

Управление образования Администрации городского округа Сухой Лог  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 17»

**Центр цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»**

ПРИНЯТО: методическим советом  
протокол №1 от «30» августа 2021 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Общеинтеллектуальной направленности  
**«Продвинутый пользователь»**

Составитель:  
Нургалеева Дарья Александровна,  
учитель информатики,  
первая квалификационная категория

г.о. Сухой Лог, 2021 год.

## **Пояснительная записка**

**Цель:** Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

### **Задачи:**

1. овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
2. развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
3. освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
4. воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

### **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ**

Формы и методы содержания обучения информатике в начальных классах по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят два раза в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 8-10 минут в первом классе, 10-15 минут со второго по четвёртый класс. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации - обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

## ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

- Коллективная и индивидуальная работа;
- Работа в парах;
- Практическая работа за компьютером.

## ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

- Беседа;
- Игра: познавательная, развивающая;
- Проектная работа;
- Практическая работа;
- Наглядный.

## ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получают возможность формирования Личностных результатов:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- - адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру(интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

### Метапредметных результатов:

#### Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).
- Учиться работать по предложенному учителем плану.

- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

#### **Познавательные УУД:**

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

#### **Коммуникативные УУД:**

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### **Предметных результатов:**

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;-выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения;
- -давать определения тем или иным понятиям;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на вни-

мание;

- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке

расширения или

- в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ**

В ходе реализации программы будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере. На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

## **ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.

2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

## **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

В 1 классе возможно достижение результатов первого уровня и частично второго. Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:

- Стартовый, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)
- Текущий в форме наблюдения:

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

• Итоговый контроль в формах:

- практические работы;

- творческие работы обучающихся;

- контрольные задания.

• Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

## Календарно-тематический план

№	Тема занятий	Дата		Кол-во
		план	факт	
<b>1. Знакомство с компьютером (2ч)</b>				
1	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.			1
2	Компьютерные программы. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.			1
<b>2. Программа графический редактор Paint. (5ч.)</b>				
3	Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint.			1
4-5	Использование графических примитивов.			2
6-7	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.			2
<b>3. Создание рисунков (12ч.)</b>				
8-9	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.			2
10-11	Заливка цветом.			2
12-13	Вставка графического объекта.			2
14-15	Создание рисунка на тему «Природа».			2
16-17	Создание рисунка на тему «Моя семья».			2
18-19	Создание рисунка по выбору.			2
<b>4. Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)(2ч.)</b>				
20	Файлы. Папки (каталоги).			1
21	Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).			1
<b>5. Создание текстов (13ч.)</b>				
22-24	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.			3
25-26	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.			2
27	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.			1
29	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.			1
29-30	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.			2
31-33	Создание печатного текста: поздравление с праздником.			3
34	Вставка картинки в текст.			1

<b>6. Создание печатных публикаций (5ч.)</b>				
35-36	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.			2
37-38	Открытка к празднику.			2
39-40	Печать текста с вставленным графическим объектом.			2
<b>7. Поиск информации</b>				
41-42	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.			2
43-45	Поиск информации в интернете. Интернет безопасность			3
<b>8. Выполнение и защита проектной работы</b>				
46-50	Создание информационной листовки			5
51-55	Мультимедийные энциклопедии и мультфильмы. Графическая анимация от Диснея до наших дней.			5
56-60	Выразительные средства и жанры анимации			5
61-65	Интерактивный фильм			5
66-70	Выполнение проектной работы			5
<b>ИТОГО</b>				<b>70</b>

## **Содержание изучаемого курса**

### **I. Знакомство с компьютером.**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

### **II. Программа графический редактор Paint.**

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

### **III. Создание рисунков.**

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

### **IV. Знакомство с компьютером: файлы и папки.**

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

### **V. Создание текстов.**

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

### **VI. Создание печатных публикаций.**

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

## **VII. Поиск информации.**

Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

## **VIII. Выполнение и защита проектной работы**

Выполнение проектной работы

-Проект и основные этапы его разработки.

-Требования по защите проектной работы.

Практическая работа:

-Создание проектной работы в программе Paint.

Защита проектной работы. Рефлексия

-Требования по защите проектной работы.

-Защита проектной работы. Рефлексия.