

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Большеошворцинская средняя общеобразовательная школа имени Ф.А.Пушиной»

Программа рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол №1 от 30.08.2023 г.

Утверждаю
Директор школы Ю.Л. Пономарев
Приказ №144 от 30.08.2023 г.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности

Наименование курса:
«Учимся создавать презентацию»

Направление: **общинтеллектуальное**

Класс: **4**

Учебный год: **2023 – 2024**

Количество часов по учебному плану: **34**

Рабочую программу составила: *Червкова Н.В.* Червкова Н.В.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Учимся создавать презентацию» в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г.
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196).
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»,
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказом № 427 от 05.04.2021 «О внесении изменений в приказ от 20 марта 2018 г. № 281 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей УР» и иных нормативных правовых документов.

Данная программа представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности школьников и предназначена для реализации в начальных классах.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 7 – 11 лет. Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует общеинтеллектуальное направление по дополнительному образованию. На реализацию программы отводится 1 час в неделю всего 34 часа в год в 4 классе.

Основная цель программы: как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире, формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников. Это предусматривает:

- **Освоение знаний**, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в

базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;

- **Овладение умением** использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- **Развитие** первоначальных **способностей** ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач в повседневной жизни;
- **Воспитание интереса** к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к теоретическим устройствам.

Назначение программы – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

В ходе обучения решаются следующие **задачи** общего учебного процесса:

- ✓ **Формирование общеучебных умений:** логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- ✓ **Формирование умения** представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицу, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие алгоритмические выражения с использованием связок «и», «или», «не», «найдётся», «для всех»;
- ✓ **формирование** понятий «команда», «исполнитель», «алгоритм», и умений составлять алгоритмы учебных исполнителей;

- ✓ **привитие** ученикам необходимых **навыков** использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Программой предусмотрены методы обучения: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, конкурсы, выставки, проекты.

Примерная структура занятия:

1. Организационный момент(1-2 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания(3-5 мин.).
3. Объяснение нового материала (10-12 мин.).
4. Физкультминутка (1 мин).
5. Работа за компьютером (8-10 мин.).
6. Релаксация(1мин.).
7. Логические задания на развитие внимания, памяти(5-7мин.).
8. Подведение итогов (2-3 мин.).

Содержание программы

Первый год обучения 34 часа

Введение в предмет (8 часов)

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.

Программа графический редактор Paint.(7 часов)

Знакомство с графическим редактором Paint, умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Отличительные признаки и составные части предметов (9 часов)

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

Введение в логику (10 часов)

Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Слова-кванторы. Введение понятий «дерево», «графы», «комбинаторика».

Графический редактор Paint (4 часа)

Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, геометрические фигуры. Создание рисунка. Копирование рисунка

Текстовый редактор WordPad (7 часов)

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа.

Работа с информацией (3 часа)

Информация, виды информации, способы представления информации.

Логика и информатика(17 часов)

Зеркальное отражение. Симметрия. Массивы, работа с массивами. Множества. Пересечение, объединение, сравнение, вложенность множеств. Алгоритм. Ветвление алгоритма, способы представления алгоритма. Порядок действий, запись алгоритма. Исполнитель. Система команд.

Требования к результатам обучения младших школьников на занятиях по «Учимся создавать презентацию».

К концу первого года обучения учащиеся должны:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные применения компьютеров;
- знать основные устройства компьютеров;
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- 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;
- уметь решать задачи с помощью графов;
- уметь решать задачи комбинаторного типа;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» текстовый редактор WordPad, графический редактор Paint, PowerPoint.

Планируемые результаты реализации программы кружка

«Учимся создавать презентацию»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы -внутренняя позиция школьника
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе,
ориентации на содержательные моменты школьной действительности и
принятия образца «хорошего ученика» .

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

1. Познавательные универсальные действия

- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков: анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- Умение выбрать основание для сравнения объектов: сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;
- Умение выбрать основание для классификации объектов: проводит классификацию по заданным критериям;
- Умение доказать свою точку зрения: строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;
- Умение определять последовательность событий: устанавливать последовательность событий, определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
- Умение использовать знаково-символические средства: использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;
- Умение кодировать и декодировать информацию;
- Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

2. Регулятивные универсальные действия

- Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;
- Умение контролировать свои действия, осуществлять контроль при наличии эталона;

- Умения планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- Умения оценивать свои действия, правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

3. Коммуникативные универсальные действия

- Умение объяснить свой выбор, строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;
- Умение задавать вопросы, формулировать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами освоения программы «Первые шаги в мире информатики», являются следующие знания и умения:

Использовать при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения знания:

- Название цветов, форм и размеров предметов, названия и последовательность чисел

- Владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия», «отрицание», «правда», «ложь», «древо», «графы»

Использовать при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения умений: выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать предметы, объекты симметрично; находить лишний предмет в группе однородных; давать название группе однородных предметов; находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; называть

последовательность простых знакомых действий; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; отличать заведомо ложные фразы; называть противоположные по смыслу слова.

Учебно - методическая литература.

Учебно-методический материал по курсу «Первые шаги в мире информатики» состоит из цифровых образовательных программ:

- «Информатика 1 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 2 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 3 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 4 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- Методическое пособие для учителей 1-4 класс «Первые шаги в мире информатики»,

CD – ROM содержит пакет педагогических программных средств «Страна «Фантазия»;

Методическое обеспечение:

- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 1 классов +СД – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;

Литература.

1. Стандарт основного общего образования [Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897].
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010.- 223 с. – (Стандарты второго поколения)
3. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя/ А.Г.Асмолов; под ред. А.Г.Асмолова. – 2 – е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 152 с. – (Стандарты второго поколения).

Календарно-тематическое планирование учебного курса обучения 34 часа

№ п\п	Дата		Наименование раздела Название темы	Виды деятельности обучающихся	Форма контроля	Использование компьютерного оборудования, программного обеспечения, дидактических средств, учебного оборудования, цифровых образовательных ресурсов и т.д.
		1.	Введение в предмет.			
1	06.09	1.1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Введение в предмет. Сказка «Компьютерная школа».	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.	опрос	Программа «Демонстрация». Презентация- «Правила поведения в компьютерном классе».
2	13.09	1.2	Возможности персонального компьютера. Компьютер и его основные устройства.		опрос, наблюдение	Презентация «Применение персонального ПК». Программа «Учимся создавать презентацию» – «Компьютер и его основные
3	20.09	1.3	Мышь. Пиктограмма.		опрос, рисунок	Программа «Мир информатики» – «Мышь. Пиктограмма»
4	27.09	1.4	Клавиатура. Работа на клавиатуре.		Карточки	Программа «Страна фантазии» -«Клавиатура. Работа на клавиатурном
5	04.10	1.5	Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.		графический диктант	Программа «Страна фантазии» -«Лабиринт»
6	11.10	1.6	Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.		компьютерны й диктант	Программа «Страна фантазии» -«Внимание»

7	18.10	1.7	Повторение изученного.		рисунок	Программа - «Раскраська»
8	25.10	1.8	Контроль и учёт знаний.		самостоятельная работа	Презентация к самостоятельной работе.
		2	Программа графический редактор Paint.			
9	08.11	2.1	Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Сравнить панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	Орнамент	Графический редактор Paint.
10	15.11	2.2	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.		Орнамент	Графический редактор Paint.
11	22.11	2.3	Создание рисунка.		Орнамент	Графический редактор Paint.
12	29.11		Создание рисунка.			
13	06.12	2.4	Сохранение рисунка.		Орнамент	Графический редактор Paint.
14	13.12	2.5	Повторение изученного.		конкурс	Графический редактор Paint.
15	20.12	2.6	Контроль и учёт знаний.		проект	Графический редактор Paint.
		3	Текстовый редактор WordPad.			
16	27.12	3.1	Знакомство с текстовым редактором WordPad.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.	Опрос.	Текстовый редактор WordPad.

17	10.01	3/2	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац. Перемещение по тексту.	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	Печать текста.	Текстовый редактор WordPad.
18	17.01	3.3	Создание и сохранение текстового документа.		Создание текстового документа	Текстовый редактор WordPad.
19	24.01	3.4	Основы форматирования текста.		Форматирование текста.	Текстовый редактор WordPad.
20	31.01	3.5	Закрепление изученного.		Самооценка деят-ти	Текстовый редактор WordPad.
21	07.02	3.6	Контроль и учёт знаний.		Выполнение проекта	Текстовый редактор WordPad.
22	14.02	3.7	Анализ контрольной работы. Повторение изученного.		Выполнение проекта	Текстовый редактор WordPad.
		4	Работа в программе создания презентаций PowerPoint			
23	21.02.	4.1	Знакомство с программой PowerPoint .	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, вставка рисунков, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). Создавать презентации (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.	Опрос	Программа PowerPoint.
24	28.02	4.2	Настройка показа презентаций			Программа PowerPoint.
25	06.03	4.3	Создание слайдов. Оформление слайдов.		Проект	Программа PowerPoint.
26	13.03	4.4	Вставка картинок и изображение рисунка.		Показ презентации	Программа PowerPoint.

27	20.03		. Повторение изученного.		Показ презентации	Программа PowerPoint.
		5	Работа с информацией.			
28	03.04	5.1	Способы представления информации. Виды информации.	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений).		СД «Информатика» –2 год обучения – «Способы представления информации и передача информации» Игра «Назови информацию»
29	10.04	5.2	Поиск информации.			СД «Информатика» –2 год обучения Игра «Назови информацию»
30	17.04	5.3	Поиск информации. Самостоятельная работа.			Детская энциклопедия.
		6	Работа в программе «Калькулятор»			
31	24.04	6.1	Правила ввода чисел.	Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии		
32	08.05	6.2	Закрепление изученного			
33	15.05	6.3	Повторение изученного материала Игра «Весёлая информатика»		Выполнение программы.	Программа «Страна «Фантазия»- «Алгоритмы»
34	22.05	6.4	Контроль и учёт знаний.		Самопроверка и самооценка	Программа «Страна «Фантазия». Прикладные программы