов тестирования;
- викторины;
- творческие задания;
- игры;
- практические работы;
- презентации творческих работ;
- участие в конкурсах.

Оценочные материалы

Формы подведения итогов реализации программы

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- начальный контроль (сентябрь);
- текущий контроль (в течение всего учебного года);
- промежуточный контроль (январь);
- итоговый контроль (май).

Для определения результативности обучения учащиеся в течение года, также в течение учебного года, разрабатываются творческие проекты.

Итоговый контроль: осуществляется в конце курса освоения программы и направлен на определение результатов работы и степени усвоения теоретических и практических ЗУН.

Кроме того, учебно-тематический план каждого года обучения содержит в себе вводное и итоговое занятие. Вводное занятие включает в себя начальную диагностику и введение в программу, итоговое занятие — промежуточную или итоговую диагностику.

Для каждого учащегося важно продемонстрировать свои творческие

достижения, получить одобрение и справедливую оценку своих стараний от педагога, родителей и сверстников. Критериями освоения программы служат знания, умения и навыки учащихся, позволяющие им создавать за компьютером собственные творческие работы, проекты и презентации.

Организационно-педагогические условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия должны проводиться в просторном помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться.

Материально-техническое обеспечение реализации программы:

Программы-Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint 3D, Sweet House 3D, Movavi video, Photo scape).

Технические средства –интерактивная панель; ноутбук учителя, ученические нетбуки компьютеры; цветной струйный принтер; флэшки, Интернет; фотоаппарат

Методическое обеспечение

Приёмы и методы.

Для освоения данной программы на занятиях применяются различные методы обучения (словесные, наглядные, практические).

Каждое занятие по темам программы, как правило, включает теоретическую и практическую часть. Практическая часть является естественным продолжением и закреплением теоретических знаний. Теоретический материал обычно даётся в начале занятия. Новую тему, то или иное занятие необходимо объяснять просто и доходчиво, обязательно закрепляя объяснение показом наглядного материала и показом приёмов работы.

Практические занятия - основная форма работы с детьми, где умения закрепляются, в ходе повторения - совершенствуются, а на основе самостоятельной работы за компьютером.

Формы занятий

Групповые занятия являются основным видом занятий. Дети учатся работать и общаться в коллективе.

Выполнение заданий в группе обычно происходит неравномерно, что продиктовано физиологическими особенностями ребёнка, поэтому необходимо проводить индивидуальную работу с детьми.

Кадровые.

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Методические материалы

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Первое знакомство с компьютером	раздаточный материал	Словесный: рассказ, беседа, объяснение. Практический: практическая работа.	Практическая работа
2.	Хранение информации на компьютере	Видеоматериалы, инструкционные карты	Коллективный: работа в группах. Наглядный: показ.	опрос
3.	Графика на компьютере	Видеоматериалы, инструкционные карты	Частично-поисковый анализ текста, Проблемно-поисковые: выполнение практических заданий, исследование, творческая деятельность	Практическая работа
5.	Программа Word	Видеоматериалы, инструкционные карты		Практическая работа
6.	Paint 3D. Базовые навыки в построении 3 D моделей.	Видеоматериалы, инструкционные карты		
7.	Компьютерный дизайн. Программа PowerPoint	Видеоматериалы, инструкционные карты		Практическая работа

Содержание программы

(72 часа, 2 раза в неделя)

Знакомство с компьютером (4 часа): компьютер, его назначение и область применения. Устройства, подключаемые к компьютеру. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера. Отличительные особенности нетбуков, планшетов. Компьютерные программы. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Диспечер задач. Учетные записи пользователей. Локальные сети.

Хранение информации на компьютере (2 часа): хранение информации на компьютере. Устройства хранения (дискHDDSSD , флэш - накопители) Открывание и закрывание, скрытые файлы и папки. Создание папки, копирование, перемещение, парольная защита. Уборка на рабочем столе. Безопасное выключение компьютера. Гибернация.Перезагрузка компьютера. Изменение размера окна.

Графика на компьютере (16 часов): Работа с «Paint». Рисование «карандашом», «кистью». Выполнение рисунка в программе «Paint». Основные цвета. Палитра цветов. Заливка. Раскраски. Распыление краски. Построение

объектов (овал и окружность, прямоугольник и квадрат). Черчение ровных линий. Черчение кривых линий. Действия с объектами (передвижение объектов, копирование объектов). Операция с фрагментом рисунка: масштабирование. Лупа. Конструирование рисунка из готовых геометрических фигур. Редактирование изображений посредством Photoscape. Применение фильтров, изменение тонов изображения. Ретушь фотографий.

ПК «Фантазеры» (20 часов): Назначение, возможности, панель инструментов программно-методического комплекса «ФАНТАЗЕРЫ». Разработка и редактирование изображений, приложений. Цвет рисунка. Составление рисунка из геометрических фигур, копирование элементов рисунка, выполнения индивидуальных проектов графической тематики.

Компьютер - настольная книга. Программа Word (10 часов): знакомство с текстовым редактором «Word» и его возможностями. Назначение клавиш: Enter, Shift, Caps Lock, Tab, Space Bar (пробел), Delete, Backspace. Набор слов текста. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов. Форматирование текста: шрифт, цвет, выравнивание, оформление заголовков, выделение красной строки. Изучение приёмов работы с объектами: рисование, вставка рисунков, надписей и заголовков. Создание приглашения или открытки, обработка графической информации. Создание открытки.

Paint 3D. Базовые знания в построении 3D-моделей.(10 часов)

Интерфейс программы, предоставление трехмерных изображения людей, животных, геометрических фигур, текста и рисунков. Действия с объектами: вращение объектов, регулировка размещения 3D-объектов во всех трех измерениях и применение 2D-объекты в качестве стикера к 3D-объектам.

Компьютерный дизайн. Программа PowerPoint (10 часов): возможности программы PowerPoint. Алгоритм создания презентации. Создание слайдов (дизайн). Способы вставки и сжатия рисунка. Использование эффектов анимации. Звуковое сопровождение слайдов. Сохранение презентации. Демонстрация.

Учебный план

П№	№	Тема раздела программы	Количество часов			Формы аттестации\ контроля
			теория	практика	итого	
	1	Первое знакомство с компьютером.	1	3	4	Практическая работа
	2	Хранение информации на компьютере.	1	1	2	опрос
	3	Графика на компьютере	4	12	16	Практическая работа
	4	ПКМ «ФАНТАЗЕРЫ»	5	15	20	Практическая работа
	5	Компьютер - настольная книга. Программа Word.	3	7	10	Конкурс
	6	Paint 3D. Базовые знания в построении 3Dмоделей.	1	9	10	Практическая работа
	7	Компьютерный дизайн. Программа PowerPoint .	3	7	10	Практическая работа
ВСЕГО:			72 часа			

Учебный план «Компьютерный мир»

месяц	число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Тема «Первое знакомство с компьютером»							
1-2			Беседа	1	Введение, задачи кружка. Компьютер, его назначение и область применения. Устройства, подключаемые к компьютеру. Правила поведения и техника безопасности при работе компьютером	Кабинет Информатики	
			Практическое занятие	1			
3-4			Практическое занятие	2	Основные устройства компьютера. Отличительные особенности нетбуков, планшетов. Компьютерные программы. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Диспетчер задач. Учетные записи пользователей. Локальные сети	Кабинет Информатики	Опрос Практическая работа
Тема «Хранение информации на компьютере»							
5-6			Беседа	1	Хранение информации на компьютере. Устройства хранения (диски HDDSSD , флэш - накопители) От-	Кабинет Информатики	Опрос Практическая работа

			Практическое занятие	1	крывание и закрывание, скрытые файлы и папки. Создание папки, копирование, перемещение, парольная защита. Уборка на рабочем столе. Безопасное выключение компьютера. Гибернация. Перезагрузка компьютера. Изменение размера окна.			
Тема «Графика на компьютере»								
7-8			Беседа	2	Работа с «Paint». Рисование «карандашом», «кистью». Выполнение рисунка в программе «Paint». Основные цвета. Палитра цветов. Заливка. Видеоролик «Инструменты про-	Кабинет Информатики	Опрос	
9-10			Практическое занятие	2	Раскраски. Распыление краски. Построение объектов (овал и окружность, прямоугольник и квадрат). Черчение ровных линий. Черчение	Кабинет Информатики	Практическая работа	
11-12			Практическое занятие	2	Операция с фрагментом рисунка: масштабирование. Лупа. Конструирование рисунка из готовых геометрических фигур.	Кабинет Информатики	Практическая работа	

13-14				Беседа Практическое занятие	2	Редактирование изображений посредством Photoscape	Кабинет матики	Инфор-	Опрос Практическая работа
15-16				Практическое занятие	2	Редактирование изображений посредством Photoscape	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
17-18				Практическое занятие	2	Применение фильтров, изменение тонов изображение в Photoscape	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
19-20				Практическое занятие	2	Ретушь фотографийPhotoscape	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
21-22				Практическое занятие	2	Ретушь фотографийPhotoscape	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа

ПМК «ФАНТАЗЕРЫ»

23-24				Беседа Практическое занятие	2	Знакомство с интерфейсом программы. «Золотая рыбка». Мастерская «Сказки природы».	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
25-26				Практическое занятие	2	«Рыжий кот». Мастерская «Сказки природы»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
27-28				Беседа Практическое занятие	2	«Соломенное чудо» «Лесная фантазия». Мастерская «Сказки природы»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
29-30				Практическое занятие	2	«Сказочная птица», «Лесной человечек» Мастерская «Сказки природы»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
31-32				Практическое занятие	2	«Васильки» «Цветочная лужайка»Мастерская «Цветочная фантазия»»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа

33-34			Практическое занятие	2	«Тюльпаны» «Пионы». Мастерская «Цветочная фантазия»	Кабинет матики	Инфор-	Конкурсная работа
35-36			Практическое занятие	2	«Букет цветов». Мастерская «Цветочная фантазия»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
37-38			Практическое занятие	2	«Орнамент». Мастерская «Цветочная фантазия»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
39-40			Практическое занятие	2	«Верблюд». Мастерская «Строитель-Архитектор»	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
41-42			Практическое занятие	2	«Храмы». Мастерская «Строитель-Архитектор»	Кабинет матики	Инфор-	Конкурсная работа
Компьютер - настольная книга. Программа Word.								
43-44			Беседа Практическое занятие	2	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
45-46			Практическое занятие	2	Текстовый редактор Word: Шрифт, цвет текста Вставка рисунков,	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
47-48			Практическое занятие	2	Текстовый редактор Word: Поздравительная открытка	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
49-50			Практическое занятие	2	Текстовый редактор Word: Титульная страница книги	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
51-52			Практическое занятие	2	Итоговая работа	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
Paint 3D. Базовые навыки в построении 3D моделей.								
53-54			Беседа Практическое занятие	2	Знакомство с 3D редактором и его возможностями.	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа
55-56			Практическое занятие	2	Создание и редактирование объекта. Свойства объектов	Кабинет матики	Инфор-	Практическая работа

57-58			Практическое занятие	2	Создание трехмерных геометрических фигур	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
59-60			Практическое занятие	2	Создание трехмерных моделей животных	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
61-62			Практическое занятие	2	Создание трехмерных моделей человека	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
Тема «Компьютерный дизайн. Программа PowerPoint»								
63-64			Беседа Практическое занятие	2	Знакомство с интерфейсом программы. Создание презентации.	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
65-66			Практическое занятие	2	Алгоритмы создания презентации. Использование эффектов анимации	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
67-68			Практическое занятие	2	Дизайнерские возможности программы PowerPoint. Способы вставки	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
69-70			Практическое занятие	2	Создание слайдов (свой дизайн). Звуковое сопровождение слайдов	Кабинет информатики	Информатики	Практическая работа
71-72			Практическое занятие	2	Создание презентации по теме	Кабинет информатики	Информатики	Итоговая работа

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

- количество учебных недель – 36;
- количество учебных дней – 36;
- продолжительность каникул - июнь – август;
- даты начала и окончания учебных периодов/этапов – сентябрь/май

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
1-2	Сентябрь			Рассказ, презентация, практическая работа	2	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе.	Каб. №
3-4	Сентябрь			Рассказ, презентация, практическая работа	2	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	Каб. №
5-6	Сентябрь			Рассказ, презентация, практическая работа	2	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	Каб. №
7-8	Сентябрь			Рассказ, презентация, практическая работа	2	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	Каб. №
9-10	Октябрь			Рассказ, презентация, практическая работа	2	Панель инструментов графического редактора.	Каб. №

11 - 14	Октябрь		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.	Каб. №
15 - 16	Октябрь		Практическая работа, презентация, проектный метод	2	Создание собственных проектов. Представление проектов.	Каб. №
17 - 20	Ноябрь		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.	Каб. №
21 - 22	Ноябрь		Рассказ, презентация, практическая работа, проектный метод	2	Создание анимации. Проект «Аквариум с рыбками»	Каб. №
23 - 26	Декабрь		Практическая работа, презентация	4	Создание мультфильма. Проект «Утренняя прогулка».	Каб. №
27 - 30	Декабрь		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий.	Каб. №

31 - 34	Январь		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	Каб. №
35 - 36	Февраль		Рассказ, презентация, практическая работа	2	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов).	Каб. №
37 - 40	Февраль		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	Каб. №
41 - 42	Февраль		Рассказ, презентация, практическая работа	2	Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма.	Каб. №

43 - 44	Март		Рассказ, презентация, практическая работа	2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста	Каб. №
45 - 48	Март		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.	Каб. №
49 - 52	Март		Рассказ, беседа, практическая работа	4	Работа с текстовыми окнами. Проект «Раз - словечко, два - словечки, будет песенка».	Каб. №
53 - 56	Апрель		Рассказ, презентация, практическая работа	4	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем	Каб. №
57 - 58	Апрель		Рассказ, презентация, практическая работа	2	Схемы в публикациях.	Каб. №

59 - 60	Май		Презентация, практическая работа	2	Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	Каб. №
61 - 64	Май		Практическая работа, презентация	4	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.	Каб. №
65 - 72	Май		Презентация, практическая работа	4	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	Каб. №

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Цель	Краткое содержание	Сроки проведения
1.	Инструктаж по ТБ при работе за компьютером.	Здоровье сберегающее воспитание	беседа	формирование культуры здоровья и безопасности жизнедеятельности.	К занятиям по компьютерному миру допускаются учащиеся основной медицинской группы. Занятия проводятся в кабинете информатики.	сентябрь
2.	Гимнастика для глаз при работе за ПК, врачебный контроль и самоконтроль. Режим дня школьника.	Здоровье сберегающее воспитание	беседа		сохранение физического и психического здоровья	сентябрь
3.	Беседа о сохранности материальных ценностей, о бережном отношении к оборудованию.	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	беседа	воспитание на основе нравственной гражданской патриотической культуры; воспитание честности, доброты, бережного отношения.	формирование основ гражданственности.	сентябрь-май
5.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	Конкурс проектов	формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан РФ, к народу России как	приобщение детей к культурному наследию, формирование основ гражданственности	февраль
6.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию, спортивному инвентарю	гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	беседа	источнику власти в Российском государстве, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры; воспитание на	формирование основ гражданственности, обучение пониманию смысла человеческого существования, ценности своего существования и других людей	сентябрь-май

7.	Беседа о празднике «8 марта»	гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	соревнования, конкурс	основе духовно- нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков	приобщение детей к культурному наследию	март
8.	Открытые занятия для родителей	здоровьесберегающее воспитание, воспитание семейных ценностей	игра	формирование культуры здоровья и безопасности жизнедеятельности, развитие физических способностей с учётом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков	сохранение физического и психического здоровья,	декабрь, май

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области".

Список литературы для педагога:

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. - СПб., 2019.

2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2019. - № 5. - с. 19 - 21.

3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2020. - № 11. - с. 120-126.

4. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2016. - с.336.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. Грязнова Е.М., Занимательная информатика в начальной школе//Информатика и образование.–2019.–№6.–С.77-87.