

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ №3

Рекомендована
Методическим Советом
МАОУ Гимназия № 3
Протокол № 6
«24» 02 2020г.
Председатель МС
О.Ю. Белова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«ИНФОЗНАЙКА»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст учащихся: 9 лет (3б класс)
Срок реализации: 1 год (34 ч.)
Формы организации: очная

Автор-составитель:
Галимулина Рамиля Фидаиловна,
педагог дополнительного образования

Инта
2020

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».

1.1. Пояснительная записка.

Рабочая программа курса «Инфознайка» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- «Концепция развития дополнительного образования детей» от 04.09.2014 г. № 1726-р;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 09.11.2018г. № 196;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей 2.4.4.3172-14 № 41 от 04.07.2014г.;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 19.01.2015г. № ВК-53/09;
- «Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»» от 05.05.2018г. №298н;
- «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в Республике Коми» от 19 сентября 2019 г. № 07-13/631;
- Уставом МАОУ Гимназия № 3;
- Основной образовательной программой начального общего образования МАОУ Гимназия №3.

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы: 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.

Вид программы по уровню освоения: стартовый уровень.

Объём программы: 34 часа.

Сроки реализации программы: 34 недели, 9 месяцев, 1 год.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 34 часа в год, 1 час в неделю.

Особенности организации образовательного процесса: состав группы – постоянный, вид занятий по организационной структуре – коллективные, групповые.

1.2. Цель и задачи программы:

Освоение курса кружка направлено на достижение следующих целей:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления.

Основными задачами курса являются:

обучающие:

- формирование понятия «информация»;
- формирование умения создавать проекты;

развивающие:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида;
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации;

воспитательные:

- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

1.3. Содержание программы.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов	Виды работы, проектная деятельность
Знакомство с компьютером – 4 ч.			
1	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. ТБ.	1	
2	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	1	
3	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь.	1	
4	Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	Самостоятельная работа
Создание рисунков – 7 ч.			
5	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	
6	Панель инструментов графического редактора.	1	
7	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий и фигур.	1	
8	Работа с фрагментами рисунка.	1	
9	Заливка цветом.	1	
10	Изменение палитры.	1	
11	Создание и сохранение рисунка по ситуации.	1	Проектное задание №1. Рисунок по ситуации.
Создание мультфильмов и живых картинок – 6 ч.			
12	Анимация. Компьютерная анимация.	1	
13	Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	1	
14	Основные способы создания компьютерной анимации.	1	
15	Покадровая рисованная анимация.	1	
16	Конструирование анимации.	1	
17	Программирование анимации.	1	Проектное задание №2. Создание анимации по ситуации.
Создание проектов домов и квартир – 8 ч.			
18	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1	
19	Интерьер. Дизайн. Архитектура.	1	

20	Примеры программ для проектирования зданий.	1	
21	Основные операции при проектировании зданий. Обзор и осмотр проекта.	1	
22	Создание стен, окон и дверей.	1	
23	Установка сантехники и бытовой техники.	1	
24	Размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	1	
25	Порядок действий при проектировании дома, квартиры.	1	Проектное задание №3. Проектирование дома или квартиры.
Создание компьютерных игр – 7 ч.			
26	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр.	1	
27	Порядок действий при создании игр.	1	
28	Примеры программ для создания компьютерных игр.	1	
29	Основные операции при конструировании игр.	1	
30	Создание или выбор фонов карт и полей.	1	
31	Выбор и размещение предметов и персонажей.	1	Проектное задание №4. Создание компьютерной игры.
32	Закрепление изученного материала по разделу «Знакомство с компьютером».	1	
33	Закрепление изученного материала по разделу «Создание рисунков».	1	
34	Закрепление изученного материала по разделу «Создание мультфильмов и живых картинок».	1	
	Всего часов	34	

Планируемые результаты изучения учебного предмета

«Выпускник научится»				
Личностные	Метапредметные			Предметные
	регулятивные	познавательные	коммуникативные	
<ul style="list-style-type: none"> • формирование способности к самооценке на основе критерия успешности учебной деятельности; • формирование внутренней позиции школьника; • формирование на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика». 	<ul style="list-style-type: none"> • вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию; • владеть компьютерным письмом на русском языке; набирать текст на родном языке; набирать текст на иностранном языке, использовать экранный перевод отдельных слов; • пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста; использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять 	<ul style="list-style-type: none"> • сканировать рисунки и тексты; • искать информацию в соответствующих возрасту цифровых словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете, системе поиска внутри компьютера; составлять список используемых информационных источников (в том числе с использованием ссылок); • создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их; • создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация). 	<ul style="list-style-type: none"> • строить речевое высказывание в устной и письменной форме; • учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; • формулировать собственное мнение и позицию; • учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве; • допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии. 	<ul style="list-style-type: none"> • организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере. • вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств, сохранять полученную информацию; • пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста; использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида; • создавать изображения, пользуясь графическими

	ссылки в сообщениях разного вида.			возможностями компьютера; <ul style="list-style-type: none"> составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация).
«Выпускник получит возможность научиться»				
Личностные	Метапредметные			Предметные
<ul style="list-style-type: none"> использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку). 	регулятивные <ul style="list-style-type: none"> научиться использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке. 	познавательные <ul style="list-style-type: none"> проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности и деятельности группы. 	коммуникативные <ul style="list-style-type: none"> пользоваться доступными приёмами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами её получения, хранения, переработки. 	<ul style="list-style-type: none"> моделировать объекты и процессы реального мира; представлять данные.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогический условий, включающий формы аттестации».

2.1. Календарный учебный график.

Календарный учебный график на 2019/2020 учебный год.

Четверть	Начало	Окончание	Количество недель
I	02 сентября 2019 года	26 октября 2019 года	8 недель
II	05 ноября 2019 года	27 декабря 2019 года	7 недель 4 дня
III	09 января 2020 года	21 марта 2020 года	10 недель
IV	30 марта 2020 года	29 мая 2020 года	8 недель 2 дня
Итого			34 недели

Праздничные дни:

04 ноября – праздничный день.

24 февраля – праздничный день.

07 марта – каникулярный день.

09 марта – праздничный день.

1, 2, 9 мая – праздничные дни.

Календарный учебный график.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
1.	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. ТБ.	1	02.09.2019	
2.	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	1	09.09.2019	
3.	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь.	1	16.09.2019	
4.	Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	23.09.2019	
5.	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	30.09.2019	
6.	Панель инструментов графического редактора.	1	07.10.2019	
7.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий и фигур.	1	14.10.2019	
8.	Работа с фрагментами рисунка.	1	21.10.2019	
9.	Заливка цветом.	1	11.11.2019	
10.	Изменение палитры.	1	18.11.2019	
11.	Создание и сохранение рисунка по ситуации.	1	25.11.2019	

12.	Анимация. Компьютерная анимация.	1	02.12.2019	
13.	Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	1	09.12.2019	
14.	Основные способы создания компьютерной анимации.	1	16.09.2019	
15.	Покадровая рисованная анимация.	1	23.12.2019	
16.	Конструирование анимации.	1	13.01.2020	
17.	Программирование анимации.	1	20.01.2020	
18.	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1	27.01.2020	
19.	Интерьер. Дизайн. Архитектура.	1	03.02.2020	
20.	Примеры программ для проектирования зданий.	1	10.02.2020	
21.	Основные операции при проектировании зданий. Обзор и осмотр проекта.	1	17.02.2020	
22.	Создание стен, окон и дверей.	1	24.02.2020	
23.	Установка сантехники и бытовой техники.	1	02.03.2020	
24.	Размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	1	09.03.2020	
25.	Порядок действий при проектировании дома, квартиры.	1	16.03.2020	
26.	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр.	1	23.03.2020	
27.	Порядок действий при создании игр.	1	30.03.2020	
28.	Примеры программ для создания компьютерных игр.	1	06.04.2020	
29.	Основные операции при конструировании игр.	1	13.04.2020	
30.	Создание или выбор фонов карт и полей.	1	20.04.2020	
31.	Выбор и размещение предметов и персонажей.	1	27.04.2020	
32.	Закрепление изученного материала по разделу «Знакомство с компьютером».	1	04.05.2020	
33.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание рисунков».	1	11.05.2020	
34.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание мультфильмов и живых картинок».	1	18.05.2020	
	Всего часов	34		

2.2. Условия реализации программы.

Кабинет информатики расположен на третьем этаже здания гимназии. Кабинет оснащён 13 рабочими местами для учащихся и 1 – для учителя, имеющие доступ в сеть Интернет, колонками, интерактивной доской, проектором, информационными плакатами.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования. Общий трудовой стаж – 11 лет. Квалификационная категория – без категории.

2.3. Формы контроля/аттестации.

Диагностика результатов освоения программы «Инфознайка» учащимися будет осуществляться в форме устного собеседования, группового или индивидуального выступления, участие в конкурсах, олимпиадах, конференциях.

Критерии оценки выполнения программы курса (зачёт/незачёт):

- знание основных понятий;
- умение отбирать, изучать и систематизировать информацию.

Для реализации программы используются разные виды контроля:

текущий: осуществляется посредством выполнения проектных заданий.

2.4. Оценочные материалы.

Форма контроля	Критерии
Проектное задание	Ответ зачитывается в том случае, если ученик: <ul style="list-style-type: none">– выполняет работу в полном объеме, если допускает в ходе выполнения задания два-три недочета или одну негрубую и один недочет или правильно выполняет задание не менее чем на 50%;– грамотно, логично описывает ход выполнения задания, точно и аккуратно выполняет все записи, схемы и рисунки;– самостоятельно работает за компьютером;– проявляет организационно-трудовые умения: поддерживает чистоту рабочего места, порядок на компьютерном столе, соблюдает правила техники безопасности при работе за компьютером;– допускает грубую ошибку в ходе выполнения работы за компьютером, в соблюдении правил техники безопасности, но исправляет ее по требованию учителя.

2.5. Методические материалы.

Описание педагогических технологий:

- технология проблемного обучения;
- разноуровневое обучение;
- технология использования в обучении игровых методов;
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- технология развивающего обучения;
- технология интегрированного обучения;
- традиционные технологии;
- технология критического мышления;
- игровые технологии.

Методические, дидактические материалы по программе: информационные плакаты, тематические карточки и презентации.

2.6. Список литературы.

1. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). 3 класс. – М: БАЛАСС, 2018.
2. Горячев А.В. Справочник-практикум. Графический редактор. – М: БАЛАСС, 2007.
3. Горячев А.В. Справочник-практикум. Конструктор игр для школьников. – М: БАЛАСС, 2018.
4. Горячев А.В. Справочник-практикум. Дизайнер интерьеров. – М: БАЛАСС, 2018.
5. Горячев А.В. Справочник-практикум. Конструктор мультфильмов. – М: Баласс, 2018.