

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Кургана
«Средняя общеобразовательная школа №53 имени А.А. Шараборина»

640022, город Курган, улица Урицкого, 153, тел.8(3522) 25-18-49, E-mail: shkola53@mail.ru

Принята (согласована) на заседании
методического (педагогического) совета*
от «15» мая 2022 г.
протокол № 4

Утверждаю:
Директор МБУО «СОШ № 53»
Фисун Л.В. _____
приказ от «17» мая 2022 г. № 31/25

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа «Фабрика Миров»
возраст обучающихся: 9-10 лет
срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Халлик Евгения Ивановна,
педагог дополнительного образования

г. Курган 2022



Пояснительная записка

Направленность программы. Рабочая программа внеурочной деятельности социальной направленности «Фабрика Миров» составлена на основе Федерального государственного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), авторской программы УМК «Технология. 3 класс» (Е.А. Лутцева, Т.П. Зуева, «Просвещение» 2021г.), программы Информатика. 3–4 классы (Авторы: Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С., М: Бинوم, 2020). Данная программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

В основу организации внеурочной деятельности в рамках социального направления положена общественно-полезная деятельность. Важно воспитывать с ранних лет умение работать в коллективе, требовательность к себе и друг другу, честность и правдивость, стойкость, трудолюбие, потребность приносить пользу окружающим. Общественно-полезная деятельность школьников уже в начальных классах должна учить детей самостоятельности в организации собственной индивидуальной, групповой и коллективной деятельности. Социальное направление связано и с патриотическим воспитанием обучающихся как с составной частью сложного и многостороннего процесса формирования личности. Все эти аспекты учтены в тематике проектных работ обучающихся.

Актуальность. Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Отличительные особенности программы «Фабрика Миров»

Концепция программы ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.



Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Адресат программы

Обучающийся 3 – 4 класса (возраст 9 – 10 лет), среднего и высокого уровня развития, активно интересующийся компьютерными и мультимедийными технологиями, желающий создавать собственные анимированные проекты на любые темы.

Срок реализации программы «Фабрика Мир» 1 год (34 часа - 1 час в неделю). Программой предусмотрено проведение 20 практических работ. Продолжительность занятия 40 минут, непрерывная работа на компьютере не более 20 минут.

Формы обучения

Демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

Фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

Творческий проект – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.

Программа предоставляет условия для реализации **индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)**, в соответствии с интересами и образовательными запросами ребенка. В частности создание индивидуальных проектов как учебной, так и творческой направленности.

Занятия проводятся в кабинете информатики, где есть все технические средства, необходимые для реализации данной программы, которые также **могут быть использованы инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья**, кроме инвалидов на кресле - коляске. Учебное помещение полностью



оснащено необходимой мебелью, учитывающей требования санитарных норм, в том числе, приспособленной для использования инвалидами и лицами с ОВЗ.

Уровень сложности содержания программы – стартовый (ознакомительный) – 1 год (34 часа).

Цель программы

Способствовать развитию алгоритмических способностей учащихся, через умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде.

Задачи:

Образовательные:

- формирование у школьников информационной и функциональной компетентности;
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- освоение понятия «алгоритм» и изучение видов и свойств алгоритма;
- активное участие школьников в разноуровневых мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном сообществе.

Развивающие:

- развитие алгоритмического мышления;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления.

Воспитывающие:

- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении цели,
- умения организации своего рабочего времени;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего
- интеллектуального, творческого развития.



Планируемый уровень подготовки обучающихся на конец учебного года соответствии с требованиями, установленными федеральными государственными образовательными стандартами, образовательной программой образовательного учреждения

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению проектной деятельности;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;



- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Результативность программы

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде

Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:

1 уровень	2 уровень	3 уровень
Первый уровень предполагает формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования. Учащиеся приобретают знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через занятия.	Учащиеся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, высказывая мнения, смогут выполнять задания, обобщать, классифицировать, обсуждать.	Учащиеся самостоятельно смогут применять полученные знания, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.



При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих **педагогических технологий обучения**:

- организация самостоятельной работы,
- проектной деятельности,
- самоконтроля,
- рефлексивного обучения,
- организация работы в парах.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса состоит из 34 часов – 1 раз в неделю.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах.

Демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

Фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

Творческий проект – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий

Программное обеспечение

- Операционная система Windows
- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word
- Задания с международной игры «Инфознайка»
- Логические и обучающие игры

По каждой теме с учащимися проводятся **упражнения в игровой форме**, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся проводится диагностические тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.



Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;



- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Результативность программы

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в среде графического редактора, формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования, приобретение знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формирование мотивации к учению через занятия.



Учебный план

№ п/п	Тема	Часы			Формы промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Правила техники безопасности. Правила поведения в компьютерном классе	1		1	
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1		1	
3-4	Клавиатура. Клавиатурный тренажер.		2	2	Игра – соревнование. «Суперскорость»
5	Мышь. Пиктограммы		1	1	
6	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1		1	
7-8	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение и открытие файла	1	1	2	
10-11	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1	1	2	
12-13	Раскрашивание готовых рисунков.	-	2	2	Защита мини проекта
14-16	Декоративное рисование		1	1	
17-18	Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет	1	1	2	
20-22	Проба пера. Проект.	1	3	4	
23-24	Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	1	3	4	Защита проекта
25-26	Функция копирования. Составление рисунков.	1	2	3	
28	Шрифт. Виды шрифтов. Выбор и корректировка.	2	1	3	
29-31	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	1	1	2	
32-34	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1	3	4	Защита группового проекта
Итого		12	22	34	



Содержание курса Содержание программы

Тема 1. Введение (1 ч.)

Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.

Тема 2. Интернет и его возможности (2 ч.)

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет.

Тема 3. Создание текста на компьютере (5 ч.)

Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста. Ввод и редактирование текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art. Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.

Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6 ч.)

Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание новогоднего рисунка.

Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.

Тема 6. Создание презентаций (6 ч.)

Знакомство с программой Power Point. Создание презентации. Макет и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации «День защитника Отечества».

Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание поздравительной открытки или презентации.

Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5 ч.)

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание открытки для ветерана. Поиск и создание текстового и графического материала. Создание презентации на тему «Город-герой».

Тема 9. Подведение итогов (4 ч.)

Создание презентации «Наш дружный класс». Урок-викторина «Увлекательный мир информатики». Итоговый урок. Выставка работ.

Формы текущего контроля – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.



Календарно – тематическое планирование

1 четверть – 9 недель – 9 часов

2 четверть – 7 недель и 1 день – 7 часов

3 четверть – 10 недель и 3 дня – 11 часов

4 четверть – 8 недель и 1 день – 8 часов

№ урока	Тема урока	Дата проведения	
		план.	факт.
Тема 1. Введение (1)			
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.		
Тема 2. Интернет и его возможности (2)			
2.	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.		
3.	Работа с информацией, полученной через Интернет.		
Тема 3. Создание текста на компьютере (5)			
4.	Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста.		
5.	Ввод и редактирование текста.		
6.	Форматирование текста.		
7.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.		
8.	Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.		
Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6)			
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.		
10.	Сохранение, загрузка и печать изображения.		
11.	Приемы рисования в Paint.		
12.	Работа с фрагментами изображения.		
13.	Создание новогоднего рисунка.		
14.	Создание новогоднего рисунка.		
Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2).			
15.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
16.	Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.		
Тема 6. Создание презентации (6).			
17.	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.		
18.	Макет и дизайн слайда.		
19.	Вставка фигур, рисунков.		
20.	Настройка анимации.		
21.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
22.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3)			
23.	Поиск и создание текстового и графического материала		
24.	Создание поздравительной открытки или презентации		
25.	Создание поздравительной открытки или презентации		



	Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5)		
26.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
27.	Создание открытки для ветерана.		
28.	Поиск и создание текстового и графического материала		
29.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
30.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
	Тема 9. Подведение итогов (4)		
31.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
32.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
33.	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		
34.	Итоговый урок. Выставка работ.		

Материально-техническое обеспечение реализации программы

Технические средства обучения:

- компьютеры (10 – ученических и 1 – учительский);
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер;
- сканер;
- колонки.

Программные средства:

- операционная система Windows ;
- текстовый процессор Word;
- графический редактор Paint;
- программа Power Point;
- программа-антивирус Free Avast;
- Браузеры Google Chrome, Mozilla FireFox, Internet Explorer.

Информационное обеспечение.

1. Электронное мультимедийное приложение «Мир информатики» (части 1, 2, 3 и 4) к учебникам в открытом доступе на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>).
2. Электронная интерактивная рабочая тетрадь (3–4 классы) — электронное приложение к рабочим тетрадям на носителе для использования на компьютерах учеников с возможностью записи результатов работы к каждому уроку (электронное портфолио урока информатики).
3. «Виртуальные лаборатории по информатике» — цифровые образовательные ресурсы Единой коллекции (www.school-collection.edu.ru) к темам учебника.
4. Электронное методическое приложение:
 - сайт авторской мастерской в Интернете на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>);
 - сетевой курс для учителей начальной школы «Информационная среда начальной школы» (<http://metodist.lbz.ru/mc/inf/1036>).



•
Дополнительная литература, рекомендуемая при использовании вариативной составляющей с формированием различных траекторий обучения информатике и развития информационной активности детей, размещена на сайте методической службы <http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/umk2-4.php> (раздел «Внеурочная деятельность»)

Учебно-методическое обеспечение

Для обучающихся

1. Е. А. Лутцева, Т.П.Зуева: Технология: Учебник: 3 класс. – 2-е изд. дораб. - М.: Просвещение, 2020. – 160 с.: ил.
2. ЭОР для «Информатика и ИКТ», 3-4 классы, авторы Могилев А. В., Цветкова М. С. - Разработчик - компания Кирилл и Мефодий. –
 - Мир информатики - диск 1
 - Мир информатики – диск 2

Для учителя

1. Е. А. Лутцева, Т.П.Зуева: Технология: Учебник: 3 класс. – 2-е изд. дораб. - М.: Просвещение, 2021. – 160 с.: ил.
2. УМК «Информатика», 3-4 класс. (ФГОС). Авторы – Могилев А.В., Могилева В.Н., Цветкова М.С.:
 - Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С. Информатика: учебник для 3 класса : в 2 ч. Ч. 1. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.—96 с. : ил.
 - Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С. Информатика: учебник для 3 класса : в 2 ч. Ч. 2. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.—112 с. : ил.
 - Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 3–4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: Г. Э. Курис, М. С. Цветкова.—Эл. изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. —116 с. : ил.
 - Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 3–4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: М. С. Цветкова, М. Н. Бородин.—Эл. изд.—М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.—89 с. : ил.
 - ЭОР для «Информатика и ИКТ», 3-4 классы, авторы Могилев А. В., Цветкова М. С. - Разработчик - компания Кирилл и Мефодий.
 - ✓ Мир информатики - диск 1
 - ✓ Мир информатики – диск 2





Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Владелец сертификата: организация, сотрудник

Сертификат: серийный номер, период действия

Дата и время подписания

Подписи отправителя:



МБОУ "СОШ №53"
Фисун Людмила Васильевна, Директор

029FC2860079AD22984457C0BF87AC3C4
8
с 03.08.2021 11:05 по 03.11.2022 11:01
GMT+03:00

20.06.2022 10:36 GMT+03:00
Подпись соответствует файлу документа