

Муниципальное казённое учреждение «Управление образования
Лесозаводского городского округа»

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2
Лесозаводского городского округа»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МОБУ СОШ № 2 ЛГО
 О.М. Слабко
«15» июня 2022 г.

Путешествие по ИКТ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст учащихся: от 9 до 13 лет
Срок реализации программы: 2 года

Учитель: Воронова Валерия Николаевна

г. Лесозаводск

2022 г.

Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность общеобразовательной общеразвивающей программы «Путешествие по ИКТ» заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Знания в этой области необходимы практически каждому. Основные принципы работы на компьютере не только повышает интеллектуальный уровень обучающихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению информатики и других учебных дисциплин.

Направленность программы: техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения: базовый.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучение девочек и мальчиков 9-13 лет, проживающих в городе Лесозаводске в Юго- Западном микрорайоне и с. Полевом. Наличие специальных знаний в данной предметной области не требуется.

Организация образовательного процесса. Группы формируются по возрасту учащихся. Количество детей – от 15 до 20 человек.

Общий объем программы – 112 учебных часов. Программа рассчитана на 2 года обучения, 56 учебных часов в год.

Режим занятий - 2 раза в неделю, продолжительность - 30 минут.

Форма работы – очная, групповая.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы - формирование компетентности в области обработки информации у школьников МОБУ СОШ № 2 ЛГО посредством современных компьютерных технологий.

Задачи программы:

Воспитательные:

1. воспитывать дисциплинированность, аккуратность, организованность
2. воспитывать культуру общения в компьютерной сфере

Развивающие:

1. развивать умение исследования информационных моделей
2. развивать навыки работы с информацией в электронных программах различного типа

Обучающие:

1. научить обработке информации (с помощью ИКТ)
2. формировать умения и навыки использования разных видов информации в программах Paint и Paint 3D, Word, PowerPoint, Excel.
3. познакомить с основными информационными понятиями и информационной безопасностью в сети Интернет

1.3 Содержание программы

Учебный план первого года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводные занятия. Знакомство с курсом	8	2	6	
1.1	Знакомство с информационно коммуникативными технологиями, какие виды бывают	2	1	1	Наблюдение
1.2	Правила ТБ при работе с компьютером. Компьютер и его основные устройства.	6	1	5	Зачёт
2	Знакомство с графическим редактором Paint.	18	1	17	
2.1	Знакомство с программой. Проведение линий различной толщины и	2	0,5	1,5	Наблюдение

	цвета				
2.2	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур	4	0,5	3,5	Зачёт
2.3	Построение различных фигур, закрашенных и не закрашенных	4		4	Зачёт
2.4	Вставка графического объекта	3		3	Зачёт
2.5	Помещение текста на рисунок. Изменить размер и цвет рисунка	3		3	Зачёт
2.6	Выступление перед публикой. Показ сделанной работы.	2		2	Зачёт
3	Знакомство с графическим редактором Paint 3D.	20	2	18	
3.1	Знакомство с программой. Работа с фоном.	2	0,5	1,5	Наблюдение
3.2	Знакомство со списком основных возможностей Paint 3D	4	0,5	3,5	Зачёт
3.3	Основные операции при рисовании инструментами для творчества, наклейки, эффекты	5	0,5	4,5	Зачёт
3.4	Построение различных фигур 3D, закрашенных и не закрашенных	5	0,5	4,5	Зачёт
3.5	Вырезание, удаление, копирование объектов с любых фотографий	2		2	Зачёт
3.6	Создание текста в Paint 3D	2		2	Зачёт
4	Знакомство с интернетом	8	1	7	
4.1	Выход в интернет. Поиск определенной информации	4	0,5	3,5	Наблюдение
4.2	Логические игры с программированием	4	0,5	3,5	Наблюдение
5	Итоговое занятие. Групповая работа.	2		2	Зачёт

Содержание учебного плана первого года обучения

1.Раздел: Вводные занятия. Знакомство с курсом

1.1 Тема: Знакомство с информационно коммуникативными технологиями, какие виды бывают

Теория. Знакомство с информационно коммуникативными технологиями, узнать какие бывают виды, для чего используются.

1.2 Тема: Правила ТБ при работе с компьютером. Компьютер и его основные устройства

Теория. Правила техники безопасности используя компьютер. Основные составляющие компьютера и его устройств (клавиатура, мышка, блок и т.д), изучить с какой целью используются.

Практика. Игра - викторина по ТБ при работе с компьютером. Просмотреть, как выглядят устройства и к чему приспособлены.

2. Раздел: Знакомство с графическим редактором Paint.

2.1 Тема: Знакомство с программой. Проведение линий различной толщины и цвета.

Теория. Знакомство с программой. Проведение линий различной толщины и цвета.

Практика. Проведение линий различной толщины и цвета.

2.2 Тема: Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.

Теория. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.

Практика. Работа с основными функциями в программе Paint.

2.3 Тема: Построение различных фигур, закрашенных и не закрашенных

Теория. Построение различных фигур, закрашенных и не закрашенных.

Практика. На рабочей площади экрана изобразить различные фигуры и залить их определенным цветом. Игра «Кто быстрее?»

2.4 Тема: Вставка графического объекта.

Теория. Графические объекты.

Практика. Выполнение проектов по выполнению рисунка любимого героя различными изученными функциями. Игра для глаз «По ягоды»

2.5 Тема: Помещение текста на рисунок. Изменение размера и цвета рисунка.

Практика. Помещение текста на рисунок. Изменение размера и цвета рисунка.

2.6 Тема: Выступление перед публикой. Показ проделанной работы.

Практика: Описать выполненное изображение, и какие функции были использованы при работе.

3 раздел: Знакомство с графическим редактором Paint 3D

3.1 Тема: Знакомство с программой. Работа с фоном.

Теория: Знакомство с программой *Paint 3D*.

Практика: Выполнение прозрачного фона в *Paint 3D*.

3.2 Тема: Знакомство со списком основных возможностей Paint 3D.

Теория: Изучить список основных возможностей *Paint 3D*.

Практика: Работа с основными функциями.

3.3 Тема: Основные операции при рисовании инструментами для творчества, наклейками, эффектами

Теория: Основные операции при рисовании инструментами для творчества, наклейками, эффектами.

Практика: Выполнение рисунка используя инструменты для творчества, наклейки, эффекты.

3.4 Тема: Построение различных фигур 3D, закрашенных и не закрашенных

Теория: Построение различных фигур 3D, закрашенных и не закрашенных.

Практика: Построение фигур 3D, закрашенных и не закрашенных, больших и маленьких.

3.5 Тема: Вырезание, удаление, копирование объектов с любых фотографий

Практика: Вырезание, удаление, копирование объектов с любых фотографий, картинок

3.6 Тема: Создание текста в Paint 3D

Практика: Создание различного вида текста в Paint 3D

4 раздел: Знакомство с интернетом

4.1 Тема: Выход в интернет. Поиск определенной информации

Теория. Выход в интернет. Поиск определенной информации.

Практика. Работа с индустрией интернета. Поиск заданной информации.

4.2 Тема: Логические игры с программированием

Теория. Логические игры с программированием.

Практика. Логические онлайн игр с программированием.

5.Тема: Итоговое занятия. Групповая работа.

Практика. Групповая работа над заданным проектом по изученным темам

Учебный план второго года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводные занятия. Знакомство с курсом	4	2	2	
1.1	Знакомство с программой 2 года обучения. Знакомство с видами информационно коммуникативных технологий.	2	1	1	Зачёт
1.2	Правила ТБ при работе с компьютером. Компьютер и его основные устройства.	2	1	1	Зачёт
2	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word	18	2	16	
2.1	Знакомство с программой. Создание документа.	2	1	1	Наблюдение

	Открытие документа. Сохранение документа.				
2.2	Набор текста в документе. Чтение документов. Выполнение разметок страниц, деление на столбцы и нумерации.	4	0,5	3,5	Зачёт
2.3	Редактирование напечатанных документов (выравнивание, шрифт, цвет)	4	0,5	3,5	Зачёт
2.4	Работа с таблицами и вставками (текста, графиков, рисунков)	4		4	Зачёт
2.5	Выполнить проект. По напечатанному любимому стихотворению с добавлением различных рисунков, шрифтом, цветом	4		4	Зачёт
3	Знакомство с Microsoft Office Power Point	13	2	11	
3.1	Знакомство с программой. Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов	2,5	0,5	2	Наблюдение
3.2	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.	2,5	0,5	2	Зачёт
3.3	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов). Настройка анимации. Эффект входа.	2,5	0,5	2	Зачёт
3.4	Анимация. Пути перемещения. Добавление в презентацию звука, видео. Демонстрация презентации.	2,5	0,5	2	Зачёт
3.5	Творческие работы по выбору. Работа над проектами.	2		2	Зачёт

3.6	Защита проектов. Выступление перед публикой	1		1	Зачёт
4	Знакомство с Microsoft Excel	13	2	11	
4.1	Общие сведения о Microsoft Excel. Ввод данных	2	0,5	1,5	Наблюдение
4.2	Форматирование книги. Печать электронных таблиц	3	0,5	2,5	Зачёт
4.3	Обработка данных таблиц. Вычисления в электронных таблицах	3,5	0,5	3	Зачёт
4.4	Построение диаграмм. Создание сводных таблиц	3,5	0,5	3	Зачёт
4.5	Итоговая работа.	1		1	Зачёт
5	Работа с интернетом	6	1	5	
5.1	Выход в интернет. Поиск определенной информации	2	0,5	1,5	Зачёт
5.2	Логические игры с программированием	4	0,5	3,5	Зачёт
6	Итоговое занятие. Групповая работа.	2		2	Зачёт

Содержание учебного плана второго года обучения

1.Раздел: Вводные занятия. Знакомство с курсом

1.1Тема: Знакомство с программой 2 года обучения. Знакомство с видами информационно коммуникативных технологий.

Теория. Знакомство с информационно коммуникативными технологиями, вспомнить какие бывают виды, для чего используются.

1.2 Тема: Правила ТБ при работе с компьютером. Компьютер и его основные устройства

Теория. Правила техники безопасности используя компьютер. Основные составляющие компьютера и его устройств (клавиатура, мышка, блок и т.д), изучить с какой целью используются.

Практика. Игра - викторина по ТБ при работе с компьютером. Просмотреть,

как выглядят устройства и к чему приспособлены.

2.Раздел: Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word

2.1 Тема: Знакомство с программой. Создание документа. Открытие документа. Сохранение документа

Теория. Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.

Практика. Создание документа. Открытие документа. Сохранение документа программе Microsoft Word.

2.2 Тема: Набор текста в документе. Чтение документов. Выполнение разметок страниц, деление на столбцы и нумерации

Теория. Набор текста в документе. Чтение документов. Выполнение разметок страниц, деление на столбцы и нумерации.

Практика. Выполнение набора текста в программе, чтение документа в различных вариациях, редактирование страниц, деление на столбцы, нумерация.

2.3 Тема: Редактирование напечатанных документов (выравнивание, шрифт, цвет)

Теория. Редактирование напечатанных документов (выравнивание, шрифт, цвет).

Практика. Работа с текстом выравнивание, изменение шрифта, цвета и т.д.

2.4 Тема: Работа с таблицами и вставками (текста, графиков, рисунков)

Практика. Работа с таблицами и вставками (текста, графиков, рисунков)

2.5 Тема: Выполнить проект. По напечатанному любимому стихотворению с добавление различных рисунков, шрифтом, цветом

Практика. Ученики выполняют заданный проект, набирая любимое стихотворение и редактируя текст (изменение шрифта, цвета, добавление рисунков и т.д.)

3.Раздел: Знакомство с Microsoft Office Power Point

3.1 Тема: Знакомство с программой. Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов

Теория. Знакомство с Microsoft Office Power Point.

Практика. Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов.

3.2 Тема: Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.

Теория. Изучение объектов WordArt,

Практика. Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.

3.3 Тема: Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов).

Настройка анимации. Эффект входа.

Теория. Изучение эффектов анимации в презентации.

Практика. Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов).

Настройка анимации. Эффект входа.

3.4 Тема: Анимация. Пути перемещения. Добавление в презентацию звука, видео. Демонстрация презентации.

Теория. Изучение анимации. Пути перемещения. Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.

Практика. Выполнение пути перемещения файла, добавление звука, видео. Демонстрации презентации.

3.5 Тема: Творческие работы по выбору. Работа над проектами.

Практика. Подготовка к творческой работе по выбору. Выполнение творческой работы используя ранее изученные функции.

3.6 Тема: Защита проектов. Выступление перед публикой

Практика. Защита проектов. Выступление перед публикой

4.Раздел: Знакомство с Microsoft Excel

4.1 Тема: Общие сведения о Microsoft Excel 2010. Ввод данных

Теория. Общие сведения о Microsoft Excel. Ввод данных.

Практика. Ввод различных данных в программе.

4.2 Тема: Форматирование книги. Печать электронных таблиц

Теория. Изучение форматирования книги. Печать электронных таблиц

Практика. Форматирование книги. Печать электронных таблиц

4.3 Тема: Обработка данных таблиц. Вычисления в электронных таблицах

Теория. Обработка данных таблиц. Вычисления в электронных таблицах.

Практика. Обработка данных таблиц. Вычисления в электронных таблицах используя простейшие формулы.

4.4 Тема: Построение диаграмм. Создание сводных таблиц

Теория. Изучение диаграмм, сводных таблиц

Практика. Построение диаграмм. Создание сводных таблиц

4.5 Тема: Итоговая работа.

Практика. Выполнение итоговой работы по изученному разделу в виде самостоятельной работы.

5 раздел: Работа с интернетом

5.1 Тема: Выход в интернет. Поиск определенной информации

Теория. Выход в интернет. Поиск определенной информации.

Практика. Работа с индустрией интернета. Поиск заданной информации.

5.2 Тема: Логические игры с программированием

Теория. Логические игры с программированием.

Практика. Логические онлайн игр с программированием.

6.Тема: Итоговое занятия. Групповая работа.

Практика. Групповая работа над заданным проектом по изученным темам

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

У обучающихся будут развиты познавательные навыки, умения использовать компьютерную культуру общения.

У обучающегося будет возможность проявлять дисциплинированность, аккуратность и организованность.

Метапредметные результаты:

Обучающийся будет выполнять работу с информацией в электронных программах различного типа.

Обучающийся приобретёт умение исследования информационных моделей.

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать свойства компьютерных функций и основные

компьютерные программы.

Обучающийся будет уметь использовать навыки разных видов информации в программах Paint и Paint 3D, Word, PowerPoint, Excel.

Обучающийся будет владеть навыками обработки информации (с помощью ИКТ) и основными информационными понятиями сети Интернет.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- кабинет, соответствующий СанПиН, оборудованный противопожарными средствами.

- учебные столы и стулья, ноутбуки, зарядные устройства, мыши;

- электронная доска.

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

На занятиях объединения для улучшения познавательной базы, используются следующее информационное обеспечение:

- видео уроки;
- аудиозаписи;
- образцы работ;
- игры на логику;
- интернет источники.

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, итоговый контроль.

Входной контроль – для определения степени подготовленности, интереса к занятиям моделирования, уровня культуры и творческой активности. Проводится в виде анкетирования.

Текущий контроль – осуществляется путем наблюдения, определение уровня освоения тем и выполнения практических заданий, зачётов в виде выполнения самостоятельного выполнения заданий.

Итоговый контроль – осуществляется в форме проектов, в том числе и в виде выступлений перед группой.

В зависимости от года обучения программы формами контроля могут быть следующие:

- зачёт в виде выполнения самостоятельного задания;
- педагогическое наблюдение;
- выполнение практических заданий;
- анализ педагогом качество выполнения работ;
- творческий показ;

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, дневник наблюдений, журнал посещаемости, материал тестирования, методическая разработка, портфолио, перечень готовых работ.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: демонстрация моделей, устные опросы, беседа, защита творческих работ, контрольная работа, отчётное выступление, открытое занятие, портфолио.

Формы фиксации результатов:

- предоставление выполненных рисунков
- анкета для учащихся «Изучение интереса к занятиям у учащихся объединения»;
- выступление перед публикой

Работа по выявлению способностей, учащихся выстраивается с помощью инструментальной диагностики, педагогического наблюдения, а также наблюдение за проектной деятельностью учащихся.

2.3 Методические материалы

Методическое обеспечение образовательной программы включает в себя: аудио и видео материал.

Методы, используемые во время занятий:

- словесные (рассказ-объяснение, беседа, лекция);
- наглядные (демонстрация педагогом приемов работы, наглядных пособий,

самостоятельные наблюдения учащихся);

- практические (выполнение упражнений и самостоятельных работ, овладение приемами работы, приобретение навыков, управление технологическими процессами).

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», утвержденный Постановлением Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.
2. Приказ Минпросвещения России «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 09 ноября 2018 года № 196.
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28 сентября 2020 года № 28.

Используемые методические материалы:

- Анкетирование в начале и в конце года
- Лекционные материалы для 5-ти разделов

Методическое пособие Рыдзе О. А.; Информатика. 4 класс. Методическое пособие (электронный ресурс)

- Презентации
- Рисунки
- Тестовые задания
- Видео материалы (электронный ресурс)
- Игры на развитие логики

Познавательные онлайн игры для развития логики и внимательности у детей

<https://goo.su/9y6r>

2.4

Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год	2 год
Продолжительность учебного года, неделя		28	28
Количество учебных дней		56	56
Продолжительность учебных периодов	1 год	19.09.2022 26.04.2023	19.09.2022 26.04.2023
Возраст детей, лет		9-11	11-13
Продолжительность занятия, час		30 мин.	30 мин.
Режим занятия		2 раза/нед	2 раза/нед
Годовая учебная нагрузка, час		56	56

2.5 Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Дата проведения
1.	День программиста	беседа	сентябрь
2.	Всемирная неделя космоса	тематические рисунки	октябрь
3.	День матери России	презентация	ноябрь
4.	День информатики	викторина	декабрь
5.	День снятия блокады Ленинграда	презентация	январь
6.	День защитника Отечества	тематические рисунки	февраль
7.	Международный женский день	викторина	март
8.	Международный день	презентации	апрель

	Интернета		
--	-----------	--	--

Список использованной литературы

1. Авторская программа Горячева А. В. Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2010
2. Горячев А,В,, Горина К,И. и др. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя. М.:«Баласс», 2011 г.
3. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
4. Хапаева, С.С. Организация квеста для знакомства учащихся с инновационным оборудованием/С.С. Хапаева, Р.А. Ганин, О.А. Пышкина//Информатика в школе. –2019–№ 2– С. 13–17.
5. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский дом «Литера», 2010;

Электронные образовательные ресурсы

1. Дубинина А.А; Картотека "Физминутки для детей"
<https://infourok.ru/kartoteka-fizminutki-dlya-detej-5494863.html>
2. Жукович С.М.; Дидактические игры на уроках информатики
<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/10/05/didakticheskie-igry-na-urokakh-informatiki>
3. Познавательные онлайн игры для развития логики и внимательности у детей <https://goo.su/9y6r>
4. Рыдзе О. А.; Информатика. 4 класс. Методическое пособие
<https://rosuchebnik.ru/material/informatika-4-klass-metodicheskoe-posobie/>