

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
МОУ ООШ № 11 с.Прасковья
Протокол № 1
от «31» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Руководитель
Центра образования
«Точка роста»
 — Е.В. Кулешова
«01» сентября 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа Центра естественно-научной
и технологической направленностей «Точка роста»
«Инфознайка»**

Класс/классы: 3 классы
Срок реализации: 1 год
Количество часов в год: 153 часа

Составитель: Брагина Е.В.
педагог дополнительного образования

с. Прасковья, 2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Инфознайка» разработана в связи с необходимостью реализации образовательных потребностей учащихся в области компьютерных знаний и информационных технологий.

ФГОС говорит о формировании ИКТ - компетентности обучающихся не только в рамках предметных областей, но и в области использования современных информационных технологий.

Согласно стандарту, обучающийся должен уметь ориентироваться в информационных потоках современного общества, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов. Кроме того, обучающийся должен уметь применять знания в области информационных технологий в других предметных областях (при оформлении предметных проектов, выполнении исследовательского задания).

В связи с этим возникает необходимость организации кружка по предмету «Информатика».

Целью данной программы является создание условий для планирования, организации и управления образовательным процессом.

В ходе ее достижения решаются **задачи**:

- раскрыть структуру и содержание учебного материала;
- определить результаты учебного курса;
- распределить объем часов кружка по темам, разделам и видам занятий.

Занятия проводятся виртуально, используя средства ИКТ.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
 - индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
 - групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем

Актуальность программы:

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену

существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

Особенности проведения занятий:

- теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
- работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст школьников.

Способы проверки результатов: тесты, викторины, графические диктанты, дидактические игры.

Формы подведения итогов: Выполнение итогового мини-проекта. Создание слайд-шоу по изученному курсу.

Содержание учебного курса

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией

Устройство компьютера. Что умеет компьютер?

Основы сетевого взаимодействия

Облачные сервисы. Использование Диска. Коллективное создание и редактирование брошюры стихов. Форматирование текста. Создание коллективных графических объектов. Вставка в текст рисунка. Творческая работа “Создание поздравительной открытки”. Знакомство с сервисом Padlet. Размещение на стене Padlet созданных открыток.

Работа с сервисом LearningApps

Знакомство с сервисом LearningApps. Создание пазла “Угадай-ка”. Создание кроссворда. Размещение работ на стене Padlet.

Создание презентаций в среде Power Point

Возможности и область использования приложения Power Point. Конструктор слайдов. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации. Анимация. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Создание самопрезентации.

(презентации о самом себе). Теория создания слайд фильмов. Создание слайд фильма «Мультфильм». Конкурс слайд фильмов.

Компьютерная анимация

Компьютерная анимация. Ситуации, в которых она применяется. Знакомство с программами для создания анимации. Знакомство с программой «Мульти - пульси». Что можно сделать с помощью этого конструктора мультфильмов. Этапы создания мультфильма. Проект “Создание мультфильма”. Презентация проектов.

Компьютерный практикум

Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика». Презентация итогового проекта.

Программа кружка по информатике «Инфознайка» адресована учащимся 3 классов. Программой предполагается проведение практических работ, индивидуальных и коллективных проектов, направленных на отработку отдельных технологических приемов.

Программа кружка общим объемом 153 часов (3 час в неделю) реализуется в течение 1 года.

Результаты изучения учебного курса

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- принятие ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные результаты:

Название раздела	Предметные результаты
Компьютер – универсальная	Знать: – об истории и тенденциях развития компьютеров; -

<p>машина для работы с информацией</p>	<p>о том, как можно улучшить характеристики компьютеров;</p> <ul style="list-style-type: none"> – о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств; – классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.
<p>Основы сетевого взаимодействия</p>	<ul style="list-style-type: none"> - проводить поиск информации в сети Интернет по запросам; - научиться навыкам работы с интернет-сервисами; - овладеть различными формами представления данных; - работать с современными текстовыми редакторами (процессорами); - выполнять подготовку специальных текстов; - работать с растровыми и векторными графическими редакторами; - уметь представлять информацию в виде мультимедиа объектов с системой ссылок (например, для размещения в сети).
<p>Работа с сервисом LearningApps</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать правила работы с сервисом LearningApps; - знать правила создания заданий на сервисе LearningApps; - уметь представлять информацию в виде мультимедиа объектов с системой ссылок (например, для размещения в сети).
<p>Создание презентаций в среде Power Point</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать о программе Power Point, знать назначение элементов управления окна программы; - знать технологию создания презентаций; - уметь создавать презентации состоящих из нескольких слайдов; - уметь добавлять эффекты мультимедиа и защищать свой проект.
<p>Компьютерная анимация</p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - что такое компьютерная анимация, где она применяется; - разновидности программ, используемых для

	<p>создания анимации;</p> <ul style="list-style-type: none"> - назначение и основные возможности приложений конструктора мультфильмов «Мульти-пульти»; - этапы создания проектов; - технологию работы с каждым объектом проекта; - способы оформления проектов и слайдов. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать проекты мультфильмов, по шаблону и своему усмотрению; - изменять настройки проекта и слайда; - создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд; - настраивать анимации текста, рисунков; - добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).
Компьютерный практикум	<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, изображения, звук, ссылки и размещать в Интернете.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно определять цели и ставить задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение осуществлять контроль своей деятельности;
- действие в рамках предложенных условий и требований;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Познавательные УУД:

- умение создавать и применять полученные знания и навыки для решения учебных и познавательных задач;
- умение строить логические рассуждения, умозаключения и делать выводы;
- развитие мотивации к овладению культурой активного использования поисковых систем и основ сетевого взаимодействия.

Коммуникативные

-умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем сверстниками, работать индивидуально и в группе и коллективно;

- умения осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования своей деятельности.

Учебно-тематический план

№	Наименование разделов	Кол-во часов
Раздел 1	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	21
Раздел 2	Основы сетевого взаимодействия	30
Раздел 3	Работа с сервисом LearningApps	20
Раздел 4	Создание презентаций в среде Power Point	18
Раздел 5	Компьютерная анимация	17
Раздел 6	Компьютерный практикум	47
Итого		153 часов

Тематическое планирование кружка “Инфознайка”

Название раздела	Тема	Количество часов
Компьютер – универсальная машина для работы с информацией .	Устройство компьютера.	10
	Что умеет компьютер?	11
Основы сетевого взаимодействия .	Облачные сервисы	7
	Использование Диска	1
	Коллективное создание и редактирование брошюры стихов. Форматирование текста	4
	Создание коллективных графических объектов	2
	Вставка в текст рисунка	6
	Творческая работа “Создание поздравительной открытки”	5
	Знакомство с сервисом Padlet	2
	Размещение на стене Padlet созданных открыток	3
Работа с сервисом LearningApps	Знакомство с сервисом LearningApps	2
	Создание пазла “Угадай-ка”	3
	Создание пазла “Угадай-ка”	6
	Создание кроссворда	3
	Создание кроссворда	3
	Размещение работ на стене Padlet	3

Создание презентаций в среде Power Point	Возможности и область использования приложения Power Point	3
	Конструктор слайдов. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки	3
	Демонстрация презентации	2
	Анимация. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков	2
	Создание самопрезентации (презентации о самом себе)	2
	Теория создания слайд фильмов	2
	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2
	Конкурс слайд фильмов	2
Компьютерная анимация	Компьютерная анимация. Ситуации, в которых она применяется	3
	Знакомство с программами для создания анимации	3
	Знакомство с программой «Мультимедиа - пульти»	5
	Что можно сделать с помощью этого конструктора мультфильмов	1
	Этапы создания мультфильма	1
	Проект «Создание мультфильма»	2
	Презентация проектов	3

Компьютерный практикум .	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	11
	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	12
	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	12
	Презентация итогового проекта	12
Итого		153

Материально-техническая обеспечение:

- 1 кабинет для занятий
- 2 учебно методическая литература
- 3 компьютер
- 4 мультимедиа- проектор
- 5 экран настенный.

Использованный материал

1. Реализация методики смешанного обучения по модели «перевернутый класс» на уроках информатики <http://msk.ito.edu.ru/2014/section/229/94840/>
2. Смешанное обучение: 6 моделей для применения в современной школе <http://mob-edu.ru/blog/articles/smeshannoe-obuchenie-6-modelej-dlya-primeneniya-v-sovremennoj-shkole/>
3. Применение системы дистанционного образования «Телешкола» при организации смешанного обучения в преподавании базового курса «Информатика» <http://psychology.snauka.ru/2014/11/3979>
4. Методические рекомендации кафедры информационных технологий http://ipk.kuz-edu.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=5108&Itemid=313
5. Сайт LearningApps <https://learningapps.org/>
6. Сайт Padlet <https://padlet.com/>
7. Презентация “Компьютерная анимация” <http://www.myshared.ru/slide/655772/>
8. Программа по информатике «Занимательная информатика» http://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/zanimatel'naya_informatika_070032.html
9. Министерство образования и науки РФ <http://минобрнауки.рф/>
10. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний, сайт «Методическая служба», авторские мастерские почти всех авторов учебников по информатике, олимпиады по информатике. <http://metodist.lbz.ru>
11. Сеть творческих учителей. <http://www.it-n.ru>
12. Учительский портал <http://www.uchportal.ru>
13. Хранилище единой коллекции цифровых образовательных ресурсов, где представлен широкий выбор электронных пособий <http://school-collection.edu.ru>
14. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) содержит ЭОР (общее количество 517) по информатике и ИКТ, разработанные для ступени среднего полного общего образования <http://fcior.edu.ru>
15. Реестр программ ФГОС ОО <http://fgosreestr.ru/>