Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Кочёвская средняя общеобразовательная школа»

Центр образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседании  педагогического совета  от «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ г.  Протокол № \_\_\_ | УТВЕРЖДАЮ:  Директор МБОУ «Кочёвская СОШ» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /А.С. Васькин/  Приказ от «\_\_»\_\_\_\_\_\_20\_\_ г.  №\_\_\_\_ |

Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа технической направленности

**«Компьютерная грамотность»**

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 3 классы

Срок реализации: 4 академических часа

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Усанина Любовь Васильевна

с. Кочёво

2024

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 сегодняшних 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 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 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, 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 классов рассчитано на обучение в течение 4 недель (4 занятий — 4 академических часа).

**1.6. Планируемые результаты**

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Планируемый результат** | **Способ достижения** | **Критерий достижения образовательного результата** |
| **Предметные** | | |
| 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, Word, PowerPoint). | Ученики выполняют проектные и практические задания. | Взаимодействует с компьютером, создает текстовые и мультимедийные документы.  Знает основные инструменты форматирования текста. Использует инструменты для форматирования текста: изменять шрифт, размер шрифта, толщину символов. Знает основную структуру презентаций. Создает презентации в PowerPoint.  Самостоятельно реализуют проекты. |
| Развитие аналитического мышления учеников. | Ученик выполняет нейропсихологические 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 | Выполняет задания на выделение общего и частного из текста. Управляет своей деятельностью. |
| Развитие творческих способностей учеников | Ученики выполняют творческие проекты. | Придумывает идею оформления презентации. Самостоятельно создает презентацию и подбирает для нее информацию. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Метапредметные** | | |
| Развитие и формирование учебных действий | Создание благоприятных условий для участия в ученика диалоге, в коллективном обсуждении. Ученик строит продуктивное взаимопонимание со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности. | Легко общается, не боится просить помощи или 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 | Вводное занятие. Правила техники безопасности в компьютерном кабинете.  Клавиатурный тренажер | 1 | 0,5 | 0,5 | *Практические задания* |
| 2 | Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста. Форматирование текста. | 1 | 0,5 | 0,5 | *Практические задания* |
| 3 | Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы. Вставка объектов. Переходы слайдов. Слайд-шоу | 1 | 0,5 | 0,5 | *Практические задания*  *Творческая работа/проект* |
| 4 | Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка графических объектов. Область анимации.  Демонстрация презентаций.  Итоговое занятие. | 1 | 0,5 | 0,5 | *Практические задания*  *Творческая работа/проект* |

**2.2. Содержание учебного (тематического) плана**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Теория | Практика |
| **1** | **Вводное занятие. Правила техники безопасности в компьютерном кабинете.** | |
|  | **Клавиатурный тренажер** | |
|  | - понятие «программа»  - понятие «текстовый редактор»  - знакомство с интерактивным курсом «Мир Информатики»  - Работа с клавиатурой.  - Клавиатурный тренажер | -Практические занятия в клавиатурном тренажере  - Набор букв, слогов, слов, предложений с использованием клавиш одной или нескольких строк клавиатуры |
| **2** | **Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста. Форматирование текста.** | |
|  | - расположение букв русского алфавита на клавиатуре;  - понятия «программа», «браузер» и «текстовый редактор»;  - функционал для работы с текстовым файлом: редактирование, сохранение, удаление;  - понятие «форматирование» текста с помощью инструментов текстового редактора  - демонстрация использования инструментов форматирования  - понятия «выделение, копирование, вставка текста»,  - удаление текста, отмена последнего действия. | - работа в клавиатурном тренажере (онлайн) romanpro.ru  - создание файла MS WORD, сохранение, удаление.  - набор текста в редакторе MS WORD  - выполнение практической работы по набору текста (ввод текста, заглавная буква, новая строка, знаки препинания, удаление лишних букв, расстановка пробелов)  - использование инструментов для форматирования текста: изменять шрифт, размер шрифта, толщину символов. |
| **3** | **Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы Вставка объектов. Переходы слайдов. Слайд-шоу** | |
|  | - элементы интерфейса PowerPoint  - создание презентации  - структура и содержание презентации  - конструктор слайдов  - вставка изображения  - дизайн слайда | - добавление нового слайда,  - добавление изображения и текстового поля на слайд  - титульный, основной и финальный слайды  - стандартные формы дизайна слайда, формат фона слайда (сплошная, градиентная, узорная заливка, текстура и рисунок)  - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений  (Времена года, Планеты солнечной системы) |
| **4** | **Презентация. Программа MS PowerPoint. Область анимации.** | |
|  | - конструктор слайдов  - вставка текста, графических объектов  - настройка эффектов анимации на смену слайдов и на объект  - подведение итогов, рефлексия | - изменение макета слайда  - меню «вставка» - изображения, текста  - формат – работа с рисунками (изменение размеров, стили рисунков, обрезка)  - переходы, слайд-шоу  - настройка анимации (вход, выделение, выход)  - настройка параметров эффектов анимации слайдов и объектов  - практическая работа по созданию презентаций по предложенным темам с использованием готовых изображений и текста (Породы собак, Породы кошек)  - Демонстрация презентаций |

**2.3**.**Формы аттестации и оценочные материалы**

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется на каждом занятии: опрос, выполнение практических заданий, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются практические задания. На каждом занятии ученики 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 15 учеников;
* компьютер для учеников (1 ученик — 1 компьютер) и компьютер для учителя;
* проектор, подключенный к компьютеру для учителя, выводящий изображение на экран.

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

* поурочные методические рекомендации к занятиям;
* практические и творческие задания к каждому занятию;
* подборки фотографий, видео, текстовых документов, mp3 файлы по темам.

*Приложение к Программе*

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Количество часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
| 1 |  |  |  | Интерактивное занятие | 1 | Вводное занятие. Правила техники безопасности в компьютерном кабинете.  Клавиатурный тренажер. |  | *Практические задания* |
| 2 |  |  |  | Интерактивное занятие | 1 | Текстовый редактор. Программа MS WORD. Ввод текста. Форматирование текста. |  | *Практические задания* |
| 3 |  |  |  | Интерактивное занятие |  | Презентация. Программа MS PowerPoint. Интерфейс программы Переходы слайдов. Слайд-шоу |  | *Практические задания*  *Творческая работа/проект* |
| 4 |  |  |  | Интерактивное занятие | 1 | Презентация. Программа MS PowerPoint. Вставка графических объектов. Область анимации.  Итоговое занятие. |  | *Практические задания*  *Творческая работа/проект*  *Демонстрация творческих работ.* |