

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 (3а класс)  
Срок реализации: 1 год (68 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:** 68 часов.

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

**Форма обучения:** очная.

**Режим занятий:** 68 часов в год, 2 часа 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
<b>Знакомство с компьютером – 4 ч.</b>			
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
<b>Создание рисунков – 7 ч.</b>			
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.
<b>Создание мультфильмов и живых картинок – 6 ч.</b>			
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.
<b>Создание проектов домов и квартир – 8 ч.</b>			
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.
<b>Создание компьютерных игр – 7 ч.</b>			
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	
<b>Знакомство с компьютером: файлы и папки – 2 ч.</b>			
35	ТБ при работе с ПК. Файлы, папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла.	1	
36	Операции над файлами: создание, копирование, перемещение и удаление. Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	1	
<b>Создание текстов – 8 ч.</b>			
37	Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов.	1	
38	Правила компьютерного письма.	1	
39	Основные операции при создании текстов. Набор текста. Перемещение курсора.	1	

40	Ввод заглавных букв, букв английского алфавита.	1	
41	Сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	
42	Выделение, вырезание, копирование и вставка текста.	1	
43	Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	
44	Организация текста.	1	Проектное задание №1. Создание и оформление текста по ситуации.
<b>Создание печатных публикаций – 8 ч.</b>			
45	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	1	
46	Текстовые редакторы. Настольные издательские системы.	1	
47	Иллюстрации в публикациях.	1	
48	Схемы в публикациях. Схемы отношений.	1	Проектное задание №2. Создание печатной публикации по ситуации.
49	Схемы, отражающие расположение и соединение предметов.	1	
50	Схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий.	1	
51	Таблица.	1	
52	Вставка и удаление строк и столбцов.	1	
<b>Создание электронных публикаций – 6 ч.</b>			
53	Электронные публикации. Виды электронных публикаций.	1	
54	Программы для создания электронных публикаций.	1	
55	Гиперссылки в публикациях	1	
56	Вставка звука, видео и анимации в электронные публикации.	1	
57	Порядок действий при создании электронной публикации.	1	Проектное задание №3. Создание и оформление электронной публикации по ситуации.
58	Подготовка презентаций.	1	
<b>Поиск информации – 8 ч.</b>			
59	Источники информации для компьютерного поиска.	1	
60	Способы компьютерного поиска информации.	1	
61	Программы для локального поиска информации.	1	
62	Поисковые системы в сети Интернет.	1	
63	Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации.	1	

64	Сохранение результатов поиска.	1	
65	Поиск изображений. Сохранение найденного изображения.	1	Проектное задание №4. Поиск информации по ситуации.
66	Закрепление изученного материала по разделу «Создание текстов».	1	
67	Закрепление изученного материала по разделу «Создание электронных публикаций».	1	
68	Закрепление изученного материала по разделу «Поиск информации».	1	
	Всего часов	68	

# Планируемые результаты изучения учебного предмета

«Выпускник научится»				
Личностные	Метапредметные			Предметные
<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование способности к самооценке на основе критерия успешности учебной деятельности;</li> <li>• формирование внутренней позиции школьника;</li> <li>• формирование на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика».</li> </ul>	регулятивные	познавательные	коммуникативные	<ul style="list-style-type: none"> <li>• организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.</li> <li>• вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств, сохранять полученную информацию;</li> <li>• пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста; использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию;</li> <li>• владеть компьютерным письмом на русском языке; набирать текст на родном языке; набирать текст на иностранном языке, использовать экранный перевод отдельных слов;</li> <li>• пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста; использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• сканировать рисунки и тексты;</li> <li>• 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);</li> <li>• создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их;</li> <li>• создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• строить речевое высказывание в устной и письменной форме;</li> <li>• учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</li> <li>• формулировать собственное мнение и позицию;</li> <li>• учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;</li> <li>• 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;</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>ссылки в сообщениях разного вида;</li> <li>создавать диаграммы, планы территории и пр.;</li> <li>пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>создавать движущиеся модели и управлять ими в компьютерно-управляемых средах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде.</li> </ul>	<p>компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация).</p>
«Выпускник получит возможность научиться»				
Личностные	Метапредметные			Предметные
<ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> </ul>	<p>регулятивные</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>научиться использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке;</li> <li>создавать музыкальные произведения с использованием компьютера и музыкальной клавиатуры, в том числе из готовых музыкальных фрагментов и «музыкальных петель».</li> </ul>	<p>познавательные</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей деятельности и деятельности группы.</li> </ul>	<p>коммуникативные</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>пользоваться доступными приёмами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами её получения, хранения, переработки.</li> <li>грамотно формулировать запросы при поиске в Интернете и базах данных, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>моделировать объекты и процессы реального мира;</li> <li>представлять данные.</li> </ul>

## 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	05.09.2019	
2.	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	1	06.09.2019	
3.	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь.	1	12.09.2019	
4.	Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	13.09.2019	
5.	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	19.09.2019	
6.	Панель инструментов графического редактора.	1	20.09.2019	
7.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий и фигур.	1	26.09.2019	
8.	Работа с фрагментами рисунка.	1	27.09.2019	
9.	Заливка цветом.	1	03.10.2019	
10.	Изменение палитры.	1	04.10.2019	
11.	Создание и сохранение рисунка по ситуации.	1	10.10.2019	

12.	Анимация. Компьютерная анимация.	1	11.10.2019	
13.	Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	1	17.10.2019	
14.	Основные способы создания компьютерной анимации.	1	18.10.2019	
15.	Покадровая рисованная анимация.	1	24.10.2019	
16.	Конструирование анимации.	1	25.10.2019	
17.	Программирование анимации.	1	07.11.2019	
18.	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1	08.11.2019	
19.	Интерьер. Дизайн. Архитектура.	1	14.11.2019	
20.	Примеры программ для проектирования зданий.	1	15.11.2019	
21.	Основные операции при проектировании зданий. Обзор и осмотр проекта.	1	21.11.2019	
22.	Создание стен, окон и дверей.	1	22.11.2019	
23.	Установка сантехники и бытовой техники.	1	28.11.2019	
24.	Размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	1	29.11.2019	
25.	Порядок действий при проектировании дома, квартиры.	1	05.12.2019	
26.	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр.	1	06.12.2019	
27.	Порядок действий при создании игр.	1	12.12.2019	
28.	Примеры программ для создания компьютерных игр.	1	13.12.2019	
29.	Основные операции при конструировании игр.	1	19.12.2019	
30.	Создание или выбор фонов карт и полей.	1	20.12.2019	
31.	Выбор и размещение предметов и персонажей.	1	26.12.2019	
32.	Закрепление изученного материала по разделу «Знакомство с компьютером».	1	27.12.2019	
33.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание рисунков».	1	09.01.2020	
34.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание мультфильмов и живых картинок».	1	10.01.2020	
35.	ТБ при работе с ПК. Файлы, папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла.	1	16.01.2020	
36.	Операции над файлами: создание, копирование, перемещение и удаление. Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	1	17.01.2020	

37.	Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов.	1	23.01.2020	
38.	Правила компьютерного письма.	1	24.01.2020	
39.	Основные операции при создании текстов. Набор текста. Перемещение курсора.	1	30.01.2020	
40.	Ввод заглавных букв, букв английского алфавита.	1	31.01.2020	
41.	Сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	06.02.2020	
42.	Выделение, вырезание, копирование и вставка текста.	1	07.02.2020	
43.	Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	13.02.2020	
44.	Организация текста.	1	14.02.2020	
45.	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	1	20.02.2020	
46.	Текстовые редакторы. Настольные издательские системы.	1	21.02.2020	
47.	Иллюстрации в публикациях.	1	27.01.2020	
48.	Схемы в публикациях. Схемы отношений.	1	28.02.2020	
49.	Схемы, отражающие расположение и соединение предметов.	1	05.03.2020	
50.	Схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий.	1	06.03.2020	
51.	Таблица.	1	12.03.2020	
52.	Вставка и удаление строк и столбцов.	1	13.03.2020	
53.	Электронные публикации. Виды электронных публикаций.	1	19.03.2020	
54.	Программы для создания электронных публикаций.	1	20.03.2020	
55.	Гиперссылки в публикациях	1	02.04.2020	
56.	Вставка звука, видео и анимации в электронные публикации.	1	03.04.2020	
57.	Порядок действий при создании электронной публикации.	1	09.04.2020	
58.	Подготовка презентаций.	1	10.04.2020	
59.	Источники информации для компьютерного поиска.	1	16.04.2020	
60.	Способы компьютерного поиска информации.	1	17.04.2020	
61.	Программы для локального поиска информации.	1	23.04.2020	
62.	Поисковые системы в сети Интернет.	1	24.04.2020	
63.	Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации.	1	30.04.2020	
64.	Сохранение результатов поиска.	1	01.05.2020	

65.	Поиск изображений. Сохранение найденного изображения.	1	07.05.2020	
66.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание текстов».	1	08.05.2020	
67.	Закрепление изученного материала по разделу «Создание электронных публикаций».	1	14.05.2020	
68.	Закрепление изученного материала по разделу «Поиск информации».	1	15.05.2020	
	Всего часов	68		

## 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	<p>Ответ <b>зачитывается</b> в том случае, если ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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%;</li> <li>– грамотно, логично описывает ход выполнения задания, точно и аккуратно выполняет все записи, схемы и рисунки;</li> <li>– самостоятельно работает за компьютером;</li> <li>– проявляет организационно-трудовые умения: поддерживает чистоту рабочего места, порядок на компьютерном столе, соблюдает правила техники безопасности при работе за компьютером;</li> <li>– допускает грубую ошибку в ходе выполнения работы за компьютером, в соблюдении правил техники безопасности, но исправляет ее по требованию учителя.</li> </ul>

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