

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новопавловская средняя общеобразовательная школа № 33»
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Центра

«Точка роста»

В.В. Коновалова



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ

«Новопавловская СОШ № 33»

Е.П. Кудрявцева



Рабочая программа

Наименование кружка: «Комп.ру»

Направленность кружка: техническая

Возраст учащихся: 1,2,3,4 класс

Количество учащихся: 10

Руководитель кружка: *Фирстова Дарья Денисовна*

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", разработана с учётом развития науки, техники и технологий.

Программа рассчитана на 34 часа в год
В неделю – 1 час

Программа имеет техническую направленность.

Цель обучения:

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, Power Point, калькулятор .
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.

Содержание программы

Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

Знакомство с клавиатурой

Клавиши управления курсором. Приемы редактирования информации. Буквенно-цифровая часть. Специальные управляющие клавиши. Функциональные клавиши. Практическая работа.

Знакомство с программой Power Point. Создание презентаций с помощью Power Point.

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах

Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом

Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Работа в текстовом процессоре WORD. Набор и редактирование текста. Форматирование документа, вставка рисунков. Сохранение документа.

Работа в среде программирования Scratch.

Знакомство с программой. Назначение программы

Основы работы в графическом редакторе Paint и Paint3D .

Создавать трехмерные фигуры, модели, изображения и текст.

Учебный план

№	Тема занятия	Часы
1	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер? Знакомство с клавиатурой.	1
2	Знакомство с программой Power Point.	3
3	Создание презентаций с помощью Power Point.	6
4	Показ своих презентаций. Защита проектов.	2
5	Текстовый редактор WORD	6
6	Работа в текстовом редакторе WORD. Основы работы с текстовой информацией	5
7	Работа в среде программирования Scratch	6
8	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint3D	5
9		
	Итого	34

Календарно - тематическое планирование

№	Тема занятия	Часы	Дата
1	Вводное занятие. Проведение инструктажа. По правилам ТБ и ПБ. Из чего состоит компьютер? Знакомство с клавиатурой.	1	
2	Создание презентаций с помощью Power Point. Создание нового слайда, фон слайда	6	
3	Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах	3	
4	Показ своих презентаций. Защита проектов	2	
5	Текстовый редактор WORD .Знакомство со шрифтами. Техника правильного печатания Режим вставки (символов, рисунков).	6	
6	Параметры страницы. Рисунок в WORD.	1	
7	Работа в текстовом процессоре WORD Набор и редактирование текста.	2	
8	Форматирование документа, вставка рисунков. Сохранение документа.	1	
9	Приглашение на День рождения, в текстовом редакторе WORD	1	
10	Знакомство со средой программирования Scratch	1	
11	Знакомство с эффектами Scratch	1	
12	Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены	1	
13	Закладки среды «Костюмы», «Фоны»	1	

14	Мой первый мультфильм в среде программирования Scratch	2	
15	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint 3D	1	
16	«Создание нового изображения». Меню в Paint 3D. Кисти в Paint 3D. Объёмные модели	1	
17	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект	1	
18	Создание текста в Paint 3D.	1	
19	Создание открытки	1	
	Всего	34	

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях,
- умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями

учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры,

- классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно- следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов,
- процессов и явлений действительности; овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные результаты:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы,
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности

Предполагаемые результаты реализации программы

К концу обучения в кружке учащиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;

- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора Power Point.;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- основные блоки клавиш;
- понятие информации, свойства информации;
- устройства ввода и вывода информации;
- понятие алгоритм;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, Power Point,
- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации.