


«Рассмотрено»

Зам. директора по УВР

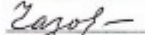
 /Чадова О.А. /

« 27 » августа 2020 г.

«Согласовано»

Председатель

Методического совета

 / Чазова Н.В. /

Протокол МС

№ 1 от « 18 » августа 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка

### «Компьютерная грамотность»

(указать название наименования)

Учитель: Силичева Н.А., Каменских Л.А.

2020-2021 учебный год

г. Очер

Общество с ограниченной ответственностью «Алгоритмика»

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
*«Компьютерная грамотность»*

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 3–6 классы

Срок реализации: 5 академических часов

Автор-составитель:

Надежда Вильбоа

г. Москва, 2020

## **1. Пояснительная записка**

Современный мир предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь, так как будущее сегодняшних детей — это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в мире информационных технологий (ИТ) необходима каждому человеку.

Информатизация дошкольного образования открывает новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что в школе ребенок столкнется с применением ИТ. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с цифровым миром.

Для успешного обучения в школе важен не столько начальный набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

### **1.1. Направленность и уровень Программы**

*Направленность Программы* — техническая. Она заключается в формировании первоначальных представлений об информации и ее свойствах, развитии навыка работы с информацией, взаимодействии с цифровыми продуктами, а также развитии аналитического и творческого мышления.

Программа призвана развить интерес к ИТ у школьника через создание мультимедийных объектов в таких инструментах, как Paint и PowerPoint. Работа с текстовыми документами поможет развить аналитическое и критическое мышление, ученик научится выделять общее из частного. Умение работать с информацией поможет развить познавательную активность, исследовательские и прикладные способности, а также является хорошим подспорьем для достижения новых успехов в обучении в школе.

Детское творчество, связанное с созданием мультимедийных объектов является одним из способов формирования устойчивого интереса к технической области деятельности, а также стимулирует творческие, изобретательские способности.

### **1.2. Актуальность**

Компьютерное обучение — это новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ и приложений. Ребенок овладевает новыми инструментами, что позволяет ему более

эффективно и просто получать и обрабатывать информацию, а также открывает новые возможности для развития творческого потенциала.

Использование компьютерных технологий в работе со школьниками начальных классов является пока еще нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

**Актуальность программы заключается в:**

- востребованности развития широкого кругозора школьников 3–6 классов;
- развитии аналитического мышления посредством проектной деятельности.
- развитии творчества мышления через создание своих собственных мультимедийных объектов.
- формировании и развитии эмпатии и навыков командной работы, важных составляющих гибких навыков в будущем.

**Новизна программы** заключается в технической направленности обучения, которое базируется на новых ИТ, что способствует развитию информационной культуры.

Во время обучения школьники познакомятся с широким кругом цифровых продуктов, которые помогут им лучше справляться со школьными задачами, раскроют потенциал для творческого развития и помогут начать ориентироваться в цифровом мире.

Авторское воплощение замысла заключается в том, что ученик открывает для себя мир ИТ при помощи новых инструментов, которые помогут ему реализовать творческий потенциал, а также развить навык взаимодействия с компьютером. Все это проходит в увлекательном формате с использованием учебно-методического комплекса. На одном из проектных заданий ученики создадут свой собственный мультимедийный продукт — электронную открытку, а в другом проекте познакомятся с основами создания презентаций и создадут свою собственную презентацию. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе и школьниками начальных и средних классов.

### **1.3. Цель и задачи Программы;**

**Цель программы** — развить у школьников 3-6 классов интерес к компьютеру, направить его в полезное русло во время занятий по информатике по программе «Компьютерная грамотность». Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач программы:

*Обучающие:*

1. Познакомить с разными видами информации (текстовая, графическая).
2. Познакомить с инструментами для работы с информацией (Paint, Блокнот, Word, PowerPoint).
3. Сформировать и развивать навык создания текстового документа (структура и форматирование).
4. Сформировать и развить навык создания мультимедийных объектов.
5. Рассмотреть этапы создания презентации (планирование и разработка).

*Развивающие:*

1. Расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение.
2. Заинтересовать учащихся, реализовать их смелые замыслы, нестандартное видение предмета.
3. Сформировать и развить воображение и художественный вкус.
4. Формирование и развитие навыков самостоятельной работы, самообучения и самоконтроля.
5. Совершенствовать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

*Воспитательные:*

1. Воспитывать у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
2. Формировать информационную культуру.

#### **1.4. Формы и режим занятий**

Занятия проходят 1 раз в неделю и длятся 1 академический час. Дети занимаются в классе с учителем (групповая форма занятий).

*Формы обучения:*

- Игровая, задачная и проектная.
- Обучение от общего к частному.
- Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- Уважение и внимание к каждому ученику.
- Создание мотивационной среды обучения.
- Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

#### **1.5. Срок реализации Программы**

Содержание программы «Компьютерная грамотность» для школьников 3–6 классов рассчитано на обучение в течение 5 недель (5 занятий — 5 академических часов).

## 1.6. Планируемые результаты

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

Планируемый результат	Способ достижения	Критерий достижения образовательного результата
<b>Предметные</b>		
Формирование первоначального представления о видах информации.	Ученики узнаю про виды информации из примеров занятия, практических и тестовых заданий.	Может отличить один вид информации от другого. Понимает, какой вид информации для каких целей использовать.
Формирование навыка работы с информацией и программными инструментам для работы с ней (Paint, Блокнот, Word, PowerPoint).	Ученики выполняют проектные и практические задания.	Взаимодействует с компьютером, создает текстовые и мультимедийные документы. Использует графические инструменты: «Овал», «Прямоугольник», «Треугольник», «Заливка». Работает с графическими инструментами: «Кисть» трёх видов, «Текст», «Ластик». Работает с основными инструментами главного меню. Знает основные инструменты форматирования текста. Использует инструменты для форматирования текста: изменять шрифт,

		<p>размер шрифта, толщину символов. Знает основную структуру презентаций. Создает презентации в PowerPoint. Самостоятельно реализуют проекты.</p>
<p>Развитие аналитического мышления учеников.</p>	<p>Ученик выполняет нейропсихологические разминки и упражнения, что способствует тренировке реакции, внимания, памяти, выполнению заявленных правил, координации и т. д., и, как следствие, развитию различных мозговых функций, помогающих в обучении и в жизни. Ученик выполняет аналитические задачи на уроке и платформе.</p>	<p>Выполняет задания на выделение общего и частного из текста. Управляет своей деятельностью.</p>
<p>Развитие творческих способностей учеников</p>	<p>Ученики выполняют творческие проекты.</p>	<p>Придумывает идею реализации электронной открытки. Самостоятельно создает презентацию и подбирает для нее информацию.</p>

### Метапредметные

<p>Развитие и формирование учебных</p>	<p>Создание благоприятных условий для участия в</p>	<p>Легко общается, не боится просить помощи или</p>
--	---	---

действий	ученика диалоге, в коллективном обсуждении. Ученик строит продуктивное взаимопонимание со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности.	оказать ее товарищу. Корректирует свое поведение при надобности.
----------	--	---

## 2. Содержание Программы

### 2.1 Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование раздела. темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Модуль 1. Графический редактор	1	0,5	0,5	<i>Задания на платформе</i>
2	Модуль 2. Рисунок-открытка	1	0,5	0,5	<i>Творческая работа/проект</i>
3	Модуль 3. Программы. Виды программ	1	0,5	0,5	<i>Задания на платформе</i>
4	Модуль 4. Текстовый редактор. Форматирование текста	1	0,5	0,5	<i>Задания на платформе</i>
5	Модуль 5. Редактор презентаций. Структура презентации.	1	0,5	0,5	<i>Задания на платформе Творческая работа/проект</i>

### 2.2. Содержание учебного (тематического) плана

#### Модуль 1. «Графический редактор»



## **1.1. Создание файла для рисунка**

*Показываем процесс создания файла для рисунка на Рабочем столе.*

## **1.2. Новое понятие: «графический редактор»**

*Вводим новое понятие «графический редактор».*

## **1.3. Элементы графического редактора. Сохранение файла**

*Знакомство с интерфейсом Paint. Демонстрация процесса создания рисунка путем последовательного применения элементов. Показ процесса сохранения графического файла.*

## **1.4. Развиваем умения**

*Закрепление пройденного материала при помощи заданий на платформе*

## **Модуль 2. «Рисунок-открытка»**

### **2.1. Демонстрируем ученикам инструменты графического редактора**

*Обсуждение проектного задания: определение составляющих частей открытки, выбор графических элементов. Обсуждение этапов реализации проекта «Рисунок-открытка».*

### **2.2. Развиваем умения**

*Закрепление пройденного материала, реализация творческого проекта.*

## **Модуль 3. «Программы. Виды программ»**

### **3.1. Новые понятия: «программа», «браузер» и «текстовый редактор»**

*Обсуждение новых понятий. «Программа», как инструмент для выполнения каких-то действий (привести аналогию с ручкой), «браузер» — программа для входа в Интернет (поясните, что ученики пользуются ею, чтобы заходить на сайты), «текстовый редактор» — программа, с помощью которой мы можем писать тексты на компьютере.*

### **3.2. Придумать и записать текстовые описания картинки**

*Ученики выполняют задание в тетрадях. Придумывают текстовое описание для картинки.*

### **3.3. Создание текстового файла, ввод текста и сохранение**

*Демонстрация создания текстового файла. Ввод придуманного текста.  
Демонстрация сохранения.*

### **3.4. Развиваем умения**

*Закрепление пройденного материала, реализация творческого проекта.*

## **Модуль 4. «Текстовый редактор. Форматирование текста»**

### **4.1. Проблематизация и новое понятие: «форматирование текста»**

*Объясняем ученикам, почему полезно использовать форматирование текста.*

### **4.2 Горячие клавиши Ctrl+A и Ctrl+Z**

*Объясняем принцип работы горячих клавиш.*

### **4.3 Демонстрация форматирования текста. Развитие умения**

*Форматируем заготовленный шаблон текстового документа. Применяем горячие клавиши во время работы. Сохраняем документ.*

## **Модуль 5. «Редактор презентации. Структура презентации.»**

### **5.1. Знакомство с интерфейсом PowerPoint**

*Демонстрация базовых действий в PowerPoint.*

### **5.2. Структура презентации**

*Обсуждение «неправильного» примера презентации, поиск ошибок, формирование правил создания презентации.*

### **5.3 Развитие умений**

*Выполнение тестового задания на платформе. Создание презентации на заданную тему.*

## **2.3 Формы аттестации и оценочные материалы**

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;

- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используется платформа «Алгоритмики». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (автопроверяемые), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

### **3. Организационно-педагогические условия реализации Программы**

#### **3.1. Организационно-педагогические условия реализации Программы содержат:**

##### **материально-технические условия реализации Программы**

- учебный кабинет с местами для 20 учеников;
- компьютер для учеников (1 ученик — 1 компьютер) и компьютер для учителя;
- проектор, подключенный к компьютеру для учителя, выводящий изображение на экран;
- распечатанный список логинов и паролей учеников для доступа на платформу;
- приложение GoogleChrome устанавливается на каждый компьютер для доступа к платформе;
- доска или флипчарт, мел или маркер.

##### **учебно-методическое и информационное обеспечение Программы:**

- поурочные методические рекомендации к занятиям;
- задания на платформе с автопроверкой;
- бонусные практические и творческие задания на платформе.

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Интерактивное занятие	1	1.Графический редактор		Задания на платформе
2				Интерактивное занятие	1	2.Рисунок-открытка		Задания на платформе
3				Интерактивное занятие	1	3.Программы. Виды программ		Задания на платформе с автопроверкой, практическое задание
4				Интерактивное занятие	1	4.Текстовый редактор. Форматирование		Задания на платформе с автопроверкой, практическое задание
5				Интерактивное занятие	1	5.Редактор презентации. Структура презентации		Задания на платформе с автопроверкой, практическое задание